

Ocio, medios de comunicación y violencia en el comportamiento adolescente

Carolina Bringas Molleda

Dpto. de Psicología
Universidad de Oviedo

- Socialización
- Adolescencia
- Conducta antisocial
 - Características y Factores desencadenantes
- Ocio
- Medios de comunicación
 - Televisión
 - Videojuegos
 - Internet
 - Móviles
 - Influencias positivas y negativas del uso de los medios
 - Principales efectos del uso de los medios

Socialización

- Adquisición de normas, valores y hábitos en la sociedad para la convivencia
 - Adquisición de la identidad personal y de las normas conductuales
- 

Adolescencia

- Cambios rápidos en el desarrollo físico, mental, emocional y social
- Influencia de los modelos sociales y de los entornos de vida
- Adquisición y consolidación de los estilos de vida

Comportamiento antisocial

- **Definición:** Conducta que quebranta las pautas y normas sociales, nociva para los demás, y alejándose de lo que es considerado normativo.
- **Características:** Registro de conductas agresivas, un bajo rendimiento escolar, problemas en sus relaciones personales y sociales, escasas habilidades sociales, escalonamiento de conductas de mayor a menor frecuencia

Participantes

- 433 adolescentes asturianos
- Edades: Entre 14 y 20 años
- Varones: 49,2%; mujeres: 50,8%
- Clase social media: 74%

Instrumentos de evaluación

- **Consumo de medios** (Espinosa, Clemente y Vidal, 2004; Bringas, 2007)
 - Actividades de ocio (Deportes, lectura de libros, cine, salidas con amigos, juegos de ordenador, otros)
 - Uso de la televisión
 - Videojuegos
 - Internet
 - Móviles
- **Inventario de conducta antisocial (ICA)**
(Espinosa, Clemente y Vidal, 2004)

Clasificación de la conducta antisocial

(Bringas, Herrero, Cuesta y Rodríguez, 2006)

- Conductas de consideración de la propiedad e infractoras
 - Inmadurez, conflictividad normativa y de consideración del otro
- 

Análisis de frecuencias

FACTORES DE CONDUCTA ANTISOCIAL	FRECUENCIAS (PROMEDIO)			
	Nunca	1 ó 2 veces	A veces	A menudo
Consideración de la propiedad e infractoras	89,8%	6,11%	1,74%	1,4%
Conflictividad normativa y de consideración del otro	39,3%	6,33%	20,7%	9%

Diferencias según la edad

Variable dependiente	Edad (I)	Edad (J)	Diferencias entre medias (I-J)
F.1	14-15	16-17	-0,7859
		>=18	-1,5400
	16-17	14-15	0,7859
		>=18	-0,7541
	>=18	14-15	1,5400
		16-17	0,7541
F.2	14-15	16-17	-5,4641*
		>=18	-9,8331*
	16-17	14-15	5,4641*
		>=18	-4,3690
	>=18	14-15	9,8331*
		16-17	4,3690

Factores desencadenantes de un comportamiento antisocial

- Factores personales o individuales
 - Características temperamentales (hiperactividad, impulsividad, bajo autocontrol, carácter altamente temperamental)
 - Variables sociocognitivas (procesamiento de la información cognitivo social deficiente, locus de control externo, habilidades de resolución de problemas, baja autoestima)
 - Factores puramente biológicos (edad, sexo, alto nivel de activación cortical, diferencias bioquímicas existentes entre las personas)

Factores desencadenantes de un comportamiento antisocial

● Factores contextuales

- **La familia** (tamaño, supervisión y disciplina parental, ambiente hostil en el cuidado de los hijos, cualidad de las relaciones paterno-filiales, apego familiar, historial paterno de conductas antisociales, así como alcoholismo y drogodependencias...)
- **El contexto escolar** (rendimiento académico, absentismo escolar, apego escolar)
- **El grupo de iguales** (implicación con iguales conflictivos)
- **Medios de comunicación** (actitudes y conductas violentas pueden ser considerados aceptables y normales por la audiencia juvenil)
- **Otros** (El desempleo, situaciones sociales desfavorecidas, o diferencias entre diversos núcleos urbanos)

Ocio

- Tiempo libre no sujeto a necesidades y obligaciones
- Espacio de interacción social
- Distracción y entretenimiento como instancias de socialización
- Principales actividades de ocio
 - Salidas con los amigos
 - Acudir a bares, cafeterías y discotecas
 - Deporte
 - Uso de los medios de comunicación

Actividades de ocio		Frecuencias
Participar en deportes	Menos frecuente	15,7%
	A veces	40,4%
	Más frecuente	43,6%
Leer libros por entretenimiento	Menos frecuente	31,2%
	A veces	42,5%
	Más frecuente	25,4%
Ir al cine	Menos frecuente	11,3%
	A veces	52,9%
	Más frecuente	35,8%
Salir con los amigos de bares	Menos frecuente	10,9%
	A veces	21%
	Más frecuente	67,9%
Jugar con juegos de ordenador	Menos frecuente	21%
	A veces	35,8%
	Más frecuente	42,5%
Otros	Menos frecuente	3,2%
	A veces	19,9%
	Más frecuente	29,6%

Televisión

- Modo pasivo de asimilación de contenidos
- Formación y fortalecimiento de actitudes y conductas formando parte del repertorio comportamental
- Información sobre lo que nos rodea y transmisión de conocimientos
- Distracción y entretenimiento

Número de horas diarias de visionado televisivo		Frecuencias
Lunes a Jueves (período lectivo)	Menos de 1 hora	18,9%
	1-2 horas	42%
	2 horas o más	37,6%
Fines de semana (período lectivo)	Menos de 1 hora	11,3%
	1-2 horas	26,6%
	2 horas o más	61,2%
Lunes a Jueves (vacaciones escolares)	Menos de 1 hora	13,4%
	1-2 horas	23,8%
	2 horas o más	61,4%
Fines de semana (vacaciones escolares)	Menos de 1 hora	19,2%
	1-2 horas	21,7%
	2 horas o más	56,8%
Horario diario de televisión		
Lunes a Jueves (período lectivo)	Mañana, combinación con tarde y/o noche, tarde	39,5%
	Noche y tarde-noche	58,2%
Fines de semana (período lectivo)	Mañana, combinación con tarde y/o noche, tarde	42%
	Noche y tarde-noche	55,4%
Lunes a Jueves (vacaciones escolares)	Mañana, combinación con tarde y/o noche, tarde	42,5%
	Noche y tarde-noche	54%
Fines de semana (vacaciones escolares)	Mañana, combinación con tarde y/o noche, tarde	42,5%
	Noche y tarde-noche	52,4%
Disponibilidad de aparato de televisión en habitación	Sí	45,3%
	No	52,9%

Videojuegos

- Características

- Interactividad y realismo

- Interacción social: Experiencia interpersonal

- Fantasía: Permite vivir una aventura en primera persona y hacer cosas que no se hacen en la vida real

- Competición y desafío. Tratan de ser el mejor y conseguir el más alto nivel

- Influyen en la autoestima, confianza en uno mismo, con capacidad de superación y emocionalmente estimulantes

Videojuegos

- Criticas negativas

- El tiempo de juego va en detrimento del tiempo dedicado al estudio o a otras actividades de ocio
- En caso de videojuegos violentos, favorecen una pauta de conducta impulsiva, agresiva y egoísta en los usuarios que más lo utilizan
- El uso continuado inhibe el desarrollo de pautas de conducta más constructivas

Internet

- Intercambio de opiniones, ideas, información y relación con personas de cualquier parte del mundo
- Posibilidad de estar en contacto y vincularse con su grupo de iguales.
- Ausencia de elementos de la comunicación no verbal que facilita la interacción, enmascarando la identidad personal

Formas de uso de Internet

- Chat. Comunicación en tiempo real
- Correo electrónico. Intercambio rápido y económico de mensajes
- Juegos on-line. Posibilidad de jugar en grupos (comunidades de jugadores o comunidades virtuales)

Síntomas del excesivo uso de Internet

- Aumento del tiempo que pasan ante la red, perdiendo su noción y negando o minimizando su duración
- Descuido del aspecto, pérdida de sueño y alteración de los hábitos de alimentación
- Uso de la red para satisfacción inmediata y huir de los problemas
- Efectos escolares (fracaso académico)
- Conductas antisociales. Hurtos para comprar juegos
- Sentimientos de culpa y disminución de autoestima, así como alteraciones del estado de ánimo

Móviles

- Privacidad en el uso de llamadas
- Definición de la identidad personal (tamaño, forma, vistosidad, elección de tonos y melodías)
- Uso de los mensajes de texto (SMS)
- Instrumentalidad. Despertador, reloj de bolsillo, agendas, juegos...

Conductas desadaptativas del uso del móvil

- No son capaces de desprenderse del móvil, incluso en situaciones difíciles, incurriendo en infracciones. Incapacidad para controlar o interrumpir su uso
- Comprueban rápidamente la batería o cobertura
- Necesidad de sentirse receptores constantes de llamadas
- No tienen un control completo de sus impulsos
- Fácilmente influenciados por campañas publicitarias
- Estatus. Provoca sentimientos negativos o problemas de autoestima ante su ausencia o falta de llamadas

Conductas desadaptativas del uso del móvil

- Mantienen la conducta a pesar de tener conciencia de los efectos negativos que conlleva
- Engaño, mentiras y robos a los padres para recargar el saldo
- Efectos secundarios en la salud, sobre todo en el sueño debido a las “redes nocturnas”
- Problemas en el ámbito social, familiar y escolar

Uso de informática / ordenador, Internet y móvil		Frecuencias
Motivos de uso de ordenador	Estudio, aprendizaje o ambas cosas	16,4%
	Ocio	41,6%
	Estudio y ocio, ocio y aprendizaje o todo	35,3%
Afición a juegos informáticos o de consola	Sí	55,4%
	No	44,1%
Usuario de Internet	Sí	77,4%
	No	21,9%
Amigos desconocidos a través de Internet	Sí	39,7%
	No	52,2%
Amigos actuales conocidos a través de Internet	Sí	25,4%
	No	66,7%
Poseción de móvil	Sí	91%
	No	8,8%
Envío y recibo de mensajes	Sí	91,2%
	No	8,5%
Amigos desconocidos a través de mensajes	Sí	24,2%
	No	75,5%
Amigos conocidos a través de mensajes	Sí	20,1%
	No	79,4%

Cantidad de uso de juegos de ordenador e Internet		Frecuencias
Número de veces semanales que juega con el ordenador durante período escolar	Menos de 1 vez	31,4%
	1-2 veces	24,7%
	Desde 3 veces hasta a diario	34,6%
Tiempo de uso de juegos de ordenador	Menos de 1 hora	31,9%
	1-2 horas	39%
	2 a más de 4 horas	18,7%
Número de veces semanales que usa Internet durante período escolar	Menos de 1 vez	23,3%
	1-2 veces	24,5%
	Desde 3 veces hasta a diario	36,7%
Tiempo de uso de Internet	Menos de 1 hora	24%
	1-2 horas	36,5%
	2 a más de 4 horas	23,3%

Influencias positivas del uso de los medios

- Información y educación. Transmisión de conocimientos, noticias, actitudes y hábitos
- Aprendizaje. Adquisición de pautas prosociales
- Diversión y entretenimiento. Elementos de compañía en el tiempo libre

Influencias negativas del uso de los medios

- Adicción
- Aislamiento social. Disminuyen las interacciones sociales
- Relaciones interpersonales inestables. Deterioro de las relaciones con el grupo de iguales
- Fracaso escolar
- Conductas antisociales en función del uso de los mismos, así como aprendizaje de conductas inadecuadas según el contenido mediático

Principales efectos de los medios

- Aprendizaje de actitudes y nuevas formas de conducta, según la interpretación que haga el observador
- Desensibilización y habituación a la violencia. Actitud positiva y aceptación de la violencia, así como se considera algo normal
- Desinhibición o fortalecimiento de conductas preexistentes. Desaparecen las normas que inhiben el comportamiento agresivo

Principales efectos de los medios

- Temor a ser ellos víctimas de la violencia, percibiendo el mundo como un lugar peligroso e inseguro. Efecto de cultivo
- Procesos de justificación cognitiva. Los contenidos violentos mediáticos pueden justificar la propia conducta como si fuera normal

Resultados



Actividades de ocio		CA1: Conductas infractoras			Chi-2 P	
		Baja CA1	CA1 media	Alta CA1		
Leer libros por entretenimiento	Menos frecuente	19,5%	33,9%	46,5%	27,731 (0,000)	
	A veces	44%	45%	37,4%		
	Más frecuente	36,5%	21,1%	16,2%		
		CA2: Conductas conflictivas			Chi-2 P	
		Baja CA2	CA2 media	Alta CA2		
		Menos frecuente	24,1%	29%	43,6%	14,213 (0,007)
	A veces	42%	45,4%	39,1%		
	Más frecuente	33,9%	25,6%	17,3%		
Salir con los amigos de bares		CA1: Conductas infractoras			Chi-2 P	
		Baja CA1	CA1 media	Alta CA1		
		Menos frecuente	15,7%	8,6%	7,1%	12,741 (0,013)
		A veces	25,8%	20,1%	15,2%	
		Más frecuente	58,5%	71,3%	77,8%	
			CA2: Conductas conflictivas			Chi-2 P
			Baja CA2	CA2 media	Alta CA2	
	Menos frecuente	24,1%	6,7%	5,4%	48,783 (0,000)	
	A veces	32,1%	19,6%	12,6%		
	Más frecuente	43,8%	73,7%	82%		
Jugar con juegos de ordenador		CA1: Conductas infractoras			Chi-2 P	
		Baja CA1	CA1 media	Alta CA1		
		Menos frecuente	26,9%	22,2%	10,1%	13,549 (0,009)
		A veces	37,5%	35,1%	35,4%	
		Más frecuente	35,6%	42,7%	54,5%	
			CA2: Conductas conflictivas			Chi-2 P
			Baja CA2	CA2 media	Alta CA2	
		Menos frecuente	20,5%	26,6%	11,7%	15,838 (0,003)
	A veces	44,6%	32,4%	34,2%		
	Más frecuente	34,8%	41,1%	54,1%		

Uso de informática / ordenador Internet y móvil		CA1: Conductas infractoras			Chi-2 P
		Baja CA1	CA1 media	Alta CA1	
Motivos de uso de ordenador	Estudio, aprendizaje o ambas cosas	24,1%	15,1%	11,8%	15,712 (0,003)
	Ocio	32,4%	49,4%	54,8%	
	Estudio y ocio, ocio y aprendizaje o todo	43,4%	35,5%	33,3%	
Afición a juegos informáticos o de consola	Sí	45,6%	56,3%	70,7%	15,633 (0,000)
	No	54,4%	43,7%	29,3%	
Amigos actuales conocidos a través de Internet	Sí	20,8%	25,3%	41,2%	12,748 (0,002)
	No	79,2%	74,7%	58,8%	
Amigos conocidos a través de mensajes SMS	Sí	10,1%	20,1%	36,7%	26,772 (0,000)
	No	89,9%	79,9%	63,3%	

Cantidad de uso de juegos de ordenador e Internet		CA1: Conductas infractoras			Chi-2 P
		Baja CA1	CA1 media	Alta CA1	
Número de veces semanales que juega con ordenador período escolar	Menos de 1 vez	36,4%	35%	31,3%	16,623 (0,002)
	1-2 veces	30%	32,5%	14,6%	
	Desde 3 veces a diario	33,6%	32,5%	54,2%	
Tiempo de uso de juegos de ordenador	Menos de 1 hora	43,1%	31,2%	31,9%	10,803 (0,029)
	1-2 horas	42,3%	47,8%	38,3%	
	2 a más de 4 horas	14,6%	21%	29,8%	
Número de veces semanales que usa Internet durante período escolar	Menos de 1 vez	30%	28,4%	22,7%	11,086 (0,026)
	1-2 veces	35,4%	28,4%	20,5%	
	Desde 3 veces a diario	34,6%	43,2%	56,8%	
Tiempo de uso de Internet	Menos de 1 hora	35,2%	27,2%	21,6%	13,538 (0,009)
	1-2 horas	39,8%	50,3%	37,5%	
	2 a más de 4 horas	25%	22,4%	40,9%	

Uso de informática / ordenador Internet y móvil		CA2: Conductas conflictivas			Chi-2 P
		Baja CA2	CA2 media	Alta CA2	
Motivos de uso de ordenador	Estudio, aprendizaje o ambas cosas	29,7%	15,7%	9,4%	27,433 (0,000)
	Ocio	29,7%	43,1%	61,3%	
	Estudio y ocio, ocio y aprendizaje o todo	40,6%	41,1%	29,2%	
Afición a juegos informáticos o de consola	Sí	52,3%	50,2%	69,4%	11,465 (0,003)
	No	47,7%	49,8%	30,6%	
Amigos desconocidos a través de Internet	Sí	31,7%	41,5%	56,9%	13,997 (0,001)
	No	68,3%	58,5%	43,1%	
Amigos actuales conocidos a través de Internet	Sí	20%	23,6%	41,7%	15,155 (0,001)
	No	80%	76,4%	58,3%	
Posesión de móvil	Sí	85,8%	91,8%	95,5%	6,700 (0,035)
	No	14,2%	8,2%	4,5%	
Envío y recibo de mensajes	Sí	84,1%	93,3%	95,5%	11,056 (0,004)
	No	15,9%	6,7%	4,5%	
Amigos desconocidos a través de mensajes	Sí	15,9%	28,4%	25,2%	6,224 (0,045)
	No	84,1%	71,6%	74,8%	
Amigos conocidos a través de mensajes	Sí	10,7%	19,7%	30,6%	13,782 (0,001)
	No	89,3%	80,3%	69,4%	

Cantidad de uso de juegos de ordenador e Internet		CA2: Conductas conflictivas			Chi-2 P
		Baja CA2	CA2 media	Alta CA2	
Número de veces semanales que juega con el ordenador durante período escolar	Menos de 1 vez	34,4%	40,5%	24,3%	14,121 (0,007)
	1-2 veces	30,2%	27,9%	23,4%	
	Desde 3 veces a diario	35,4%	31,6%	52,3%	
Número de veces semanales que usa Internet durante período escolar	Menos de 1 vez	29,8%	31,1%	19,6%	17,927 (0,001)
	1-2 veces	35,7%	31,1%	19,6%	
	Desde 3 veces a diario	34,5%	37,8%	60,8%	
Tiempo de uso de Internet	Menos de 1 hora	35,7%	30,5%	19,6%	13,672 (0,008)
	1-2 horas	47,6%	42,9%	41,2%	
	2 a más de 4 horas	16,7%	26,6%	39,2%	

Conclusiones

- La lectura, como actividad de tiempo libre, no ocupa un lugar preponderante entre aquellos jóvenes que cometen un mayor número de actos antisociales, bien sean graves o serias infracciones, bien sean comportamientos más inmaduros o rebeldes
- Por el contrario, suelen tener más relaciones con los iguales, siendo las salidas con los amigos, una de sus principales formas de ocio.
- Con respecto a los juegos de ordenador, también son los de mayor comportamiento antisocial, quienes más utilizan los videojuegos en su tiempo libre, reflejándose en una mayor frecuencia semanal en su uso, y mostrando asimismo una mayor afición a los mismos.

Conclusiones

- Con respecto a Internet, también son quienes más lo utilizan con una alta frecuencia semanal, realizando como consecuencia de ello, más amistades que llegan a conocer personalmente.
- De igual modo, refieren conocer en mayor medida nuevos contactos a través de los SMS.
- Sin embargo, aquellos jóvenes con un alto registro conductual conflictivo o inmaduro, también destacan por relacionarse con personas desconocidas a través de la red, sin necesidad de llegar a conocer personalmente.
- Este mismo colectivo, dispone también en mayor medida de un móvil, al mismo tiempo que son los que utilizan los SMS para comunicarse.
- En definitiva, cuanto mayor es el comportamiento antisocial de los adolescentes, mayor es el uso que hacen de los medios electrónicos más novedosos