

La agresión desde una perspectiva psicosocial

Cristina García Ael
Juan Antonio Moriano León
Gabriela Topa Cantisano

TÉRMINOS CLAVE

OBJETIVOS

Introducción

1. Definición de agresión

- 1.1. La agresión y otros conceptos relacionados
- 1.2. Tipos de agresión

2. La medición de la agresión

- 2.1. Estrategias experimentales
- 2.2. Estrategias no experimentales

3. Enfoques teóricos de la conducta agresiva en Psicología Social

- 3.1. Antecedentes teóricos del estudio de la agresión en Psicología Social
- 3.2. La hipótesis de la frustración-agresión
- 3.3. El modelo neosociacionista cognitivo
- 3.4. La teoría del aprendizaje social
- 3.5. El modelo general de agresión

4. Antecedentes de la agresión

- 4.1. Variables internas
 - 4.1.1. Influencias bioquímicas en la agresión
 - 4.1.2. Rasgos de personalidad y conducta agresiva
 - 4.1.3. Diferencias de género en el comportamiento agresivo
- 4.2. Variables situacionales
 - 4.2.1. Instigadores sociales
 - 4.2.2. Estresores ambientales

5. La conducta agresiva en diferentes entornos sociales

- 5.1. El *bullying* y el *mobbing*
- 5.2. Los medios de comunicación y su influencia en la conducta agresiva
 - 5.2.1. Efectos a corto plazo
 - 5.2.2. Efectos a largo plazo

6. Estrategias orientadas a la reducción de la conducta agresiva

- 6.1. Estrategias basadas en el aprendizaje y el refuerzo
- 6.2. Estrategias basadas en procesos afectivos y cognitivos

RESUMEN

LECTURAS RECOMENDADAS Y ENLACES DE INTERÉS

REFERENCIAS

TÉRMINOS CLAVE

Agresión • Agresión hostil • Agresión instrumental • Frustración • *Bullying*

OBJETIVOS

1. Conocer cómo se conceptualiza la agresión, así como diferenciarla de otros conceptos relacionados.
2. Saber los diferentes tipos de agresión, así como el debate entre los enfoques dicotómicos y multidimensionales.
3. Aprender las diferentes metodologías empleadas en el estudio de la agresión, así como conocer sus ventajas y desventajas.
4. Conocer los principales desarrollos teóricos realizados sobre la agresión, desde la perspectiva psicosocial, así como los principales mecanismos explicativos en los que se basa cada uno de ellos.
5. Aprender las diferentes variables personales y situacionales que precipitan o interfieren en el desarrollo y mantenimiento del comportamiento agresivo.
6. Contextualizar las principales características del acoso escolar y laboral, así como conocer las consecuencias a las que se enfrentan las víctimas.
7. Diferenciar las estrategias de intervención basadas en el aprendizaje por observación de las basadas en procesos cognitivos y afectivos.

INTRODUCCIÓN

La agresión se ha convertido en parte integral de nuestra vida. Lamentablemente, unos la experimentan a diario, de forma intensamente personal. Según un reciente Informe de la UNESCO (2019), 246 millones de niños y adolescentes son víctimas de algún tipo de violencia y acoso escolar. Los que han tenido la suerte de no haber sufrido, de modo directo, actos agresivos, también son testigos de comportamientos más o menos dañinos (p. ej., pintadas, vandalismo, discusiones violentas o música misógina) a través de los medios de comunicación o en el simple transcurrir del día a día. Por lo que vemos, la agresión parece ser una parte real e importante de la condición humana, que se ha convertido en uno de los problemas más graves a los que se enfrenta hoy la sociedad. Entre otros, porque supone una amenaza para los sentimientos de seguridad y confianza, socava las relaciones sanas entre las personas y provocan un sufrimiento considerable y pérdidas innecesarias a la población de muchos países (Hsiang et al., 2013). Todo esto nos hace preguntarnos por qué agreden los seres humanos y qué medidas pueden adoptarse para prevenir o controlar este comportamiento tan destructivo.

Este capítulo se centra en la contribución de los psicólogos sociales a la comprensión de la agresión humana. La agresión humana es un comportamiento social y, aunque se ha estudiado desde muchas perspectivas, son los modelos teóricos y la investigación empírica realizada desde este ámbito científico los que han proporcionado un marco más sólido para comprenderla por dos razones fundamentales. En primer lugar, la perspectiva social ha demostrado ser más fructífera e informativa que otros enfoques a la hora de proporcionarnos una comprensión más profunda de un aspecto conductual del ser humano absolutamente *normal*. En segundo lugar, los determinantes más importantes de la agresión son, generalmente, de carácter social. La agresión, al menos en el caso de los seres humanos, surge principalmente de las palabras, los actos, la presencia e incluso la apariencia de otras personas (Latané y Richardson, 1992). Por lo tanto, para comprender plenamente este comportamiento es necesario conocer las situaciones sociales y los factores que facilitan e inhiben su aparición. Esto no quiere decir que no intervengan otros factores no sociales (p. ej., cambios en el equilibrio hormonal) que también instiguen la conducta agresiva. No obstante, el comportamiento agresivo humano se produce, por definición, en un contexto de interacción social.

Nos resultaría imposible reflejar en este capítulo la ingente cantidad de desarrollos teóricos y eviden-

cias empíricas sobre los procesos que subyacen a la agresión humana. Así pues, en parte por necesidad de espacio y en parte por elección, los contenidos de este capítulo se restringirán a los temas que se exponen a continuación. En primer lugar, abordaremos la conceptualización de la agresión, así como las diferencias y similitudes que establece con otros términos y las principales metodologías que se han utilizado para su medición. Seguidamente, nos centraremos en los principales desarrollos teóricos (clásicos y contemporáneos) sobre la naturaleza de la conducta agresiva. A continuación, presentaremos una visión general de los factores personales y situacionales, que predisponen o aumentan la probabilidad de que se desencadene la conducta agresiva. Asimismo, nos focalizaremos en dos entornos sociales que pueden facilitar el desarrollo de la agresión a largo plazo. Nos referimos a la agresión en el entorno laboral y escolar y a la influencia negativa de los medios de comunicación con contenidos de carácter agresivo en la conducta agresiva. Finalmente, abordaremos uno de los mayores retos de la psicología básica y aplicada, esto es, las estrategias que se han desarrollado para la prevención y control de la conducta agresiva.

1. DEFINICIÓN DE AGRESIÓN

Definir un objeto es importante porque nos ayuda a saber sus límites y diferenciarlo de otros. También nos permite encontrar objetos similares y agruparlos en categorías. Podemos medir y describir las características del objeto y su relación con otros. En el caso de la agresión, tener una definición clara nos ayuda a responder preguntas como: *¿Propinar un puñetazo en el rostro es equivalente a proferir una amenaza?*, *¿Es agresión aislar a un trabajador del resto del departamento y dejarlo sin trabajo?* o *¿Cómo interpretamos un comentario de contenido sexual subido de tono y que no es deseado?* En consecuencia, una definición del concepto de agresión nos debería facilitar la respuesta a todas estas cuestiones. Sin embargo, los investigadores han encontrado dificultades para ponerse de acuerdo sobre cómo describir la agresión y explicar sus componentes.

Aunque existe una gran cantidad de conceptualizaciones sobre la agresión (p. ej., Anderson y Hues, 2000), todas ellas suelen converger en una serie de características. Más específicamente, desde la perspectiva psicosocial, la agresión se define como un comportamiento que se lleva a cabo intencionadamente con el objetivo de causar daño a otra persona que está motivada para evitar ese daño (p. ej., deWall et al., 2012).

Esta definición, además, incluye varias características clave que ayudan a distinguir la agresión de otros fenómenos. En primer lugar, el daño se conceptualiza de manera amplia, porque puede adquirir muchas formas. Aunque lo que más accesible sea la lesión física, muchas agresiones no implican daño físico. Los insultos, los sentimientos heridos, los cotilleos malintencionados, el ostracismo y la incitación al odio son actos de agresión social que pretenden hacer daño, aunque no causen, directamente, ningún tipo de dolor físico (Sutton y Douglas, 2019). En segundo lugar, la agresión es un comportamiento *observable*, no un pensamiento o un sentimiento. Aunque las cogniciones agresivas (p. ej., actitudes, creencias, pensamientos o deseos hostiles) y el afecto agresivo (p.ej., sentimientos de ira, rabia o deseo de venganza) pueden servir, y con frecuencia lo hacen, como precursores importantes del comportamiento agresivo, ni la cognición agresiva ni el afecto agresivo se consideran agresión. En tercer lugar, la *intención* de hacer daño es un requisito necesario de la definición de agresión. Por ejemplo, dar un codazo a alguien, sin querer, en una habitación llena de gente no es una conducta agresiva, porque carece de intencionalidad, independientemente del daño que se produzca. Tampoco se puede hablar de agresión si el acto lesivo tiene como fin último beneficiar a otra persona. El hecho de que un dentista inyecte, de forma intencionada, anestesia a un paciente, no es una agresión, porque su objetivo es evitarle un dolor posterior, no causarle daño. Ahora bien, si una persona intenta hacer daño a otra y no lo consigue (p. ej., si una persona dispara a alguien para matar y falla), sí es un acto agresivo. En cuarto lugar, la agresión implica a personas, lo que significa que dañar objetos inanimados (p. ej., patear una pared, romper platos o golpear una mesa con los puños) no se considera agresión, a menos que se lleve a cabo con la intención de dañar a otra persona (p. ej., rajar las ruedas al coche de nuestro vecino). En quinto lugar, el receptor del daño o víctima debe estar *motivado para evitar el daño*. Si alguien quiere pegarnos y evitamos el golpe, la acción seguiría siendo un acto agresivo, independientemente de que el agresor haya alcanzado o no el objetivo de hacernos daño. Esta condición excluye el ejemplo odontológico, porque el paciente no tiene ninguna intención de evitar el daño. También excluiría del ámbito de la agresión fenómenos como el masoquismo (es decir, obtener placer, a menudo sexual, del dolor). Esto no significa que algunas de estas últimas formas de comportamiento estén totalmente desvinculadas de la agresión. De hecho, es probable que interviengan algunos de los mismos procesos psicológicos. En definitiva, la investigación ha demostrado que la definición de «agresión» utilizada por los psicólogos

sociales es extremadamente útil, como veremos más adelante, para desarrollar teorías de alta calidad sobre la agresión.

1.1. La agresión y otros conceptos relacionados

Como ocurre con muchos constructos psicológicos, a menudo, existe una brecha entre cómo se utiliza el término por el público en general y las definiciones que utilizan los científicos. Con frecuencia, la palabra «agresión» se usa de formas que no se ajustan a la definición científica. Por ejemplo, un entrenador de fútbol puede exhortar a sus jugadores a «ser más agresivos» o podemos calificar a un vendedor enérgico y persistente como «agresivo». Para complicar más las cosas, existen diversos términos interrelacionados que se han empleado habitualmente como equivalentes del concepto de «agresión», como son: la agresividad, el comportamiento antisocial, la asertividad, la coacción o la violencia. Sin embargo, todos estos términos presentan diferencias, más o menos importantes, con el concepto de agresión. A este respecto, la *agresividad* consiste en una «disposición» o tendencia a comportarse agresivamente en las distintas situaciones, mientras que la agresión constituye un acto o forma de conducta «puntual», reactiva o proactiva, frente a situaciones concretas (Berkowitz, 1993). Por otro lado, el *comportamiento antisocial* se refiere a cualquier conducta que viola las normas sociales que dictan el comportamiento apropiado (deWall y Anderson, 2011). Por lo que un comportamiento concreto se considere antisocial o no dependerá del contexto social. Por ejemplo, participar en una pelea en un funeral se consideraría un comportamiento antisocial, mientras que pelear contra alguien en un ring de boxeo no lo sería, aunque en ambos casos se trate de conductas agresivas. Por otra parte, el comportamiento antisocial abarcaría una gama más amplia de actos que agresión, porque también incluiría comportamientos no agresivos (Allen y Craig, 2017). Así, en la mayoría de las sociedades, tirar basura en la calle, realizar actos vandálicos o mentir se considerarían comportamientos antisociales, pero no agresivos. No obstante, cualquiera de estos ejemplos se podría clasificar como un comportamiento agresivo si se llevara a cabo para dañar a otra persona que estuviera motivada para evitar ese daño (p. ej., dejar nuestra basura en la puerta de un vecino).

Otro término que, a veces, se utiliza como sinónimo de la conducta agresiva es la conducta asertiva. La *asertividad* alude a cualquier comportamiento que permite defender los derechos personales y expresar los pensamientos y sentimientos de una manera respe-

tuosa con los demás (p. ej., Parham et al., 2015). Por ejemplo, si alguien se nos cuela en la fila de un teatro, podríamos elegir tres respuestas: a) no hacer nada (respuesta pasiva); b) hablar con esta persona sobre lo injusto de su acción y pidiéndole que, por favor, se ponga al final de la cola (respuesta asertiva) o c) empujar o insultar a la persona para que se ponga al final de la cola (respuesta agresiva). Por lo tanto, aunque, a veces, describamos (incorrectamente) a una persona asertiva como agresiva, la asertividad se distingue de la agresión en que se centra en respetar los derechos de los demás y, al hacerlo, no perjudicarlos (Allen y Craig, 2017). Así, cuando las personas luchan por sus derechos, compiten en un partido deportivo o actúan con ambición en el mundo de los negocios, están siendo asertivas sin ser agresivas, porque la verdadera agresión implica la intención de hacer daño a otro.

La *coacción* se considera una forma de influencia social que se centra tanto en obtener la conformidad de los demás como en inflingirles daño. Normalmente, mediante amenazas, castigos o fuerza corporal (p. ej., Krahe, 2013). Por tanto, sería un concepto más amplio que el de agresión. Por otra parte, aunque los objetivos inmediatos de la coacción son el daño y forzar la conformidad de los demás, las acciones coercitivas se llevan a cabo para conseguir algún otro objetivo ulterior (p. ej., dinero, cooperación, estatus social o sexo). Por tanto, la coacción se relacionaría más con la definición de agresión instrumental, que veremos posteriormente.

Aunque en otros ámbitos científicos (p. ej., Criminología o Politología) la *violencia* se trata como algo separado de la agresión, desde la Psicología Social, la violencia se considera como un subconjunto de la agresión. El término «agresión» tendría un carácter más general, abarcando todas las formas de conductas o acciones, físicas y no físicas, dirigidas a causar un daño a una persona. En cambio, la violencia sería más específica, ya que aludiría exclusivamente a conductas agresivas extremas, caracterizadas como destructivas y perversas, (p. ej., actos de guerra, asesinatos) que causan un daño físico severo (p. ej., lesiones graves o la muerte) (p. ej., Bushman y Huesmann, 2010). No obstante, al igual que la agresión, un comportamiento violento no tendría por qué causar un daño real para ser clasificado como tal (p. ej., intentar herir de muerte a alguien con un cuchillo, y fallar, es un acto violento). Otras características que diferencian la violencia de la agresión es que *no* tiene *justificación* alguna, *atenta* a la *integridad* del ser humano, tanto física como psicológicamente, es *ilegítima*, porque es desaprobada socialmente, y es *ilegal*, ya que está sancionada por las leyes (Carrasco y González, 2006). Así, un niño que aparte a otro de su juguete preferido se consideraría

agresivo, pero no violento, mientras que un intento de asesinato sería un acto violento (Allen y Craig, 2017). Por lo tanto, todos los actos violentos son actos agresivos, pero no todos los actos agresivos son violentos. Solo son violentos los que están diseñados para causar un daño físico extremo (Baumeister y Bushman, 2020). Finalmente, no debemos olvidar que los etólogos han detectado agresiones en toda la escala animal, pero no así la violencia, que es casi exclusiva del ser humano. Por tanto, la agresión (y la agresividad) suele emplearse para etiquetar comportamientos «animales», mientras el concepto violencia suele reservarse para describir acciones «humanas».

1.2. Tipos de agresión

Al igual que con la conceptualización de la agresión, también existe una gran dificultad para establecer una clasificación de un constructo tan ambiguo. A lo largo de las últimas décadas, se han generado diferentes taxonomías sobre el comportamiento agresivo, esto es, según su modalidad o naturaleza, su carácter interpersonal, su carácter motivacional, o su clasificación clínica (para una revisión, véase Carrasco y González, 2006). Como vemos en la tabla 8.1, la mayoría de las clasificaciones propuestas se presentan, sistemáticamente, de forma dicotómica, aunque utilicen términos diferentes (proactiva vs. reactiva; impulsiva vs. premeditada).

Si nos focalizamos en el carácter motivacional de la agresión, la conducta agresiva se ha clasificado tradicionalmente en dos subtipos distintos: la *agresión hostil* y la *agresión instrumental* (p. ej., Berkowitz, 1993). La agresión hostil, también llamada agresión reactiva, afectiva, impulsiva o caliente, siempre se produce en respuesta a un acontecimiento frustrante, como puede ser una amenaza o provocación, suele ser impulsiva, irreflexiva o de confusión de pensamiento (Barratt et al., 1999), está cargada emocionalmente (impulsada por la ira y caracterizada por la pérdida del control conductual) y su objetivo último es hacer daño a alguien, esto es, eliminar el estímulo provocador. Por otro lado, la *agresión instrumental*, también denominada agresión proactiva o fría, suele ser planificada, reflexiva, no emocional, se concibe como un medio o herramienta premeditado para resolver problemas o para obtener una variedad de objetivos distintos al de dañar a la víctima, como alguna recompensa, beneficio o ventaja para el agresor (poder, dinero, control y dominación, gratificación con sexo o drogas, etc.). Como tiene un propósito y está orientada a un objetivo, no requiere ni provocación ni ira (Berkowitz, 1993). El daño es puramente un medio para un fin ins-

Tabla 8.1 Diferentes taxonomías de la agresión

Física vs. verbal	<i>Física.</i> Utilizar medios físicos para atacar a la víctima. Se puede producir de forma directa (p.ej., golpear con un bate de béisbol) o indirecta (p. ej., contratar a alguien para pegar una paliza a alguien). <i>Verbal.</i> Utilizar la comunicación verbal para atacar a la víctima de forma directa (p. ej., insultos) o indirecta (p.ej., insultar a una persona mediante el envío de un anónimo).
Directa vs. indirecta o relacional	<i>Directa o abierta.</i> Confrontación cara a cara entre el agresor y la víctima. Puede ser verbal o física (p. ej., gritar en la cara de una persona). <i>Indirecta.</i> Cualquier comportamiento cuyo objetivo es dañar a otro ser vivo que se lleva a cabo de forma indirecta a través de otra persona. Normalmente, son conductas manipuladoras (p. ej., difundir rumores). Esta conceptualización es similar a la de <i>agresión relacional</i> (Crikp y Grotper, 1995) que alude al hecho de dañar a otros mediante una manipulación intencionada, dañando sus relaciones entre iguales. La diferencia entre ambas es que la agresión indirecta se hace de manera encubierta (la víctima no está presente), mientras que la agresión relacional se puede llevar a cabo de manera directa (p. ej., decirle a la víctima que ya no serán amigos) e indirecta (p. ej., causar la exclusión social de la víctima).
Hostil/reactiva vs. Instrumental/proactiva	<i>Hostil/reactiva.</i> Caracterizada por la ira impulsiva, defensiva, incontrolada o en caliente. <i>Instrumental/proactiva.</i> Motivada por el obstáculo que se interpone entre el agresor y su meta, instrumental, ofensiva, controlada o en frío.
Manifiesta vs. encubierta	<i>Manifiesta.</i> Comportamiento agresivo visible (p. ej., burlarse de alguien). <i>Encubierta.</i> Relativamente poco visible (p.ej., dejar notas mezquinas a una persona).
Activa vs. pasiva (p. ej., Bushman y Huesmann, 2010)	<i>Activa.</i> Participar en un comportamiento perjudicial (p. ej., insultar a alguien). <i>Pasiva.</i> No participar en un comportamiento útil (p. ej., olvidarse intencionadamente de invitar a alguien a una fiesta).

trumental. Algunos ejemplos serían la intimidación, el acoso o los homicidios premeditados, ya sean cometidos por una sola persona o por un grupo.

No obstante, en la vida real, esta visión dicotómica puede resultar simplista, ya que, a veces, es difícil clasificar un determinado comportamiento agresivo como puramente hostil o puramente instrumental. Una conducta agresiva hostil puede contener aspectos planificados (Bushman y Anderson, 2001). Por ejemplo, si un/a trabajador/a es maltratado/a verbalmente por su jefe, puede sentir el «calor» de la ira y el odio, pero, en lugar de represalias impulsivas e inmediatas, puede planear «fríamente» vengarse lentamente. Un hecho que nos lleva a preguntarnos hasta qué punto tiene que ser inmediata o imprevista una agresión hostil. De la misma forma, el que un jugador de fútbol ponga la zancadilla a un adversario a fin de impedir que meta un gol (agresión instrumental), también puede incluir intenciones hostiles si, previamente, el adversario ha cometido una falta que no ha sido pitada.

Si nos fijamos, ambos ejemplos contienen elementos tanto de agresión reactiva-proactiva como de proactiva-reativa. En este sentido, diversos autores han señalado que los enfoques dicotómicos tradicionales se quedan cortos a la hora de clasificar la agre-

sión, porque no incluyen muchas conductas agresivas que suelen obedecer a más de un motivo (Bushman y Anderson, 2001). Además, la clasificación tradicional requiere que la agresión hostil sea relativamente automática (es decir, impulsiva), mientras que la agresión instrumental se considera relativamente controlada (es decir, deliberada). No obstante, los ejemplos anteriores ponen de manifiesto que la agresión hostil también puede conllevar aspectos controlados y la agresión instrumental, automáticos (p. ej., Anderson y Huesmann, 2003; Bushman y Anderson, 2001).

Según Allen y Craig (2017), existen dos formas de abordar este tema. En primer lugar, distinguir entre los objetivos próximos y últimos del comportamiento agresivo. Según esto, el objetivo próximo (o inmediato) de la conducta agresiva debe ser hacer daño a otro, pero el objetivo último puede ser de naturaleza hostil (p. ej., desear solo hacer daño a otra persona), o de naturaleza instrumental (p. ej., agredir solo para robar dinero) o una mezcla de ambos (p. ej., agredir a otro porque te desagrada esa persona y quieres robarle su dinero). En segundo lugar, también proponen adoptar un enfoque dimensional para la clasificación de la conducta agresiva. Estos autores sugieren que cualquier acto agresivo se podría clasificar, al menos,

en cuatro dimensiones continuas (no dicotómicas) diferentes: 1) el grado de hostilidad, 2) el grado de automatismo de la conducta, 3) el grado en que el objetivo final sea dañar a la víctima o que el agresor consiga su meta y 4) el grado en que se consideren las consecuencias de la acción agresiva. Adoptar un enfoque dimensional permitiría una clasificación del comportamiento agresivo que daría cabida a los motivos mixtos y a formas de agresión relativamente automáticas pero sensibles a las consecuencias (p. ej., Anderson y Huesmann, 2003).

2. LA MEDICIÓN DE LA AGRESIÓN

Medir el comportamiento agresivo no resulta fácil ni sencillo. Su naturaleza, potencialmente dañina, ocasiona un sinnúmero de limitaciones éticas y de problemas de validez externa. A pesar de ello, se han realizado una ingente cantidad de estudios sobre la conducta agresiva en los que se han utilizado diferentes estrategias metodológicas, en función de si el investigador pretendía generalizar los resultados a la población general (validez externa) o elegir un contexto realista o ser preciso a la hora de medir un comportamiento agresivo. A la luz de estos criterios, la conducta agresiva se ha estudiado mediante *estrategias experimentales* y *estrategias no experimentales*. Cada una de ellas tiene puntos fuertes y débiles específicos, pero, lo importante es que las desventajas de cada metodología se superan gracias a los puntos fuertes de las otras (Warburton, 2013).

2.1. Estrategias experimentales

Una de las estrategias más frecuentes en el estudio de la conducta agresiva es la metodología experimental, porque proporcionan pruebas sólidas de que un factor concreto puede desempeñar un papel causal en la conducta agresiva (véase capítulo 1). Aunque existen diferentes tipos de experimentos (p. ej., cuasi-experimentos), en este subapartado nos focalizaremos en aquellos que difieren en su grado de realismo, esto es, en que se hayan realizado o no en contextos naturales. Nos referimos a los experimentos de campo y los experimentos de laboratorio.

Los *experimentos de campo* utilizan la observación en contextos naturales para examinar la relación entre determinados antecedentes y las respuestas agresivas posteriores. Una de las características de los experimentos de campo es que el propio investigador introduce la manipulación de una o más variables (antecedentes) para evaluar su impacto en el comportamiento

agresivo. Además, esta manipulación se produce en una situación natural, esto es, tal y como ocurre en la vida real y sin que los participantes sean conscientes de que forman parte de una investigación, lo que les dota de un mayor realismo mundano. Por ejemplo, Harris (1974) demostró que las personas que esperaban en una cola, sin ser conscientes de que su conducta estaba siendo observada, respondían de forma más agresiva cuando el cómplice del experimentador se colaba por delante de ellos (condición alta frustración), que cuando se colaba por detrás (baja frustración).

Uno de los problemas más importantes a la hora de diseñar un *experimento de laboratorio* es la dificultad de manipular la variable independiente (causa) sin quebrantar los principios éticos de la investigación con seres humanos (p. ej., Krahe, 2020). No es lo mismo un experimento en el que los participantes tengan que elicit conductas de ayuda que otro en el que los participantes tengan que hacer daño a otra persona (sea ficticia o sea un cómplice del experimentador). Por este motivo, las herramientas disponibles para diseñar e implementar un experimento de laboratorio son bastante limitadas, porque se tiene que conciliar el rigor experimental y la viabilidad ética. A pesar de ello, se han desarrollado medidas válidas y fiables a través de una serie de procedimientos o paradigmas (véase tabla 8.2) que, normalmente, implican una situación artificial que permite a los participantes comportarse de una forma en la que creen que van a dañar a otra persona (ficticia o cómplice del experimentador).

Las primeras medidas evaluaban la disposición de los participantes a administrar una descarga eléctrica mediante una «máquina de agresión» ficticia. Este artefacto, más conocido por el estudio de la obediencia de Milgram (1974) que por los estudios que generó en el ámbito de la conducta agresiva (p. ej., Buss, 1961) (ver figura 8.1), permitía a los participantes administrar descargas eléctricas a otra persona (ficticia o cómplice del experimentador) cada vez que cometía un error (p. ej., *paradigma profesor-alumno*). En realidad, las descargas eran ficticias. No obstante, los participantes, antes de comenzar el experimento, recibían una serie de descargas leves para convencerles de que el dispositivo era auténtico. La intensidad y duración elegidas por el participante se utilizaban como medidas del comportamiento agresivo.

Posteriormente, las descargas eléctricas fueron sustituidas por otros estímulos aversivos, como ruidos fuertes, ráfagas de aire, retroalimentación verbal negativa (p. ej., Beyer et al., 2017), la cantidad de salsa de chile picante administrada a un extraño (p. ej., Santos et al., 2019) o el número de rompecabezas difíciles que se administraba a un oponente (p. ej., Lutz y Krahe, 2018). Aunque estas medidas han sido criticadas

Tabla 8.2 Paradigmas utilizados en la medición de la conducta agresiva

Paradigma	Estrategias
Alumno-profesor	Los participantes, en el rol de profesores, administran estímulos aversivos (descarga eléctrica ficticia) a un presunto alumno cuando comete errores en la tarea que se está evaluando. La intensidad de la descarga constituye la medida de la conducta agresiva. Este paradigma es similar al de la evaluación de ensayos.
La evaluación de ensayos	En la primera fase del experimento, se dice a los participantes que deben resolver por escrito un problema que, posteriormente, será evaluado por un compañero (cómplice del experimentador). Se les informa que la evaluación será en términos de descargas eléctricas. Pero, independientemente de cómo resuelven la tarea, reciben pocas o muchas descargas (en función de la condición a la que han sido asignado). En la segunda fase del experimento, se invierten los papeles y el participante tiene la oportunidad de evaluar la solución aportada por la otra persona. El número de descargas administradas al cómplice del experimentador indica la intensidad de la respuesta agresiva.
Tiempo de reacción competitiva	Los participantes creen que están compitiendo con una persona para ver quién responde primero a la presentación de una señal. En la versión estándar del juego, después de cada ensayo, el «perdedor» (cómplice del experimentador) recibe un castigo aversivo (p. ej., un ruido fuerte), cuya intensidad, supuestamente, establece el participante antes de cada ronda. La intensidad del ruido supone la medida de la conducta agresiva.
La salsa picante	Los participantes administran cierta cantidad de salsa picante aversiva a un presunto participante al que no le gusta la comida picante. La cantidad seleccionada de salsa se mide y constituye una medida de conducta agresiva.
Ayuda-agresión en la tarea Tangram	Se mide hasta qué punto un participante intenta ayudar vs. obstaculizar el intento de otro participante de ganar un premio monetario, asignándole tareas Tangram más o menos difíciles.

por ser distintas de las situaciones del «mundo real» y estar sujetas a sesgos como el deseo de agradar (o desagradar) al experimentador, los experimentos de laboratorio, bien diseñados, superan estos problemas mediante cuidadosas historias y guiones, y han de-

mostrado predecir la agresión en el mundo real. De hecho, la ventaja incuestionable de los experimentos de laboratorio (es decir, su capacidad para probar hipótesis causales en un contexto controlado) no se ve necesariamente socavada por la falta de validez externa. Por lo tanto, los experimentos de laboratorio son de vital importancia para poner a prueba hipótesis de causa-efecto y confirmar el vínculo conceptual entre las variables instigadoras, el comportamiento agresivo y sus consecuencias (Krahe, 2020).

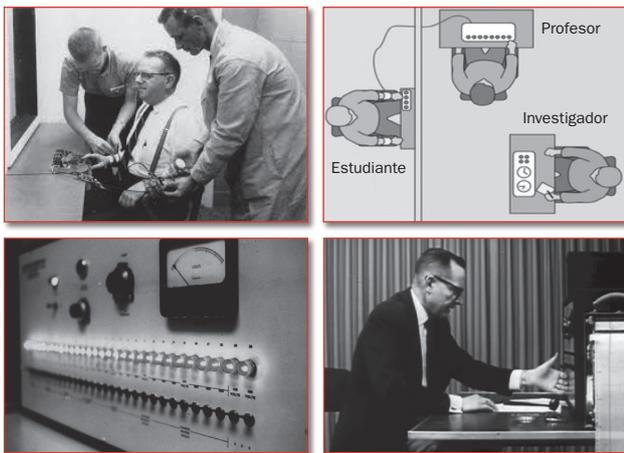


Figura 8.1

Imágenes de la máquina de agresión en el experimento de Milgram (1963).

2.2. Estrategias no experimentales

Existen muchos problemas de estudio en la conducta agresiva en los que no es posible la manipulación de variables por parte del investigador, bien sea por su propia naturaleza o por cuestiones éticas. Las estrategias no experimentales más utilizadas en la investigación de la conducta agresiva son los autoinformes, los estudios longitudinales y la observación naturalista.

En las medidas de *autoinforme* (metodología correlacional), se pide a los participantes que manifiesten, entre otros, sus patrones generales de comportamiento (p. ej., agresividad) o la frecuencia con la que los han

elicitado en el pasado (p. ej. cuántas veces ha difundido rumores en el último año sobre un compañero o compañera del trabajo). Por lo general, se suelen medir diferencias individuales en agresividad y hostilidad o tipos diferentes de agresión. Recientemente, se ha desarrollado una medida focalizada en las experiencias de la *agresión situacional* (*Aggression-ES-Scale*, Borah et al., 2018), donde los participantes deben informar, a través del móvil, los pensamientos, sentimientos y comportamientos que tienen en ese momento. Por ejemplo, en el estudio de Borah et al. (2018), los participantes recibieron cinco indicaciones al día durante un período de ocho días para que señalaran si habían elicitado una serie de conductas agresivas (12 tipos) en los últimos 30 minutos y con cuánta intensidad. También se les pidió que indicaran cómo habían reaccionado a ocho tipos de provocaciones diferentes. Esta nueva medida es útil para proporcionar información temporal sobre el comportamiento agresivo de un individuo, así como sobre la dinámica de la situación, por ejemplo, sobre la reciprocidad entre provocación y agresión (Krahe, 2020).

Los estudios *longitudinales* se caracterizan por medir las variables clave en múltiples momentos. Son especialmente valiosos, porque pueden captar el desarrollo y la modificación de los patrones de conducta agresiva en general y, de forma más específica (p. ej., entorno familiar, escolar, exposición a la violencia en medios de comunicación). Además, permiten extraer alguna inferencia causal debido a la imposibilidad lógica de que una variable que se introduzca posteriormente afecte a un comportamiento que se haya medido en un momento anterior. Por ejemplo, Coyne (2016) realizó un estudio longitudinal con adolescentes a fin de examinar hasta qué punto la exposición a la agresión relacional en televisión se relacionaba con un comportamiento agresivo posterior (agresión física y agresión relacional). Los adolescentes informaron sobre estas tres variables clave (frecuencia de exposición a programas televisivos relacionados con la agresión relacional, autoinforme sobre conductas de agresión relacional y conductas de agresión física) en tres momentos distintos a lo largo de tres años. Los resultados revelaron que la exposición a agresiones relacionales en televisión incrementaba la frecuencia de agresiones relacionales y físicas tres años después.

La característica fundamental de la *metodología observacional* es que la investigación se realiza en una situación natural, sin que los participantes se percaten de que su conducta está siendo observada y registrada. Por tanto, es una buena estrategia para observar el comportamiento agresivo en situaciones cotidianas. A diferencia de los experimentos de cam-

po, el investigador no interfiere en la situación en sí, esto es, no manipula ninguna variable, sino que registra la conducta de los participantes sin restricciones. Los estudios desarrollados en esta metodología se focalizan en obtener una tipología de las conductas agresivas en un contexto particular y la frecuencia de su ocurrencia. Por tanto, para el investigador lo fundamental es saber cuándo y dónde muestrear el comportamiento y cómo definir las unidades básicas de análisis. A este respecto, la metodología observacional se suele emplear en contextos donde la ocurrencia del comportamiento agresivo es lo bastante alta para generar un número suficiente de conductas por cada unidad temporal (Lampe et al., 2017) (p. ej., comportamiento de los niños durante el recreo, Ostrov y Keating, 2004; o los incidentes agresivos que acaecen en bares nocturnos entre adultos jóvenes, Graham y Wells, 2001). Una vez elegido el contexto, se registra el flujo natural del comportamiento (p. ej., insultar, empujar, golpear, excluirle al compañero del juego, etc.), se desglosa en unidades de análisis más detalladas (p. ej., agresión física, agresión relacional) y, por último, se asignan estos comportamientos a las unidades de análisis (p. ej., *agresión física*: golpes, empujones, puñetazos; *agresión verbal*: burlas, insultos; *agresión relacional*: excluir a un compañero juego) (p. ej., Ostrov y Keating, 2004). La *ventaja* de esta metodología es que, al registrarse la conducta agresiva real en el entorno natural de los participantes, se evita el problema de la *reactividad* (tendencia de las personas a cambiar sus pautas habituales de comportamiento porque saben que están siendo investigadas). No obstante, el hecho de que las personas no sean conscientes de que se las observa también tiene sus limitaciones éticas, pues no tienen la libertad de abandonar el estudio cuando quieran. Por otro lado, el *inconveniente* principal es que los comportamientos agresivos suelen tener una incidencia baja y las valoraciones que hacen los observadores de la conducta agresiva pueden ser algo subjetivas. Este problema se solventa creando directrices claras y exhaustivas, detallando los comportamientos que deben codificarse y formando exhaustivamente a los observadores (Krahe, 2020).

3. ENFOQUES TEÓRICOS DE LA CONDUCTA AGRESIVA EN PSICOLOGÍA SOCIAL

El comportamiento agresivo causa daño y sufrimiento a individuos y grupos a gran escala, además de producir un ingente coste social y material para la

sociedad en general. Por tanto, es fundamental comprender y explicar por qué las personas adoptan comportamientos agresivos, sobre todo, porque identificar los factores instigan el comportamiento agresivo es un primer paso hacia la prevención de estos comportamientos. Los desarrollos teóricos sobre el comportamiento agresivo se clasifican en dos grandes grupos: a) las teorías biológicas, que indagan sobre las raíces del comportamiento agresivo en procesos y mecanismos biológicos y b) las teorías psicológicas, que examinan qué procesos mentales subyacen al comportamiento agresivo. No son mutuamente excluyentes, las explicaciones biológicas y psicológicas se complementan, haciendo hincapié en diferentes aspectos del comportamiento agresivo como una forma compleja de comportamiento social. No obstante, en este apartado nos focalizaremos, exclusivamente, en tres perspectivas teóricas de la agresión desde la perspectiva psicosocial.

3.1. Antecedentes teóricos del estudio de la agresión en Psicología Social

Como se ha señalado anteriormente, los seres humanos hemos demostrado ser una especie especialmente agresiva. Ningún otro animal golpea, tortura y mata a miembros de su propia especie de forma tan sistemática y gratuita. Durante siglos, los filósofos han debatido por qué ocurre esto: ¿es la agresividad un fenómeno innato o debe aprenderse? Thomas Hobbes, en su obra clásica *Leviatán* (1651), opinaba que los seres humanos, en nuestro estado natural, somos brutos y que solo imponiendo la ley y el orden de la sociedad podemos frenar lo que para Hobbes era un instinto natural hacia la agresión («Homo homini lupus»). Por el contrario, el concepto del noble salvaje de Jean-Jacques Rousseau (1762) sugería que los seres humanos, en nuestro estado natural, somos criaturas apacibles («El hombre es bueno por naturaleza») y que es una sociedad restrictiva la que nos obliga a volvernos hostiles y agresivos.

La visión más pesimista de Hobbes fue desarrollada en el siglo XX por Sigmund Freud. En sus inicios, Freud consideraba que la agresividad no era más que una reacción ante la frustración de la satisfacción de la libido. Posteriormente, conceptualizó el comportamiento agresivo como la expresión de un instinto genéticamente arraigado. En su *teoría del instinto dual* (Freud, 1920) propuso que el comportamiento estaba impulsado por dos fuerzas básicas: el instinto de vida (*Eros*), que impulsa a la búsqueda del placer, y el instinto de muerte (*Tanatos*), que impulsa a la destrucción. Según este autor, los dos instintos eran una fuente de conflicto intrapsíquico que el individuo re-

solví comportándose o de forma destructiva hacia los demás (p. ej., agresión, violencia, hostilidad) o hacia sí mismo (p. ej., autoagresión). Por tanto, para evitar su autodestrucción, el ser humano debía dirigir su agresividad, permanentemente, hacia el exterior. Además, Freud consideraba que las pulsiones agresivas debían expresarse, encontrar una salida para resolver el conflicto intrapsíquico, porque, si se reprimían, se podía producir un incremento de las tensiones y del malestar interno. Surge así la idea de catarsis, un mecanismo de control para disminuir la agresividad que implica la necesidad de expresar las tendencias agresivas y hostiles. A lo largo de los años, se han realizado numerosas críticas a la *teoría del instinto dual*, sobre todo por la escasez de pruebas empíricas que la respaldasen o por la exigua atención prestada a los efectos del entorno en el comportamiento agresivo (p. ej., Baron y Richardson, 1994).

Ahora bien, las tesis de Freud influyeron en el etólogo Konrad Lorenz (1966), quien sugirió que la agresividad surge principalmente de un instinto de lucha heredado que garantiza que solo los machos más fuertes consigan pareja y transmitan sus genes a la siguiente generación. Desde una perspectiva similar, la Psicología Social Evolutiva mantiene que la agresión es adaptativa porque debe estar vinculada a vivir lo suficiente para procrear. Como tal, es útil para la persona y para la especie. Consideremos, por ejemplo, la situación en la que un peligro amenaza a la descendencia de una especie. En la mayoría de los animales, normalmente, la madre reaccionará con un alto nivel de agresividad, a menudo superior al que mostrarían en otras situaciones. Asimismo, en las especies territoriales, la defensa del espacio está vinculada a la agresión, ya que ser agresivo puede aumentar el acceso a recursos vitales. En el caso de los humanos, los objetivos para los que el comportamiento agresivo es adaptativo incluyen ventajas sociales y económicas, ya sea para defender los recursos que ya tenemos o para adquirir otros nuevos (Hogg y Vaughan, 2021).

3.2. La hipótesis de la frustración-agresión

La *hipótesis de la frustración-agresión* (Dollard et al., 1939) es un desarrollo teórico que aborda las limitaciones del enfoque anterior. Esta perspectiva reinterpreta la primera hipótesis de Freud (la agresión es fruto de la frustración de los instintos) en términos de estímulo-respuesta y, además, concibe la agresión como *pulsión agresiva inducida* y no como instinto agresivo. A diferencia de un instinto, una pulsión no sería una fuente de energía siempre presente y en continuo au-

mento, sino que solo se activaría cuando el organismo se viera privado de los medios para satisfacer una necesidad vital. En otras palabras, este impulso agresivo sería como una fuerza energizante dirigida a un objetivo, esto es, poner fin a un estado de privación.

Estos autores definieron la frustración como una interferencia inesperada (producida por un actor externo) que impedía a una persona conseguir una meta. Lo que es especialmente destacable es que, para estos autores, la frustración se basa en aspectos conductuales, no afectivos. En otras palabras, si un individuo está buscando activamente alcanzar un objetivo determinado, cualquier circunstancia que interfiera en la consecución de este fin es una frustración. Por ejemplo, un niño pequeño puede patear y gritar cuando sus padres le acuestan a la fuerza, al verse frustrado su objetivo de permanecer despierto. Por tanto, el comportamiento agresivo resultaría del impulso de eliminar la fuente de la interferencia. A partir de lo anterior, Dollard et al. (1939) propusieron dos supuestos:

- a) La frustración siempre conduce a alguna forma de agresión.
- b) El comportamiento agresivo siempre presupone la existencia de frustración.

A partir de estas premisas, se desarrolló una gran cantidad de investigación que puso de manifiesto los puntos débiles de este desarrollo teórico. Entre otros, que la frustración no es el único instigador necesario del comportamiento agresivo. Los actos de agresión instrumental no implican, necesariamente, una frustración (p. ej., atracar un banco) y, desde luego, son un acto agresivo. Además, la frustración no tiene por qué desencadenar, inevitablemente, una respuesta agresiva. También puede provocar resignación, depresión o un intento activo, por parte de la persona frustrada, de superar el obstáculo, sin que llegar a elicitar una conducta agresiva. Por último, un acontecimiento frustrante para una persona puede no serlo para otra.

A partir de estas críticas, se fueron reformulando las premisas básicas de esta perspectiva. La primera reformulación seguía manteniendo que la agresión era fruto de una frustración previa, pero matizaba que la agresión no era la única respuesta posible a una frustración, sino solo una de ellas (Miller et al., 1941). Años más tarde, Berkowitz (1989) realizó una segunda reformulación (ver figura 8.2). En concreto, adujo que:

- a) El desencadenante de la conducta agresiva no es la frustración en sí, sino el *estado afectivo negativo* que provoca la frustración.
- b) Existen otras muchas fuentes potenciales de suscitar un estado afectivo negativo (p. ej., condiciones ambientales desagradables), además de la frustración.
- c) El estado afectivo negativo que suscita una frustración no conduce automática y necesariamente a la agresión, sino que provoca una serie de *inclinaciones agresivas*, integradas por mecanismos afectivos y cognitivos, que pueden impedir su ocurrencia (p. ej., reevaluar la situación).

En resumen, la reformulación de Berkowitz (1989) de la teoría de Dollard et al. (1939) no solo presenta una visión mucho más sofisticada del vínculo entre frustración y agresión, sino que da paso al desarrollo teórico que veremos a continuación.

3.3. El modelo neosociacionista cognitivo

El modelo neosociacionista cognitivo de Berkowitz (1989) adopta un enfoque de procesamiento de la información y propone que la agresividad, denominada *agresión aversivamente estimulada*, es el resultado del afecto negativo producido por un acontecimiento desagradable. A diferencia de la aproximación teórica anterior, la agresión no es solo una respuesta encaminada

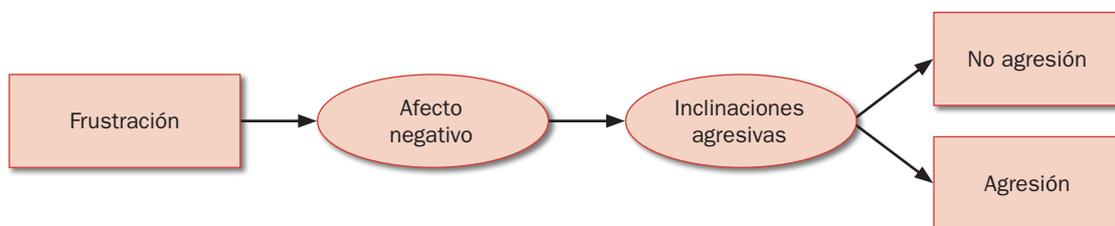


Figura 8.2

Reformulación de Berkowitz (1989) sobre el vínculo entre frustración-agresión.

a eliminar o reducir la estimulación desagradable, sino que, además, es una reacción emocional orientada a infligir daño. Por tanto, se centra en la agresión hostil, no en la instrumental (Berkowitz, 1989). El modelo explicativo de la conducta agresiva se desarrolla según la siguiente secuencia (ver figura 8.3).

1. Los acontecimientos aversivos (p. ej., frustración, provocación, ruidos fuertes) provocan un estado afectivo negativo inespecífico.
2. Este estado negativo estimula, automáticamente, una serie de reacciones expresivo-motoras y respuestas fisiológicas vinculadas a sentimientos, pensamientos o recuerdos (*modelo de red emocional*) que evocan dos impulsos inmediatos: huida o lucha. El que prevalezca uno u otro dependerá de la herencia genética del individuo, de su historia de aprendizaje o de la situación.
3. En un proceso de evaluación automático, que se produce con poca o ninguna consciencia, estos impulsos canalizarán, rápidamente, el estado afectivo negativo (que, inicialmente, era inespecífico) hacia dos emociones, básicas, pero más concretas: la ira (rudimentaria) y el miedo (rudimentario).
4. En un proceso posterior de valoración más elaborado y controlado, la interpretación que hacen las personas (si tienen tiempo o están motivadas) sobre las emociones que les suscita el acontecimiento aversivo, a través de atribuciones, normas, experiencias previas, sentimientos (cogniciones), les llevará a un estado emocional, más específico y consolidado, integrado por sentimientos derivados de la ira o de miedo. Para esta perspectiva, las cogniciones son secundarias a la experiencia emocional. De hecho, muchas conductas agresivas son actos

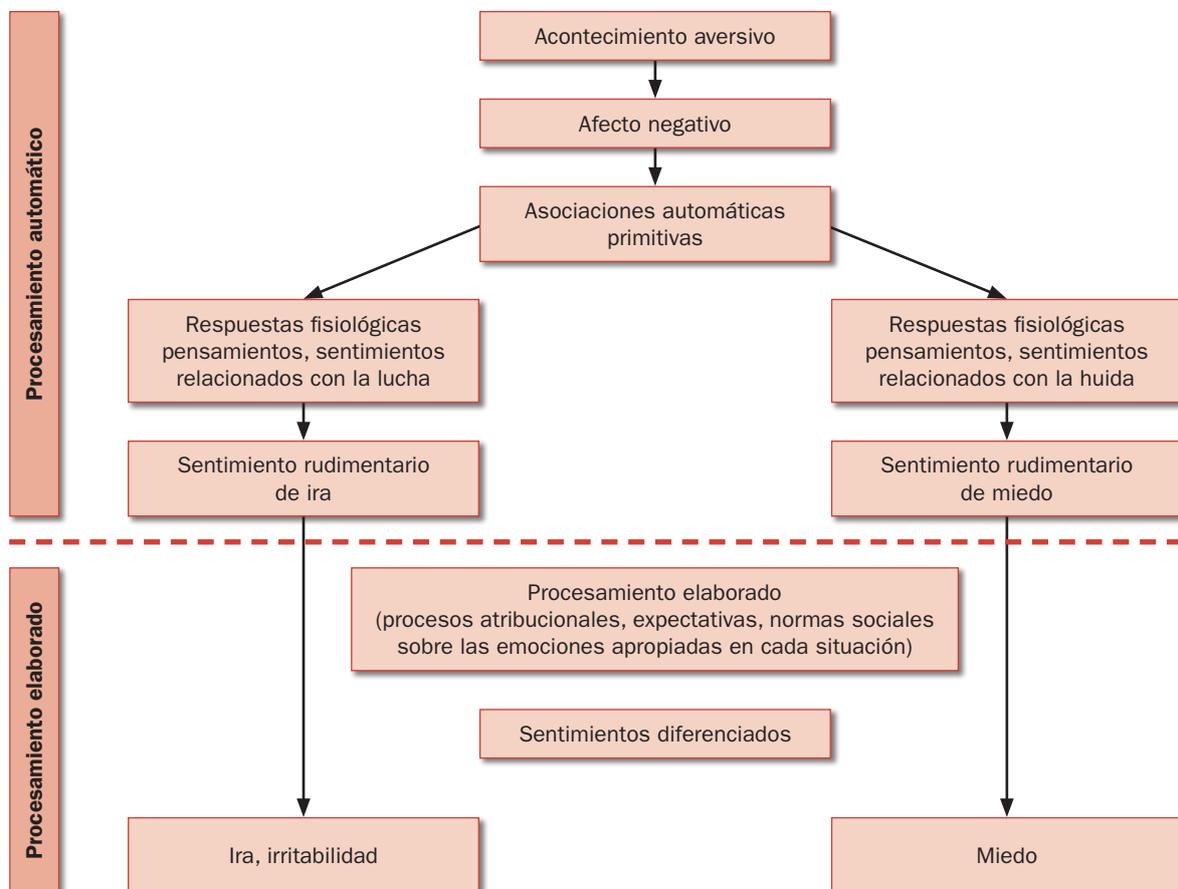


Figura 8.3

Proceso explicativo de la conducta agresiva según el modelo neoasociacionista cognitivo de Berkowitz (1989).

espontáneos e impulsivos que no implican procesos cognitivos de orden superior (Berkowitz, 1993). Por tanto, no serían necesarias para que se produzca la agresión, esto es, actuarían como inhibidores (p. ej., reconocer que los actos de agresión son socialmente inaceptables) o instigadores de la conducta agresiva.

5. Finalmente, la probabilidad de que el estado afectivo negativo conduzca a una agresión abierta dependerá de tres factores:
 - a) La intensidad de la actividad interna. Cuanto mayor sea la intensidad emocional, mayor será la probabilidad de elicitar una agresión.
 - b) El que el blanco esté disponible o no. No tener la oportunidad de actuar agresivamente, por no estar presente la fuente de la frustración, imposibilita la aparición de la conducta agresiva.
 - c) El grado de autocontrol del individuo, esto es, cuanto menor sea, más probabilidad habrá de que se elicite una conducta agresiva.

En síntesis, para Berkowitz, la agresión no es una conducta inevitable del ser humano. El comportamiento agresivo se ve instigado o inhibido por la ex-

periencia emocional que provoca un acontecimiento aversivo y su posterior procesamiento cognitivo.

3.4. La teoría del aprendizaje social

Aunque las investigaciones sobre el condicionamiento clásico y el condicionamiento operante demostraron que la agresión podía aprenderse a través del condicionamiento (p. ej., Eron et al., 1971), en la década de 1960 ya estaba claro que tales procesos no podían explicar la adquisición de todas las conductas agresivas.

Como todas las formas de comportamiento social, la agresividad se adquiere, en gran medida, a través de procesos de aprendizaje (Bandura, 1983). Según este autor, el aprendizaje se define como una modificación en el comportamiento que se produce a través de la experiencia, en el que intervienen dos mecanismos en particular: a) el *aprendizaje observacional*, que implica ver cómo se recompensa o castiga a otros por su comportamiento agresivo, y b) el *aprendizaje a través del refuerzo*, lo que significa que el comportamiento agresivo se ve recompensado por el éxito, o inhibido por las consecuencias negativas.

El aprendizaje por observación se refiere al aprendizaje por imitación. Ver a otros comportarse de forma agresiva aumenta la probabilidad de que el observa-



Figura 8.4

Experimento del muñeco «Bobo» (Bandura et al., 1961).

dor se comporte de forma agresiva, sobre todo si los modelos son atractivos y/o similares al observador y, además, se les recompensa tras realizar una conducta agresiva. Los estudios pioneros sobre agresión realizados mediante el paradigma del muñeco Bobo (p. ej., Bandura et al., 1961) (ver figura 8.4) mostraron cómo afectaba el aprendizaje por observación, y su posterior imitación, en la conducta agresiva. A niños y niñas se les mostró una serie de modelos adultos que se comportaban de forma agresiva (vs. no agresiva) con un muñeco de payaso grande llamado Bobo. Cuando los niños tuvieron la oportunidad de jugar con el muñeco, los que habían observado al modelo agresivo mostraron un comportamiento más agresivo hacia Bobo (p. ej., golpearlo con un martillo) que los que habían observado al modelo no agresivo. Estos resultados sugieren que la observación de un modelo agresivo puede conducir a la adquisición del comportamiento observado, incluso si al modelo no se le refuerza positivamente por su comportamiento.

La probabilidad de que el observador realice este comportamiento aprendido en el futuro dependerá de: a) observar qué consecuencias tiene el comportamiento agresivo para el modelo y b) las inferencias que realice el observador de si puede llevar a cabo la conducta o no. Respecto a la primera cuestión, Bandura et al. (1963) demostraron que un modelo agresivo provocaba más agresiones imitativas cuando era elogiado por su comportamiento agresivo que cuando era castigado (p. ej., cuando el agredido devolvía el golpe al modelo). Por tanto, cuanto más positivas sean las consecuencias del comportamiento agresivo para el modelo, mayor será la probabilidad de que el observador imite la conducta. Bandura denomina a este tipo de recompensas *refuerzos vicarios*, porque no las recibe, directamente, el observador. Serían estímulos externos, muy atractivos, que facilitarían la elicitación de conductas agresivas posteriores. Además, una exposición repetida a estos modelos promovería la adquisición de guiones agresivos que fomentarían una tendencia disposicional a mostrar comportamientos agresivos en distintas situaciones (Huesmann y Kirwil, 2007). Por otra parte, hacer inferencias sobre la agresión observada junto con sus creencias de autoeficacia (es decir, la convicción de que son capaces de realizar el comportamiento con las consecuencias previstas) no solo aumentaría la probabilidad de imitarla, sino que también ampliaría el abanico de situaciones en las que se puede generalizar el comportamiento agresivo (Bandura, 1986). En suma, tanto la observación como el refuerzo vicario desempeñan un papel en la explicación de la agresión, especialmente instrumental.

Como veremos posteriormente, la *teoría del aprendizaje social* es un enfoque teórico especialmente

destacado para explicar los efectos de la violencia mediática (series de televisión o videojuegos) en el comportamiento agresivo. De hecho, la exposición a modelos violentos en los medios de comunicación puede considerarse un caso paradigmático de aprendizaje observacional.

3.5. El modelo general de agresión

Los diferentes enfoques revisados en este capítulo reflejan la multiplicidad de teorías diseñadas para entender el comportamiento agresivo. *El modelo general de agresión* (MGA, Anderson y Bushman, 2002) integra muchos de los aspectos teóricos descritos anteriormente. Más específicamente, explica la conducta agresiva, a corto y a largo plazo, a través de procesos cognitivos, sociales, biológicos y ambientales, incluyendo también procesos cognitivos automáticos y controlados (Allen et al., 2002; deWall et al., 2011).

El modelo explica la conducta agresiva a través de tres mecanismos principales: a) las variables de entrada o *inputs*, b) las rutas o estados internos y c) los resultados. Estos tres mecanismos representan un ciclo, pasando de las entradas a las rutas y a los resultados (que más tarde pueden influir en las entradas). Cada ciclo representa la interacción social actual de un individuo, denominada episodio y es el centro de atención del MGA.

Fase 1. Inputs o variables de entrada

Las variables de entrada o *inputs* están integradas por: a) los factores situacionales, esto es, variables que no están controlados por la persona, y b) factores personales. Los factores *situacionales* incluyen señales agresivas (p. ej., exposición a videojuegos violentos, Anderson y Dill, 2000), frustración, algún tipo de provocación por parte de otra persona (p.ej., un insulto), la exposición a otras personas que se comportan de forma agresiva (modelos agresivos reales o en los medios de comunicación) y prácticamente cualquier cosa que provoque malestar en las personas, desde temperaturas incómodamente altas hasta dolor físico. Los factores *personales* incluyen rasgos de personalidad (p.ej., alta irritabilidad), el género, creencias y actitudes sobre la agresión (p.ej., creer que es aceptable y apropiada), una tendencia a percibir intenciones hostiles en el comportamiento de los demás o habilidades específicas relacionadas con la agresión (p.ej., saber cómo luchar o cómo utilizar diversas armas).

Los factores personales y situacionales se influyen mutuamente. Por ejemplo, si las personas tienen actitudes y creencias agresivas sobre el mundo que les ro-

de (factores personales), pueden entablar relaciones con otros que mantengan creencias similares, que les servirán de señales agresivas situacionales. La pertenencia a una banda violenta sería un buen ejemplo de este proceso.

Fase 2. Rutas o estados internos

Según este modelo, los factores situacionales y personales (variables de entrada o *inputs*) conducen a la agresión a través de su impacto en tres procesos básicos:

- 1) *Afecto*. Las variables de entrada pueden influir en el estado de ánimo y en las emociones (estado afectivo) y generar emociones y sentimientos negativos relacionados con la agresión. Por ejemplo, la hostilidad (rasgo) o las temperaturas incómodas (variable situacional) pueden aumentar la hostilidad (estado) y la ira.
- 2) *Cognición*. Las variables de entrada también pueden fomentar pensamientos (cogniciones) hostiles. Ciertas variables de entrada (p.ej., la hostilidad como rasgo) pueden hacer que los pensamientos agresivos sean crónicamente accesibles en forma de guiones y sesgos de atribución hostiles. Los pensamientos agresivos también pueden ser activados por ciertos factores situacionales mediante el *priming*. El *priming* agresivo se produce cuando un factor situacional (p.ej., la exposición a la violencia en los medios de comunicación) provoca un aumento a corto plazo de la accesibilidad a los pensamientos agresivos.
- 3) *Activación* (nivel de excitación). Las variables de entrada pueden influir en la excitación (tanto fisiológica como psicológica) aumentándola (p. ej. mediante el ejercicio) o disminuyéndola. La excitación puede afectar a la agresión al menos de tres formas. En primer lugar, la excitación procedente de fuentes irrelevantes (p. ej., estrés por sobrecarga laboral) puede reforzar el impulso a una acción agresiva. En segundo lugar, si la excitación procedente de fuentes irrelevantes se etiqueta, erróneamente, como ira, incrementa la probabilidad de que se elicitase un acto agresivo (transferencia de excitación). Por último, los niveles inusualmente bajos o altos de excitación pueden convertirse en estados aversivos o desagradables que aumentan el afecto y la cognición agresivos, del mismo modo que lo hacen el malestar físico y las temperaturas incómodas.

Fase 3. Resultados

En esta fase se realiza el proceso de toma de decisión. Esto es, si la persona va a responder agresivamente o no. Se produce de dos formas: a) *valoración inmediata* y b) *reevaluación*. La *valoración inmediata* se produce automáticamente, es decir, de forma espontánea, inconsciente y con poco o ningún esfuerzo cognitivo. En función de los factores personales y situacionales y del estado interno de la persona (p. ej. lo excitada que esté), su respuesta inmediata puede ser un impulso de agresión. La acción seleccionada varía mucho de una persona a otra, dependiendo de su personalidad (es decir, de su historial de aprendizaje social) y de la accesibilidad actual a diversas estructuras de conocimiento (es decir, de cuál sea su estado interno en el momento en que se produce el episodio agresivo). Ahora bien, si la persona considera que la respuesta inmediata (impulso de agresión) no es deseable y, además, tiene tiempo, motivación y recursos cognitivos suficientes, emprenderá un periodo de evaluación y reevaluación. En la *reevaluación*, buscará información, analizará el contexto en el que se produce el episodio agresivo, así como otros puntos de vista alternativos y sus posibles consecuencias, y elicitará una respuesta meditada a ese episodio que puede ser agresiva o no. Por ejemplo, si estamos en una discoteca llena de gente y alguien derrama su bebida sobre nosotros, puede darse el caso de que realicemos una valoración inmediata (atribución hostil: me acaban de provocar) y tengamos el impulso de iniciar una pelea. Sin embargo, podemos llevar a cabo una reevaluación del episodio y darnos cuenta de que hay demasiada gente en la barra pidiendo bebidas y que esa es la razón por la que se derramó la bebida. Esta reevaluación desembocaría en una reacción no agresiva. Finalmente, Anderson y Bushman (2002) también indican que todos los episodios violentos están relacionados, es decir, no son independientes unos de otros. ¿Qué significa esto? Pues que el resultado de cada episodio agresivo influye en las variables de entrada (p. ej., personales), por lo que, cuando se vuelve a producir un episodio similar, se vuelve a repetir el mismo patrón conductual. Sigamos con el ejemplo de la discoteca. Suponga que, en la reevaluación, la persona sigue considerando que el episodio (derramar la bebida) ha sido una provocación (cuanto más lo pensaba, más me enfadaba: reevaluación), decide pelear (interacción agresiva) y tiene éxito en la pelea. Este éxito le serviría para incrementar su sentimiento de autoeficacia (variables personales) para la siguiente interacción agresiva (ver figura 8.5).

Además, el resultado de cada interacción agresiva sirve como un ensayo de aprendizaje que también afecta a las causas distales, esto es, a los *modificadores*