



## Revista Electrónica de Psicología Iztacala



Universidad Nacional Autónoma de México

Vol. 21 No. 4

Diciembre de 2018

# DISTRIBUCIÓN DEL PERJUICIO COMO FACTOR DISPOSICIONAL SITUACIONAL EN LA ELECCIÓN ENTRE PERJUDICAR O NO A UN COMPAÑERO<sup>1</sup>

Edgar Rocha Hernández<sup>2</sup>, Ricardo Galguera Rosales<sup>3</sup>, Alejandra Pedraza Herrera<sup>4</sup>, Francisco Aguilar Guevara<sup>5</sup> y Héctor Octavio Silva Victoria<sup>6</sup>

Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Estudios Superiores Iztacala

### RESUMEN

En los estudios de la conducta social se ha puesto gran énfasis en las interacciones como el altruismo, dejando de lado aquellas en las que se perjudica a otros. La conducta de perjuicio, se entiende como aquella en la que el individuo A establece para él como criterio de logro impedir que B cumpla con su criterio. Con base en ello se realizó un estudio con el objetivo de evaluar el efecto de diferentes formas de distribución del perjuicio sobre la elección entre perjudicar o no a un compañero en una tarea de operaciones aritméticas. Participaron 42 estudiantes de la licenciatura en psicología de la FES Iztacala, los cuales fueron distribuidos de manera aleatoria en siete grupos, seis experimentales y uno control. La diferencia entre cada grupo experi-

<sup>1</sup> 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).

<sup>2</sup> Profesor de Asignatura Carrera de Psicología FES Iztacala. Correo electrónico: [rochahdez.unam@gmail.com](mailto:rochahdez.unam@gmail.com)

<sup>3</sup> Profesor de Asignatura Carrera de Psicología FES Iztacala. Correo electrónico: [ricardogalguerar@gmail.com](mailto:ricardogalguerar@gmail.com)

<sup>4</sup> Profesor de Asignatura Carrera de Psicología FES Iztacala. Correo electrónico: [alepedraza12@gmail.com](mailto:alepedraza12@gmail.com)

<sup>5</sup> Profesor de Asignatura Carrera de Psicología FES Iztacala. Correo electrónico: [fjaguilar13@hotmail.com](mailto:fjaguilar13@hotmail.com)

<sup>6</sup> Profesor Asociado Carrera de Psicología FES Iztacala. Correo electrónico: [silva.unam@gmail.com](mailto:silva.unam@gmail.com)

mental radicó en el compañero que era perjudicado y aquél o aquellos que lo perjudicaban, el perjuicio consistió en restar dos puntos mediante la resolución efectiva de operaciones aritméticas básicas. Los resultados indican que cuando el perjuicio estuvo dirigido al participante éste optó por perjudicar en mayor cantidad a quien lo perjudicó. Se discuten los resultados en términos de las posibilidades contingenciales que alcanzan los estudios con grupos pequeños.

**Palabras clave:** Conducta social, conducta perniciosa, conducta socialmente valorada, distribución del perjuicio, referencias de perjuicio

## DISTRIBUTION OF INJURY AS A SITUATIONAL DISPOSITIONAL FACTOR IN THE ELECTION BETWEEN HARM OR NOT TO A MATE

### ABSTRACT

In the social behavior's studies, great emphasis has been placed on interactions such as altruism, leaving aside those in which others are harmed. The prejudice behavior is understood as that in which the individual A establishes for him as a criterion of achievement to prevent B from fulfilling his criterion. Based on this, a study was conducted with the objective of evaluating the effect of different forms of distribution of the harm on the choice between harming or not a partner in an arithmetic operations task. Forty-two students of the psychology degree from FES Iztacala participated, which were randomly distributed in seven groups: six experimental and one control. The difference between each experimental group was in the partner who was injured and the one or those who were harming him, the harm consisted in subtracting two points by the effective resolution of basic arithmetic operations. The results indicate that when the damage was directed to the participant, he opted to harm the one who harmed him the most. The results are discussed in terms of the contingency possibilities reached by the studies with small groups.

**Key Word:** Social behavior, pernicious behavior, socially valued behavior, distribution of harm, references to harm

La conducta social consiste en la interacción de tipo convencional posibilitada por el *medio de contacto normativo*, al cual se ajusta mediante sistemas reactivos específicos (Ribes y López, 1985). La conformación de tales sistemas reactivos está históricamente determinada, por lo que son relevantes tanto los atributos de los objetos de estímulo como el carácter convencional de estos –la arbitrariedad y la definición compartida de la funcionalidad de los estímulos y las respuestas- (Carpio, Pacheco, Hernández y Flores, 1995). Al ser convencional, este tipo de interacción es exclusiva de los organismos psicológicos que pueden desplegar com-

portamientos de tipo sustitutivo, los que se ajustan a criterios de congruencia y coherencia (Carpio, 1994).

Según Ribes (1988), la conducta social se ubica en el área limítrofe del espectro de fenómenos considerados psicológicos, encontrándose en estrecha relación con el estudio de las denominadas ciencias sociales –antropología, sociología, historia, etc.- pero diferenciándose de éstas por sus respectivos objetos de conocimiento en tanto estudia la interacción de los individuos con su entorno social inmediato – i.e. las prácticas compartidas de los individuos y sus respectivos productos como vestigio conductual-. Asumir que una práctica social es compartida refiere siempre a su naturaleza convencional o institucional, lo que supone más que el intercambio recíproco de dos individuos frente a una misma situación (Skinner, 1953). En este sentido, puede existir conducta social en ausencia de otro individuo, siempre y cuando ésta sea regulada por criterios normativos que definan la forma *correcta* – o socialmente valorada como correcta- de ajustarse a una situación.

Con relación a lo anterior, Carpio et al. (1995) identifican dos grandes dimensiones de análisis de la conducta social de interés psicológico. La primera se define como las formas de ajuste de un individuo frente a las demandas de su entorno, en términos de adecuación efectiva de su hacer. Esta dimensión de la conducta se concibe como *socialmente valorada*. La segunda dimensión es relativa a la valoración del comportamiento individual como práctica moral efectiva o, en otros términos, se relaciona con las demandas de un grupo social respecto a las pautas de comportamiento esperadas en dicho grupo. Esta dimensión se identifica como *valorante*.

Desde la lógica interconductual, los estudios dirigidos al área de la conducta social han procurado el estudio sistemático de las relaciones de poder, intercambio o sanción ante condiciones de observación directa (Herrera, Pedroza, Oropeza y Rivera, 2012) o ante condiciones controladas de solución de operaciones aritméticas (Medina y Polanco, 2009); la elección entre contingencias compartidas o individuales (Pacheco y Carpio, 2014; Pulido, Rangel, Ávila, Mérida y Ribes, 2014; Pulido, Rangel y Ortiz, 2014; Pulido, Ribes, López, Fuentes y Reza, 2018), interacciones de altruismo total o parcial (Carpio, Silva, Reyes et al., 2008; Pulido, Ri-

bes, López y López, 2015); y más recientemente, de la llamada conducta perniciosa (Fernández, Galguera, Galindo y Silva, en prensa; Martínez, Olvera, Rocha, García y Silva, en prensa; Morales et al., en prensa).

La conducta perniciosa puede ser ubicada como un tipo de conducta socialmente valorada que consiste en que un individuo se impone a sí mismo (como criterio de logro) impedir el cumplimiento del respectivo criterio de otro individuo. Según lo anterior, se da por entendido que la conducta perniciosa conlleva la capacidad del individuo –i.e. quien perjudica- de identificar y describir los efectos de su conducta sobre otro individuo –i.e. el perjudicado-. Esta forma conductual puede alterar las relaciones de condicionalidad compartidas por los miembros de un grupo.

Debido a que lo social consiste siempre en la circunstancia funcional que posibilita la interacción entre individuos (Carpio et al., 1995; Ribes y López, 1985), alterar las relaciones de condicionalidad del grupo al que se pertenece promueve distintos tipos de conducta social –i.e. conductas de altruismo, cooperación, competencia e, incluso, conducta perniciosa-. Estas relaciones de condicionalidad pueden entenderse como elementos que probabilizan el ajuste de un individuo a demandas particulares, en tanto afecta la interacción de los individuos en forma de factores disposicionales de tipo *situacional*. Una de las formas más estudiadas de entrar en contacto con dichas relaciones es mediante las consecuencias. En un estudio realizado por Morales et al. (en prensa), cuyo objetivo fue evaluar el efecto del tipo de consecuencias por perjudicar o no a un compañero sobre la conducta perniciosa, se encontró que las consecuencias negativas –i.e. sustraer puntos del contador del participante- por no perjudicar a otros aumentaba las probabilidades de que, en ensayos posteriores, el participante perjudicara. Este resultado es congruente con lo reportado por Carpio, Silva, Pacheco-Lechón et al. (2008) y por Medina y Polanco (2009), quienes hallaron que las consecuencias negativas para el participante asociadas a la conducta de no ayudar o no cooperar disminuyen su probabilidad de ocurrencia.

Por otra parte, una manera distinta y menos estudiada de entrar en contacto con las relaciones de condicionalidad de un grupo consiste en la presentación de cierto tipo de referencias que den cuenta del desempeño y actividad de otros individuos,

sus decisiones, y la efectividad de las mismas en una situación específica. Un ejemplo del uso de referencias para informar al participante sobre el desempeño de los compañeros es el estudio de Santoyo y Colmenares (2011) quienes, con el objetivo de evaluar el ajuste de los intercambios sociales al modelo de equidad, establecieron la condición de desconocimiento o conocimiento de la elección del compañero respecto a la tarea que éste le había asignado y la cantidad de puntos que obtendrían al cumplir con los requisitos de razón. Lo anterior se logró mediante la aparición de un mensaje en su pantalla con dicha información. Los resultados de este estudio indican que en la condición donde los participantes tenían información, asignaban tareas que requerían de pocas respuestas -RV5 y RV10-, a diferencia de los grupos sin información en donde se asignaban con gran frecuencia los juegos que requerían de mayor esfuerzo -RV20-. No obstante, en ambas condiciones la cantidad de puntos que se les asignaba fue la mínima -1 punto-. Otro resultado relevante en este estudio indica que cuando se cambiaba de la condición con información a sin información, los participantes preferían asignar la tarea que requería de menor esfuerzo y le otorgaban el máximo posible de puntos -4 puntos-.

Los resultados del estudio descrito permiten dar cuenta de que existen cambios en las relaciones contingenciales que se establecen entre los participantes con sus compañeros, con base en la información que se les proporciona. Lo anterior toma gran relevancia cuando dicha información no es sólo en función de la actividad del participante, sino que permite *monitorear* el desempeño de otros. Teniendo en cuenta los estudios antes mencionados, se diseñó un estudio cuyo objetivo fue evaluar el efecto de diferentes formas de distribución del perjuicio sobre la elección entre perjudicar o no a un compañero en una tarea de operaciones aritméticas.

## MÉTODO

### *Participantes*

Participaron 42 estudiantes de la licenciatura en psicología -9 hombres y 33 mujeres- de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala de la Universidad Nacional

Autónoma de México, seleccionados por muestreo no probabilístico de participación voluntaria, con un rango de edad de 17-29 años, y media de 18.66.

### *Materiales e instrumentos*

Se trabajó con tres computadoras de escritorio HP modelos ProOne 400, con procesador Intel Core i3-4130t, sistema operativo Windows 10 x64 bits, con accesorios como teclado y entrada de audio para instalación de auriculares. En dichos equipos se instaló el ambiente de programación de Visual Basic 6 con los accesorios correspondientes, cuyo manejo permitió el diseño de la tarea, su uso y la recuperación de datos a partir de archivos generados en formato de texto. Las condiciones del cubículo en el que se realizó el estudio fueron similares a las condiciones de laboratorio, en tanto se mantuvo control relativo de las variables que pudiesen afectar el desempeño de los participantes. De igual manera, el espacio se adecuó para que tres participantes pudieran llevar a cabo la tarea sin obstruir el desempeño de otro o verse afectado por los avances del compañero a un lado.

La tarea a realizar consistió en la solución de operaciones aritméticas básicas - suma, resta, multiplicación y división-, tarea similar a la usada en los estudios de Carpio, Silva, Pacheco-Lechón et al. (2008) y Morales et al. (en prensa), con la diferencia de que la consecuencia por resolver cualquiera de éstas operaciones era la misma -dos puntos sumados al contador del participante, a diferencia de los estudios citados en donde los puntos adicionados variaban con base en el tipo de operación-. Para la pronta solución de las tareas aritméticas se les proporcionó lápiz y papel, en donde los participantes podían realizar los cálculos pertinentes.

### *Diseño experimental*

El estudio se llevó a cabo en una sola sesión de aproximadamente cuarenta minutos, dividida en dos fases: 1) *línea base*, que se caracterizaba por alcanzar un total de veinte puntos con la solución de diez operaciones, con la posibilidad de perjudicar a otros, pero sin la presentación de notificaciones; y 2) *fase experimental*, durante la cual se presentaron 10 notificaciones distribuidas a lo largo de toda la fase, las cuales daban cuenta de tres elementos a manera de referencia: a) el compañero virtual que perjudicaba; b) los puntos que el compañero virtual quitaba a otro; c) el compañero perjudicado -virtual o el mismo participante-. La presenta-

ción de notificaciones fue acompañada por la sustracción en tiempo real de los puntos del contador del compañero perjudicado. El final de esta fase se programó al alcanzar 60 puntos con la solución efectiva de veinte operaciones.

Los estudiantes fueron asignados a uno de siete posibles grupos: un control y seis experimentales. Estos últimos difirieron entre sí por la distribución del perjuicio entre los compañeros, misma que fue variada a partir de dos elementos: 1) el compañero o los compañeros virtuales que perjudicaban –uno o todos-; y 2) los compañeros a quienes iba dirigido tal perjuicio –todos, uno o al participante en cuestión-. Por lo anterior, las características de los grupos experimentales fueron las siguientes: 1) GUT, en el que uno de los compañeros virtuales -CV- perjudicaba al resto de los CV; 2) GUU, en el que sólo uno de los CV perjudicaba a otro; 3) GUM, en el que sólo uno de los CV perjudicaba al participante en cuestión; 4) GTT, en el que todos los CV se perjudicaban entre sí; 5) GTU, en el que todos los CV perjudicaban a uno sólo de los mismos; 6) GTM, en el que todos los CV perjudicaban por lo menos una vez al participante en cuestión. En la tabla 1 se observa la distribución de los diferentes grupos a lo largo de las fases del estudio.

Fases	GUT	GUU	GUM	GTT	GTU	GTM	GC
Línea Base	Solución de tareas SIN notificaciones						Solución de tareas SIN notificaciones
	Solución de tareas CON notificaciones						
Fase Experimental	Uno perjudica a Todos	Uno perjudica a Uno	Uno me perjudica a Mí	Todos perjudican a Todos	Todos perjudican a Uno	Todos me perjudican a Mí	Control

Tabla 1. Distribución del perjuicio por grupo. El único grupo en el que no hubo perjuicio por parte de los participantes virtuales fue el grupo control.

### *Procedimiento*

El estudio se realizó en un cubículo de la Unidad de Investigaciones Interdisciplinarias de Ciencias de la Salud y la Educación -UIICSE-, de la FES Iztacala. Antes de que el participante entrara al cubículo, los experimentadores configuraban el

programa según el grupo asignado previamente. Al ingresar los participantes al cubículo se les mencionaba que su tarea consistía en la solución de tareas aritméticas, y que estarían jugando de manera virtual con otras personas, por lo que uno de los pasos obligados era la elección de un avatar y un número de jugador. Se daba la indicación de que leyeran atentamente las instrucciones y, de tener dudas o preguntas sobre lo que harían, le preguntaran al investigador antes de presionar el botón *Comenzar*.

Una vez que los participantes presionaban la tecla de *Comenzar* se abría un panel que contenía los siguientes elementos: puntos acumulados por el participante, el avatar respectivo y su número de participante; puntos acumulados por los CV, así como sus respectivos avatares y número de participante; panel para elección de tarea aritmética a resolver -suma, resta, multiplicación y división, cada una con valor de dos puntos-; panel para resolver la tarea seleccionada con botón de confirmación del resultado; y panel para confirmar si la respuesta a dicha operación fue correcta o incorrecta –retroalimentación sobre la ejecución de la tarea-. El total de puntos a sumar durante la línea base fueron 20, tiempo en el que se podía monitorear el desempeño de los otros participantes. Una vez alcanzada la puntuación anterior –obtenida a partir de la solución efectiva de 10 operaciones- se pasaba directamente a la fase experimental, en la que aparecían las notificaciones sobre la actividad de los CV.

Durante la fase experimental, aparecían en la esquina inferior derecha de la pantalla notificaciones que indicaban la actividad de los CV en términos de quién perjudicaba, a quién se perjudicaba y con cuántos puntos se perjudicaba. Esta información promovía de cierta manera que el participante entrara en contacto con la dinámica de perjuicio previamente definida en cada grupo experimental. En lo que respecta al grupo control –GC-, no hubo presencia de notificaciones ni una dinámica de perjuicio preestablecida, pero se mantuvo la posibilidad de perjudicar a lo largo de toda la sesión experimental. Cabe mencionar que el avance de los CV en la tarea fue posible de incorporar al programa a partir de un algoritmo que simulaba su ejecución en tiempo real, y por lo mismo, de su aparente desempeño pernicioso.



La presentación de notificaciones no sólo daba información del desempeño de los otros compañeros, sino que iba acompañada de la sustracción de puntos al compañero perjudicado en tiempo real, lo cual podía ser corroborado en el panel de puntos acumulados correspondiente. De elegir perjudicar a un compañero – restarle puntos- bastaba con presionar la opción de *Quitar puntos*, que se localizaba debajo del avatar de cada CV, para que se abriera una pantalla en color azul con los siguientes elementos: puntuación del CV al momento de escoger perjudicarlo, panel para elección de tarea aritmética a resolver, panel para resolver la tarea seleccionada, y panel para confirmar si la respuesta a dicha operación fue correcta o incorrecta. Únicamente la solución correcta de las operaciones aritméticas restaba puntos al contador del CV; de ser incorrecta, no generaba consecuencia alguna en el puntaje del mismo. En la figura 1 se pueden observar ambas pantallas –la del participante y la del CV-, así como un ejemplo de las notificaciones presentadas.

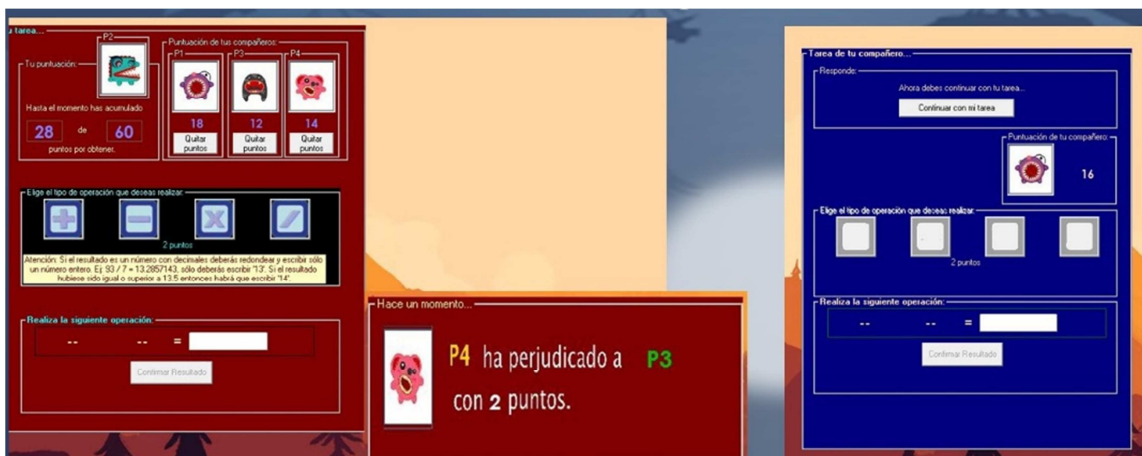


Figura 1. Tarea del participante (pantalla roja) con notificación de perjuicio, y tarea del compañero a perjudicar (pantalla azul).

Al confirmar la respuesta de la operación seleccionada en tarea del CV se abrió un panel con la opción de volver a la tarea, con lo que se regresaba a la tarea del participante. Una vez alcanzados los 60 puntos se abrió una ventana agradeciendo la colaboración del participante. Al finalizar se le mencionó al participante, *grosso modo*, los objetivos perseguidos por el estudio, el grupo en el cual se encontró

durante la tarea y las características de ésta, resaltando que los CV con los que interactuaba eran simulaciones. Como agradecimiento por su participación, se le otorgó una retribución material.

## RESULTADOS

Debido al tipo de distribución del perjuicio específico a cada grupo experimental es posible categorizarlos: los grupos en donde uno solo de los compañeros virtuales –CV- es aquél que ejerce el perjuicio sobre otro u otros CV, o sobre el participante –GUT, GUU y GUM-; los grupos en donde no es identificable un CV exclusivo que perjudique –GTU, GTT y GTM-. Las figuras muestran sus respectivos datos atendiendo a esta categorización, mostrando a los primeros del lado izquierdo y a los segundos del lado derecho. En el extremo derecho se encuentra el GC.

La frecuencia de ocasiones en que los participantes decidieron quitar puntos a los CV de manera independiente al grupo al que pertenecieran da como resultado 128 perjuicios a lo largo de todo el estudio. Sin embargo, tal cantidad no se distribuyó de manera equitativa en los grupos. En la figura 2 se puede apreciar que el GUM fue el grupo donde se presentó una mayor cantidad de perjuicios – con un total de 40-, mientras que en el GC –como se esperaba-, la cantidad de ocasiones en que los participantes decidieron perjudicar a los CV fue menor en comparación con la presentada en los demás grupos. La diferencia, en términos de ocurrencia de la conducta de perjuicio entre uno y otro grupo, es de 31, tres perjuicios más que en grupo experimental con menor cantidad de perjuicios a lo largo del estudio, el grupo GTM. El grupo que siguió en mayor cantidad de ocasiones de perjuicio fue el GTT, cuyo total apenas alcanzó el 52.5% del alcanzado por GUM, seguido por GUT, con 18 ocasiones de perjuicio. Nótese que dos de los grupos con mayor cantidad de perjuicio pertenecen a la primera categoría, es decir, es identificable el CV que perjudica.

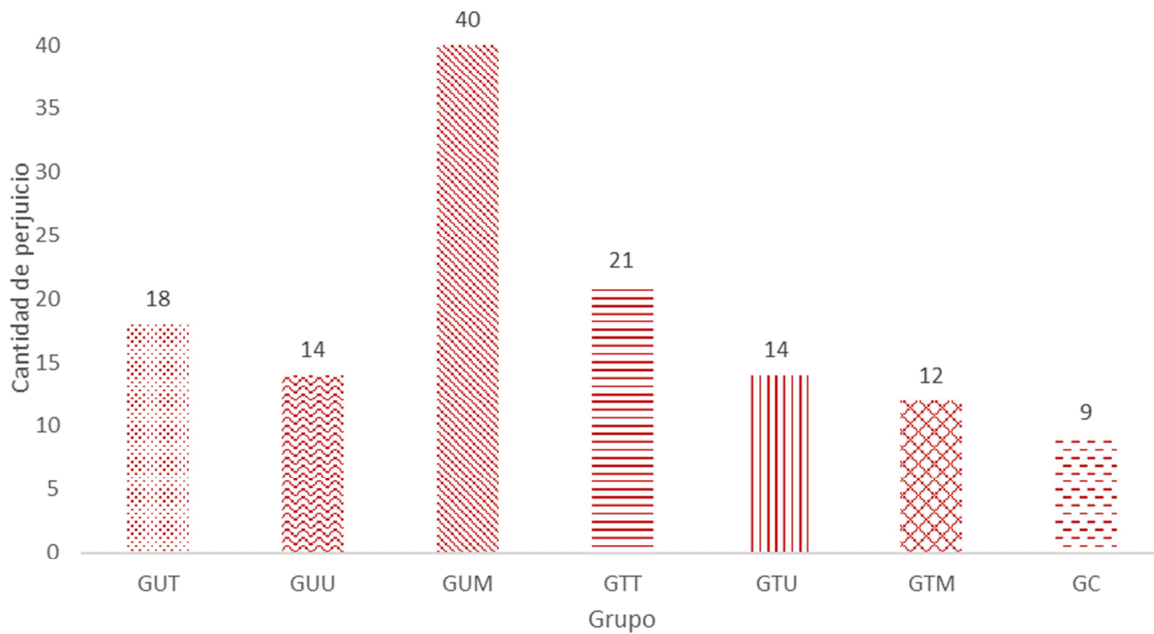


Figura 2. Cantidad de ocasiones en que el participante decidió quitarle puntos a un CV en cada uno de los grupos.

El caso del GUM es representativo, pues el 100% de los participantes de este grupo decidió perjudicar cuando menos en una ocasión a algún CV, en contraste con los participantes del GTM quienes, a pesar de ser objeto exclusivo del perjuicio de sus CV, solamente el 50% de ellos decidió quitar puntos en alguna ocasión durante todo el estudio, es decir, sólo tres de los seis participantes decidieron perjudicar a alguno de sus CV. En los grupos GUT y GUU se observa el segundo mayor porcentaje de participantes que perjudicó por lo menos una vez con 67%. Por otra parte, los grupos en donde no era identificable algún CV cuya función exclusiva fuera la de quitar puntos a los demás –GTT, GTU y GTM-, el porcentaje de participantes que perjudicaron en alguna ocasión no superó el 50% (ver figura 3).

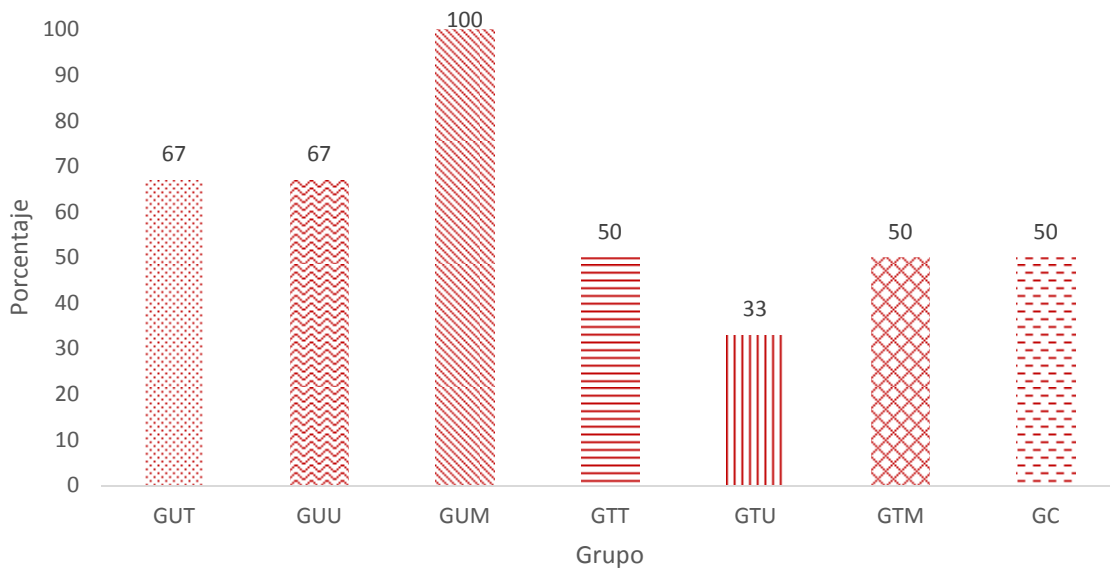


Figura 3. Distribución del porcentaje de participantes que perjudicaron al menos en una ocasión a algún Compañero Virtual.

Por otra parte, a la distribución del perjuicio total entre los grupos del estudio se le puede añadir el análisis de la distribución dentro de los grupos, el cual está constituido por dos tipos de datos: 1) el porcentaje de participantes que decidieron perjudicar en cada uno de los grupos –debido a que no todos los participantes quitaron puntos a los CV-; y 2) el porcentaje de la distribución del perjuicio entre los CV con base en la función de estos según el grupo en cuestión. En el caso del porcentaje de participantes que decidieron perjudicar al menos en una ocasión a un CV durante la realización de su tarea, es de notar que éste fue mayor en los grupos definidos por la condición situacional en donde podía identificarse a uno de los CV como aquél que quitaba puntos, ya fuera a los demás CV, sólo a uno de estos o sólo al participante –GUT, GUU y GUM, respectivamente-. Con el fin de facilitar la descripción de los datos siguientes se nombrará como CV $\alpha$  al compañero con dicha función.

En cuanto a los datos relativos a la distribución del perjuicio dentro de los grupos con base en la función del CV, la figura 4 muestra las diferencias entre los porcentajes de dicha distribución. En el GUT y el GUM –donde CV $\alpha$  era plenamente identificable, pues sólo uno de los CV tenía esa función- los participantes tendieron a quitarle puntos al CV $\alpha$  en un porcentaje mayor al que lo hicieron con los demás

CV. Sin embargo, en el caso del GUU –en donde además de estar delimitada la función de CV $\alpha$ , podía identificarse a otro CV que en cada ocasión y de manera exclusiva era el perjudicado, llamado CV $\beta$  de ahora en adelante- se encontró que los participantes perjudicaron en un mayor porcentaje a CV $\beta$  y en uno menor – incluso que el CV sin función- a CV $\alpha$ . Este resultado difiere con el encontrado en el GTU –en donde sólo la función CV $\beta$  estaba bien identificada-, pues la diferencia entre el porcentaje de ocasiones en que se perjudicó a los otros dos CV fue sustancialmente mayor que el correspondiente al perjuicio sobre CV $\beta$  –50% y 43% sobre 7%, respectivamente-.

Por otra parte, en los grupos en donde no era identificable el CV $\alpha$  o el CV $\beta$  –pues estas funciones se distribuyeron de manera aleatoria entre los tres CV durante las 10 ocasiones en que se le notificó al participante la sustracción de puntos según el grupo-, la distribución del perjuicio del participante sobre algún CV no fue homogénea entre los tres, sino que evidencia cierto tipo de preferencia por perjudicar a algunos en mayor medida que a otros. Nótese que en ninguno de los grupos el porcentaje de perjuicio por CV supero los 52%, a excepción del GUM, grupo en el que se observaron mayores porcentajes de perjuicio y en el que el 100% de los participantes perjudicó por lo menos en una ocasión.

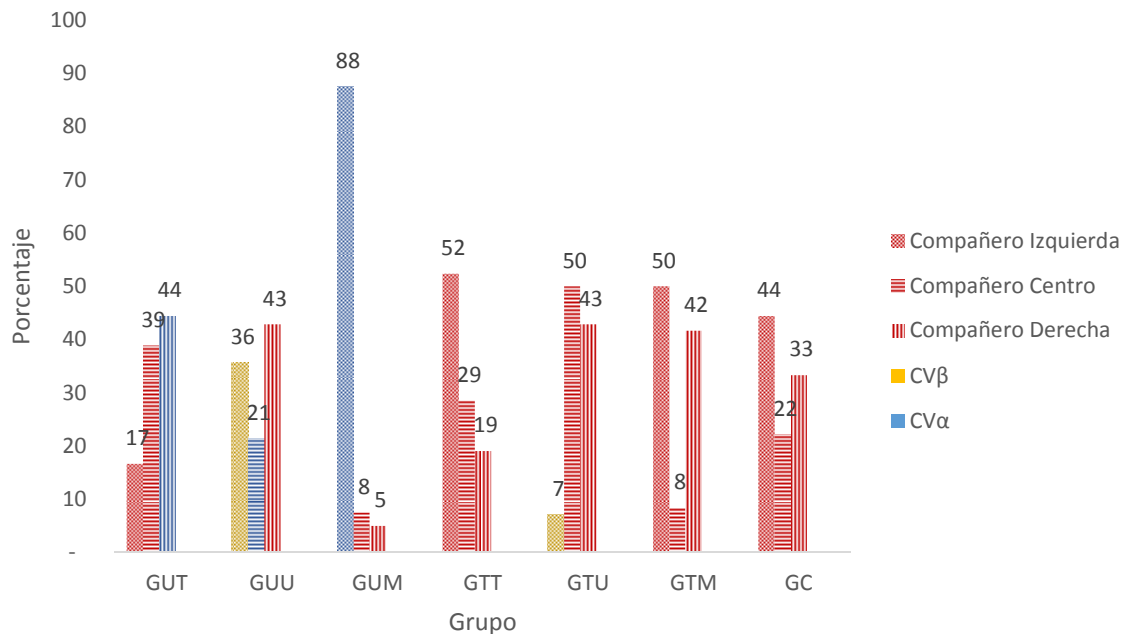


Figura 4. El porcentaje por grupo de las ocasiones en que el participante perjudicó a cada uno de los CV según su ubicación espacial en la tarea. Las barras en color azul identifican al CV cuya función exclusiva consistió en restar puntos a los demás CV, sólo a uno de estos o al participante –CVα-; las barras de color amarillo corresponden al CV cuya función consistió en ser el único perjudicado en ese grupo por parte de alguno o todos los CV –CVβ-.

Finalmente, en cuanto a la comparación entre la línea base y la fase experimental para dar cuenta del efecto de los factores disposicionales situacionales sobre la conducta perniciosa, los resultados sugieren diferencias entre ambas fases en todos los grupos. Con excepción del GUU, el porcentaje de ocasiones en que los participantes quitaron puntos a los CV durante la fase experimental fue superior al porcentaje observado durante la línea base. En otras palabras, antes de recibir la notificación sobre el CV que quitaba puntos a algún otro CV o al participante mismo, el porcentaje de ocasiones en que el participante decidió quitar puntos no alcanzó el 30% del total de perjuicios (ver figura 5).

En términos de diferencias porcentuales entre total de perjuicios en línea base y fase experimental, los grupos GTU y GC muestran las mayores diferencias. Recuérdese también que ambos grupos son aquellos en donde menos cantidad de perjuicio se observó y que, en ambos casos, solo perjudicaron tres de seis participantes. Acerca de los tres grupos con mayor porcentaje de perjuicio –GUT, GUM y

GTT- se puede dar evidencia de un incremento similar en todos ellos, dicho aumento fue de 56, 50 y 42%, respectivamente,

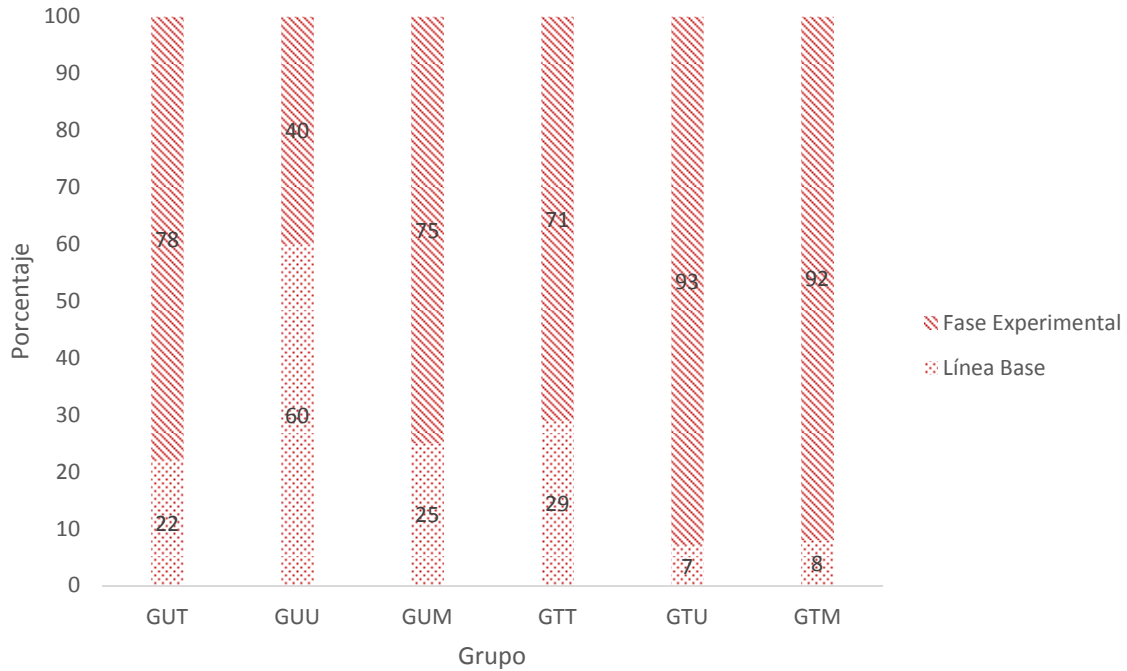


Figura 5. Comparación entre los porcentajes de perjuicio obtenidos durante la línea base y la fase experimental en los seis grupos experimentales.

## DISCUSIÓN

En el caso particular de la conducta perniciosa, han sido escasamente estudiadas las causas que probabilizan que un individuo perjudique a otro, siendo hasta el momento el tipo de consecuencias por perjudicar o no perjudicar, una variable que ha mostrado tener influencia directa sobre este tipo de comportamiento (Morales et al., en prensa). Atendiendo a esta falencia, en el presente estudio se tuvo por objetivo evaluar el efecto de diferentes formas de distribución del perjuicio en un grupo sobre la elección entre perjudicar o no a un compañero. Los resultados apuntan que dicha variable puede ser un potencial factor que promueve la conducta perniciosa.

De acuerdo a los resultados obtenidos, el grupo de mayor incidencia de conducta perniciosa fue el GUM, cuya particularidad versó sobre la identificación de exclusi-

vamente un CV que perjudicaba y donde el individuo perjudicado fue el participante en cuestión. La identificación de estas características pone en relieve lo siguiente: la conducta de perjudicar está en función –por lo menos parcialmente- de la acción de perjuicio de otros. Lo anterior se corresponde con el planteamiento de la hipótesis de cooperación condicional que mencionan González y Santoyo (2007), en la que se supone que los individuos son capaces de reconocer la calidad y cantidad de la aportación de los demás miembros del grupo, entendiéndose lo anterior como un factor relevante que modifica la actividad del mismo individuo con relación a su grupo de referencia a manera de estrategias de interacción. Del mismo modo, los resultados encontrados en el presente estudio se relacionan con los hallazgos de Pulido, Ribes, López y López (2015), quienes encontraron que el altruismo total de los participantes está en función de las respuestas altruistas que otro compañero emita en beneficio del participante, es decir, de la correspondencia de respuestas altruistas entre los participantes.

Los resultados obtenidos en el presente estudio parecen alentar la idea de que atender contra las contingencias propias tiene mayor efecto sobre el comportamiento pernicioso que la alteración de contingencias ajenas al participante, como es el caso de aquellos grupos en donde se perjudicaba a otro, ya sea por parte de un mismo CV particular o por todos –GTU y GUU-. Describiendo al ambiente social de manera muy general como *las prácticas de los individuos y sus productos* (Ribes, 1988), y al estar siempre inmersos en dicho ambiente, no entrar en contacto con las relaciones contingenciales que se establecen entre otros individuos fomenta una forma muy limitada de comprender la dinámica social, aún si esta sociedad comprende un grupo reducido de personas.

Es de notar que los grupos con mayor porcentaje de participantes que perjudicaron por lo menos una vez, fueron aquellos en donde un solo CV perjudicaba y no varios de ellos. Como se mencionó en los resultados, la identificación del CVa promovió que la conducta perniciosa del participante se dirigiera hacía aquél. Tal fue el caso de los grupos GUM, GUT y GUU, en los donde el porcentaje de participantes que perjudicó fue del cien por ciento para el primer caso, y del 67% - cuatro de seis participantes- para el GUT y el GUU. Resultado similar ha sido im-



posible de hallar en la literatura en tanto suele estudiarse la conducta social en  $N=2$  o de forma diádica (Pulido et al., 2014; Pulido et al., 2018; Pulido et al., 2015; Ribes et al., 2003; Santoyo y Colmenares, 2011), lo que facilita –de alguna manera- que en la elección entre hacer o no hacer algo se tenga identificado sólo a un compañero para hacerlo. Se sugiere el uso de grupos pequeños –ya sean reales o simulados-, así como la variación paramétrica en la cantidad de CV $\alpha$ , para el estudio de la conducta social por las posibilidades contingenciales que se logran, algo que en el trabajo con diadas es imposible de analizar. Ejemplo de un arreglo con grupos pequeños es el de González y Santoyo (2007), quienes muestran efectos en el número de jugadores sobre la aportación o cooperación en un grupo de referencia en tareas simuladas de alta cooperación entre jugadores.

Un aspecto relevante que merece especial atención en el presente estudio, fue la ausencia de consecuencias por perjudicar a otro, lo que pone en entredicho que este tipo particular de conducta sea mantenida exclusivamente por sus consecuencias, en términos de pérdidas o ganancias, como lo sugieren algunos modelos operantes o de economía conductual al explicar la conducta social (Homans, 1958; Skinner, 1953; Rachlin, 2002). De hecho, el único estudio precorrente encontrado en la literatura interconductual sobre esta forma de comportamiento (Morales et al., en prensa) tiene como variable de interés el tipo de consecuencia por perjudicar o no a otros, encontrándose que la condición de otorgar consecuencias negativas –quitar puntos- por no perjudicar a otros, fomenta el desarrollo y mantenimiento de la conducta perniciosa. Si bien, no se descarta la idea de que las consecuencias puedan tener un efecto en la conducta perniciosa, tampoco se considera que su variación paramétrica sea la única causa de ésta.

Un estudio complementario que permita observar el efecto del tipo de consecuencias según la distribución del perjuicio, tendría que dar cuenta de todas las posibles variaciones en cuanto al tipo de consecuencias –positivas o negativas- por perjudicar o no a otro en los diferentes grupos de perjuicio. Teóricamente, sumando los resultados del presente estudio y lo encontrado por Morales et al. (en prensa), la forma idónea de promover la conducta perniciosa sería colocar a un individuo ante condiciones en las que un CV lo perjudique, y se le otorguen consecuen-

cias negativas por no perjudicar al mismo. Otras variables de interés en el estudio de la conducta perniciosa podrían ser la dificultad, la complejidad, y el tipo de tarea del CV al elegir perjudicarlo, las diferencias de puntos entre los diferentes CV –más, menos o igual al puntaje del participante-, la variación sistemática de las formas en que se instruye al participante a perjudicar, la historia con los compañeros, la cantidad de ocasiones en que el participante es perjudicado durante la tarea o, incluso, la emergencia de figuras de autoridad en el grupo y su posible regulación en las relaciones entre compañeros.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carpio, C. (1994). Comportamiento animal y teoría de la conducta. En Hayes, L., Ribes, E. y López, F., *Contribuciones en honor a J. R. Kantor* (pp. 45-68). México: Universidad de Guadalajara.
- Carpio, C., Pacheco, V., Hernández, R. y 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. y Pacheco, V. (2008). Efectos de las consecuencias positivas y negativas sobre la conducta altruista. *Universitas Psychologica*, 7(1), 97-107.
- Carpio, C., Silva, H., Reyes, A., Pacheco, L., Morales, G., Arroyo, R., Canales, C. y 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.
- Fernández, A., Galguera, R., Galindo, L. y Silva, H. (en prensa). Efectos de la simetría/asimetría en la dificultad de la tarea sobre la conducta perniciosa. *Revista Conductual*, 6(1).
- González, L. y Santoyo, C. (2007). Cooperación en dilemas de bienes públicos: el tamaño del grupo como señal de aportación. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 33(2), 205-224.
- Herrera, J., Pedroza, F., Oropeza, R. y 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.
- Homans, G. (1958). Social behavior as Exchange. *American Journal of Sociology*, 63, 597-606.

- Martínez, D., Olvera, L., Rocha, E., García, A. y Silva, H. (en prensa). 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).
- Medina, I. y Polanco, L. (2009). Efecto de la variación de las instrucciones que señalan relaciones de poder, intercambio y sanción sobre la conducta de cooperación-no cooperación en una tarea aritmética en estudiantes universitarios. *Suma Psicológica*, 16(2), 15-25
- Morales, G., Silva, H., Garduño, H., Pacheco-Lechón, L., Rodríguez, R., Chaparro, M., Carranza, J. y Carpio, C. (en prensa). El comportamiento pernicioso: el efecto de las consecuencias en la elección entre perjudicar/no perjudicar a un compañero. *Universitas Psychologica*.
- Pacheco-Lechón, L. y Carpio, C. (2014). Mediación lingüística en las interacciones sociales: el caso de las instrucciones y los acuerdos verbales. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 17(2), 695-714.
- Pulido, L., Rangel, N., Ávila, A., Mérida, F. y 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, L., Rangel, N. y Ortiz-Rueda, G. (2014). Efecto del tipo de contingencia en el establecimiento y cualidad de intercambios verbales: su papel en la elección de alternativas compartidas. *Journal of Behavior, Health y Social Issues*. 6 (1), 71-86.
- Pulido, L., Ribes, E., López, I., Fuentes, V. y 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. y López, B. (2015). Interacciones altruistas totales como función de la inducción de reciprocidad. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 41(1), 32-52.
- Ribes, E. (1988). Delimitación de la psicología y la sociología: ubicación de la psicología social. *Revista Sonorense de Psicología*, 2(2), 72-81.
- Ribes, E. y López, F. (1985). *Teoría de la Conducta: un análisis de campo y paramétrico*. México, Trillas.
- Ribes, E., Rangel, N., y López. (2008). Análisis teórico de las dimensiones funcionales del comportamiento social. *Revista Mexicana de Psicología*, 25, 45-57.
- Ribes, E., Rangel, N., Casillas, J., Álvarez, A., Gudiño, A., Zaragoza, A. y Hernández, H. (2003). Inequidad y asimetría de las consecuencias en la elección entre contingencias individuales y sociales. *Revista Mexicana de Análisis de la Conducta*, 29(2). 131-168.

Santoyo, C. y Colmenares, L. (2011). Equidad en Intercambio de Esfuerzo y Ganancia: Efectos de la Información. *Acta de Investigación Psicológica*, 1(1), 77-91.

Rachlin, H. (2002). Altruism and selfishness. *Behavioural and Brain Sciences*, 25(1), 239-250.

Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behavior*. New York, NY: McMillan.