

## Conducta transgresora en universitarios: efectos de la probabilidad de ser descubiertos\*

Leonardo Hernández-Pioquinto, Lizeth Rodríguez y Brenda Curiel

*Universidad Nacional Autónoma de México- Facultad de Estudios Superiores Iztacala*

### Resumen

En las investigaciones interconductuales acerca del comportamiento socialmente valorado encontramos la conducta transgresora, la cual se define como el resultado de un acto no ajustado a la norma, se ha encontrado que factores disposicionales como las consecuencias, la historia valorativa y la probabilidad de ser descubiertos facilitan o interfieren en el establecimiento de éstas. Con base en ello, el objetivo del presente estudio fue evaluar los efectos de la probabilidad de ser descubiertos sobre la transgresión en una tarea virtual en estudiantes universitarios. Participaron de manera voluntaria 12 estudiantes universitarios, los cuales fueron distribuidos aleatoriamente en tres grupos experimentales en función del tipo de la probabilidad (0, 0.5 y 1). Cada uno de los grupos fue expuesto a dos situaciones experimentales: sondeo inicial y tarea virtual, donde la regla era “no hacer trampa”. Los resultados muestran que no hubo transgresión en ninguno de los participantes, lo cual se atribuye a la introducción de componentes verbales introducidos por los individuos durante la tarea.

**Palabras clave:** conducta social, transgresión, probabilidad, componentes verbales, universitarios.

Tradicionalmente, cuando la psicología habla del comportamiento social, se pondera ante otros elementos el número de los individuos que participan en una interacción, por ejemplo, el conductismo operante lo define como aquella conducta mantenida por dos o más individuos cuando interactúan, donde el medio ambiente surge como resultado de ella (Skinner, 1953). Por su parte, Ribes sostiene que lo que define la ocurrencia del comportamiento social está en su

carácter convencional o compartido (Ribes, Rangel & López, 2008). El comportamiento social, propiamente dentro de la psicología interconductual, es definido como “*un tipo de conducta compartida por un grupo de individuos en una circunstancia particular cuyas propiedades funcionales se han desarrollado convencionalmente*” (Kantor, 1982, citado en Carranza & Carpio, aceptado).

Los individuos forman parte de diversos grupos sociales, los cuales

\*El presente trabajo fue realizado bajo la supervisión del Dr. Claudio Carpio y de la Lic. Jamillet Carranza.

están sujetos a normas y leyes establecidos como formas de comportamiento deseado. En este sentido, los grupos establecen mecanismos que regulan el ajuste del comportamiento, por ejemplo: la valoración y la sanción (Carpio, citado en Carranza 2014). Por lo tanto, lo que hace un individuo es calificado dentro de una ambivalencia (bueno/ malo o correcto/incorrecto), las cuales a su vez tienen consecuencias de acuerdo con sus códigos de valoración.

Entre los estudios experimentales sobre conducta socialmente valorada se encuentra el de Carpio et. al. (2018), quienes evaluaron los efectos de las consecuencias positivas y negativas sobre la conducta perniciosa de la cual mencionan, no es un fenómeno cualitativamente diferente a la conducta altruista, sino más bien, es resultado de variaciones paramétricas. Por tal motivo se realizó una tarea en la que los participantes (35 estudiantes universitarios) recibieron consecuencias tanto positivas como negativas, ya sea por perjudicar o no perjudicar a un compañero (según el grupo en el que fueron asignados) durante una tarea virtual. Las consecuencias situacionales en este arreglo experimental funcionaron como un factor crítico modulador de las interacciones, ya que se encontró

como las consecuencias negativas son las que modulan en mayor medida la ocurrencia del comportamiento pernicioso.

Por su parte Carranza (2014) evaluó la conducta transgresora, la cual se puede manifestar cuando la ejecución del individuo es inconsistente con lo que se establece en forma de reglas, de acuerdo con la misma autora existen diversas conductas que pueden entrar en esta definición, tales como el robo, la mentira, el perjuicio, entre otros, puesto que violan los preceptos establecidos convencionalmente. En el mencionado estudio participaron 25 universitarios en una tarea virtual la cual consistía en resolver un memorama aritmético con la posibilidad de hacer trampa (transgredir), se encontró nuevamente que las consecuencias negativas por no transgredir promueven en mayor medida la conducta transgresora. Carranza y Carpio (aceptado) evaluaron los efectos de dos tipos de historia valorativa a favor y en contra de la transgresión. La tarea experimental consistió en una rally virtual en el que para avanzar se debía responder problemas aritméticos con la posibilidad de hacer trampa. Los resultados obtenidos sugieren que la historia valorativa a favor de la transgresión promueve en mayor medida que se transgreda una regla.

En los estudios antes mencionados, se sugiere que además de estas variables, existen otro tipo de factores asociados a la ocurrencia de la transgresión, tales como la complejidad de la tarea, la correspondencia/ no correspondencia de lo expresado verbalmente, consecuencias de restricción temporal en la resolución de la tarea, la probabilidad de ser descubierto, entre otras.

Respecto a la probabilidad de ser descubierto, Brandés (2001) propone el modelo de Ehrlich donde explica que los individuos valoran los beneficios y costes esperados de realizar actividades legales e ilegales en condiciones de incertidumbre; los primeros dependen del tiempo que destinan a estas actividades, mientras que los segundos están en función de dos posibilidades: ser o no capturado de acuerdo a una probabilidad; estas variables vinculadas con el sistema de justicia conlleva una reducción del número de delitos. Sin embargo, no son las únicas variables incluidas puesto que también señala la veracidad de los castigos como el estado económico y social de dichos individuos.

Dentro del campo de la psicología interconductual, la probabilidad de ser descubierto como variable a estudiar se sustenta en el estudio de Luna (2013)

donde se explica que un elemento del campo interactivo como lo es la probabilidad de ser descubiertos puede tener implicaciones en la ocurrencia de una conducta, por ejemplo, en la de mentir. Para dicha investigación se diseñó una situación experimental donde la conducta de mentir tuviera lugar, de esta forma se evaluó el efecto de diferentes tipos de información acerca de la probabilidad de ser descubiertos sobre el mentir o no mentir en una tarea virtual. Participaron voluntariamente 27 estudiantes de la carrera de Psicología de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala, los cuales fueron distribuidos al azar en uno de tres grupos, los cuales se diferenciaron a partir de la probabilidad de ser descubiertos: grupo 1 (probabilidad de ser descubierto, 1), grupo 2 (probabilidad de ser descubierto, 0.5) y grupo 3 (probabilidad de ser descubierto, 0), en este estudio se expuso a los participantes a una tarea en la que tenían que acumular puntos. Al concluir la tarea se les presentaba un aviso de error en la pantalla de la computadora; posteriormente, a cada uno se les informaba que la puntuación obtenida no se había guardado en el programa, y dependiendo del grupo varió la información referida sobre la probabilidad de recuperación de los datos.

Al terminar la tarea, a los tres

grupos se les dijo que hubo un error en el programa y que sus datos no se habían guardado, la única diferencia es que al grupo 1 se le afirmó que sus datos serían recuperados, al grupo 2 que tal vez los recuperaría y al grupo 3 que no se iban a recuperar.

Como resultados se obtuvo que el grupo tres cuya probabilidad de ser descubierto era de 0 fue el que más mintió, a pesar de que los resultados no fueron los mismos para los grupos de probabilidad 0.5 y 1, la autora mencionó que estas diferencias no eran estadísticamente significativas por lo cual hizo hincapié en una posible modificación metodológica y la exploración de otros tipos de variables que probabilicen la ocurrencia de esta conducta (Luna, 2013). Si bien lo que se evaluó en el mencionado estudio fue la denominada conducta mentirosa, sus hallazgos permiten abrir la posibilidad de indagar sobre el efecto de la probabilidad de ser descubierto, en la conducta transgresora. Por tal motivo, el objetivo del presente estudio fue evaluar los efectos de la probabilidad de ser descubiertos sobre la transgresión en una tarea virtual en estudiantes universitarios.

## MÉTODO

### *Participantes*

Participaron de manera voluntaria 8 estudiantes (4 mujeres y 4 hombres) de las carreras de psicología, biología y medicina de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala. Con una media de edad media de 20 años. Los participantes no tenían experiencia previa en estudios experimentales.

### *Situación experimental y aparatos*

Las sesiones se llevaron a cabo en Laboratorio de Análisis de Procesos Psicológicos Superiores de la FESI-UNAM, donde se dispuso de 3 estaciones de trabajo equipadas con un sistema de cómputo (monitor, teclado, ratón y bocinas) cada uno.

Se utilizaron 3 computadoras personales de escritorio Gateway con sistema operativo Microsoft Windows 10 y el programa de rally virtual de problemas aritméticos de Carranza y Carpio (aceptado) diseñado con la plataforma de programación Microsoft Visual Basic 6.0.



Figura 1. Estructura del Rally virtual.

### Procedimiento

Se invitó a participar a estudiantes de la Facultad de Estudios Superiores Iztacala que se encontraban descansando en las instalaciones de la escuela. Los participantes seleccionados fueron distribuidos aleatoriamente en tres grupos experimentales en función del tipo de la probabilidad de ser descubierto. Cada uno de los grupos fue expuesto a dos situaciones experimentales: Sondeo inicial, mismo utilizado en Carranza y Carpio (aceptado) y Tarea Experimental.

Los grupos quedaron conformados de la siguiente manera:

1) *Probabilidad baja (0) de ser descubierto.* En este grupo se les informó a los participantes por medio del chat la manera

en que podían hacer trampa durante el rally haciendo evidente que si lo hacían no serían descubiertos.

2) *Probabilidad intermedia (0.5) de ser descubierto.* En este grupo se les informó a los participantes por medio del chat la manera en que podían hacer trampa durante el rally haciendo evidente que si lo hacían tal vez serían descubiertos.

3) *Probabilidad alta (1) de ser descubierto.* En este grupo se les informó a los participantes por medio del chat la manera en que podían hacer trampa durante el rally haciendo evidente que si lo hacían serían descubiertos.

Cada participante fue llevado a una de las Estaciones de Evaluación Experimental, las cuales están ubicadas en el Laboratorio de Análisis de Procesos

Tabla 1

*Diseño experimental.*

Grupo	Sondeo inicial	Tarea	Probabilidad	Nomenclatura
1	Cuestionario	Rally de	Baja	0
2	situaciones hipotéticas (15	problemas matemáticos	Media	0.5
3	reactivos		Alta	1

Superiores Iztacala. El participante se sentó frente al monitor de la computadora, ahí se le dieron las mismas indicaciones que en el programa de Carranza y Carpio (aceptado):

*¡Hola, bienvenido al Rally de Problemas Aritméticos! A continuación, deberás ingresar los datos que se indican en la pantalla y después elegir tu avatar, si tienes dudas pregunta al experimentador.*

Situación Experimental 1: Sondeo inicial.

Cuando el participante terminó de ingresar sus datos se le presentó un cuestionario conformado por 15 situaciones hipotéticas en las que podía elegir una de cuatro opciones de respuesta, una de estas opciones estaba orientada a transgredir, otra estaba orientada a no transgredir y los dos restantes eran ambiguas. El propósito del cuestionario fue conocer qué responden los participantes acerca de la transgresión en diferentes situaciones, los datos fueron

contrastados con su desempeño en la tarea experimental. Antes de presentar el cuestionario se le mostró al participante el siguiente mensaje:

*¡Muy bien, ya estás casi listo! Pero antes de comenzar con el juego deberás responder el siguiente cuestionario. A continuación, se te presentarán algunas situaciones hipotéticas, debes dar un clic con botón izquierdo del mouse sobre la opción de respuesta que más se adecue a lo que tú harías en dicha situación. Trata de ser lo más honesto posible.*

Una vez que respondieron a las 15 situaciones del sondeo inicial, se le presentó al participante la siguiente situación.

Se presentó en la pantalla de la computadora el “Rally virtual de problemas aritméticos” (Carranza & Carpio, aceptado) con las siguientes instrucciones:

*¡Excelente, ahora ya estás listo! Comencemos el juego. Competirás con 3 jugadores y tu tarea consiste en ser el primero en*

*llegar a la meta. Durante tu turno deberás tirar el dado, el cual indicará el número de casillas que avanzará tu avatar. Después de tirar el dado se presentará en el tablero una carta con un problema aritmético que deberás resolver. Cada carta presenta tres opciones de respuesta, coloca el puntero sobre la respuesta que consideres correcta y da un clic con el botón izquierdo del mouse. Si respondes correctamente avanzarás el número de casillas indicado por el dado ¡SUERTE!*

Al cabo de unos segundos el botón de “continuar” se habilitaba para que el participante lo presionara después de haber terminado de leer las instrucciones, al hacerlo apareció el siguiente mensaje en la pantalla:

*Recuerda: ¡Está prohibido hacer trampa!*

Después el participante debía presionar el botón “Comenzar” e inmediatamente se iniciaba el juego. Una vez que el participante avanzó al menos 7 casillas dos de los compañeros (controlados por experimentadores) comenzaron un diálogo a través del chat grupal el cual variaba de acuerdo al grupo que fueron asignados.

Para el grupo con *Probabilidad baja (0)* de ser descubierto, se dijo lo siguiente:

*Compañero 1: “Hola, oigan un amigo que ya hizo este experimento me dijo una forma fácil de saber las respuestas correctas. ¿Quieren que les diga?”*

*Compañero 2: Qué onda, a ver ¿cómo es?”*

*Compañero 1: “Sólo escriben la palabra rally durante su turno en el chat y la respuesta correcta se pondrá en color amarillo”.*

*Compañero 2: Oye ¿no le dijeron algo? ¿Tú ya lo hiciste?”*

*Compañero 1: no, yo ya lo hice y no pasó nada.*

*Compañero 2: Ya lo intenté, sí funciona jaja y no me dijeron nada.*

Para el grupo con *Probabilidad intermedia (0.5)* de ser descubierto, se dijo lo siguiente:

*Compañero 1: “Hola, oigan un amigo que ya hizo este experimento me dijo una forma fácil de saber las respuestas correctas. ¿Quieren saberla?”*

*Compañero 2: Qué onda, ¡sí! ¿Cómo es?”*

*Compañero 1: “Sólo escriben la palabra rally durante su turno en el chat y la*

*respuesta correcta se pondrá en color amarillo”.*

*Compañero 2: oye ¿no le dijeron algo? ¿Tú ya lo hiciste?*

*Compañero 1: no, yo ya lo hice y no pasó nada.*

*Compañero 2: yo lo hice, y me apareció un aviso para que no lo volviera a hacer.*

Para el grupo con *Probabilidad alta (1)* de ser descubierto, se dijo lo siguiente:

*Compañero 1: “Hola, oigan un amigo que ya hizo este experimento me dijo una forma fácil de saber las respuestas correctas. ¿Quieren saberla?”*

*Compañero 2: Qué onda ¿cuál es la forma?”*

*Compañero 1: “Sólo escriben la palabra rally durante su turno en el chat y la respuesta correcta se pondrá en color amarillo”.*

*Compañero 2: Lo hice y me apareció un aviso para que no lo volviera a hacer.*

*Compañero 1: Igual a mí me acaba de aparecer.*

Si los participantes se negaban o no respondían, se les insistía una vez más. Si no aceptaban o no respondían el chat, entonces se les indicaba lo siguiente:

*“deberían intentarlo, así salen más rápido, sólo con escribir la palabra rally en la ventana del chat durante su turno la respuesta correcta se pondrá amarilla”*

Estos mensajes abrían la posibilidad de que el participante pudiese transgredir en cualquier momento durante la tarea. El juego concluía cuando el participante llegara a la meta. Se contabilizaron las veces que el participante “hizo trampa” durante el juego a pesar de que en las instrucciones se le indicó que estaba prohibido.

## RESULTADOS

Para evaluar el efecto de las probabilidades de ser descubierto (0, 0.5 y 1) respecto a la trasgresión de las reglas se registraron las respuestas de los participantes en el sondeo y sus respuestas de interacción durante la tarea experimental (respuestas en el chat).

La figura 2 presenta el número de respuestas elegidas en el cuestionario de sondeo inicial a favor o en contra de la trasgresión por cada participante en cada grupo experimental. Como se puede observar todos los participantes respondieron en contra de la trasgresión en un mayor número de ocasiones.



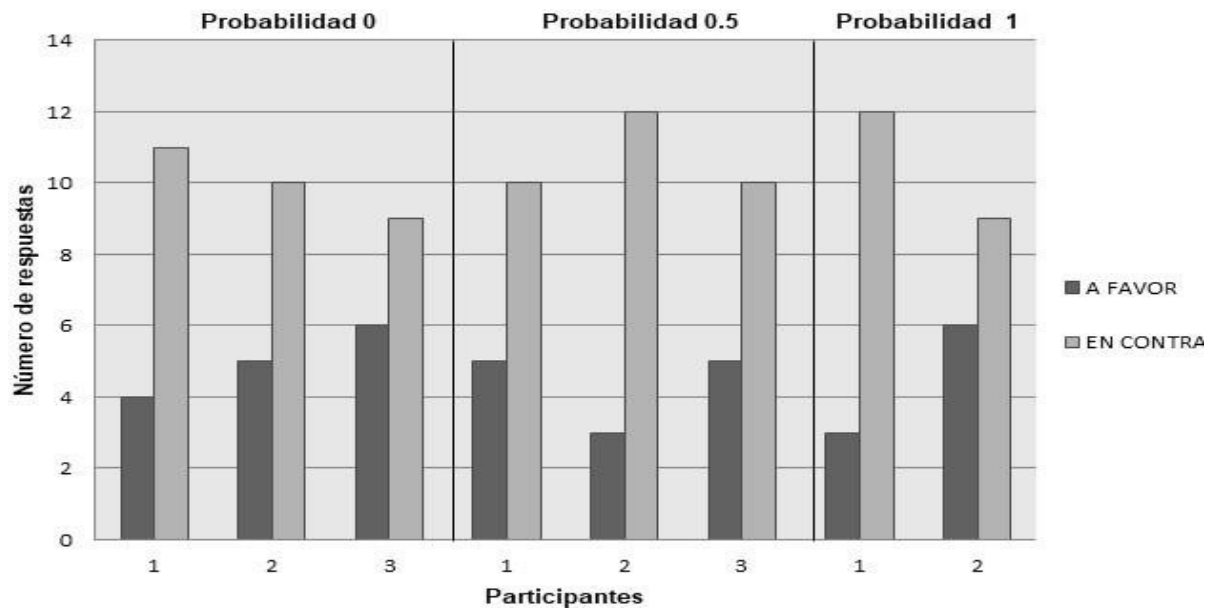


Figura 2. Respuestas de elección a favor (barra de color negro) o en contra de la trasgresión (barra blanca) durante el cuestionario de sondeo inicial en los grupos de probabilidad de ser descubiertos 0, 0.5 y 1.

Al revisar el contenido de los chats pudo observarse que ningún participante de los grupos hizo trampa durante la tarea, ni siquiera aquellos que en el cuestionario respondieron en algunas ocasiones a favor de la transgresión.

Se realizó un conteo de las interacciones en el chat durante la tarea experimental de todos los grupos. En la figura 3 se pueden observar el número de interacciones en el chat por cada uno de

los participantes; en el grupo con probabilidad 0 de ser descubierto tanto el participante 1 como el 3 interactuaron en el chat con 13 y 8 respuestas respectivamente, en el grupo con probabilidad 0.5 el participante 5 tuvo una interacción y el 6 tuvo 7 interacciones, finalmente en el grupo con probabilidad 1 sólo el participante 8 respondió un total de 10 veces.

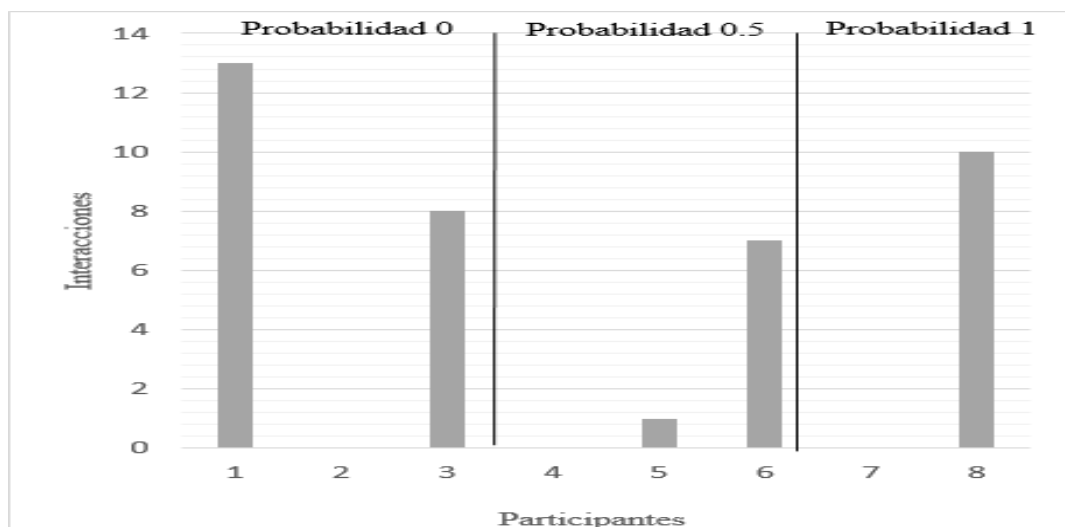


Figura 3. Número de interacciones en el chat por participante.

## DISCUSIÓN

Al observar los resultados podemos decir que la mayoría de los participantes fue congruente en su hacer/decir, tal como se presenta en la figura 2. Como se puede observar, las respuestas durante el sondeo inicial en la mayoría de los participantes se orientaron más en contra de la trasgresión que a favor de la misma. Ninguno de los participantes transgredió la regla de no hacer trampa durante la tarea experimental.

Al revisar el contenido de los chats de cada participante se pudo observar que si bien, no todos interactuaron en este espacio, aquellos que lo hicieron estaban claramente en contra de transgredir la regla de no hacer trampa, puesto que, al hacer evidente que los demás transgredían al escribir la

palabra “rally”, algunos participantes respondieron con oraciones tales como: “Oye, no hagas eso”, “no se vale...el 3 hizo trampa”, o “no lo hagan...sean buenas personas” lo cual fue congruente con las respuestas del sondeo respecto a la trasgresión. También se considera importante señalar la complejidad de los problemas aritméticos, respecto a ello, algunos participantes dijeron en el chat cosas tales como “mmm pero ni está difícil” o “están muy fáciles”, lo se comprueba al revisar el número de respuestas incorrectas que fueron entre una y dos, lo que hace creer que no había necesidad de hacer trampa, lo cual interfirió para que la conducta transgresora tuviera lugar. Además, que probablemente aquellos participantes que no interactuaron en el chat, quizá no hicieron contacto con

éste, y por lo tanto no observaron la forma de transgredir.

Los resultados de este trabajo sugieren que la variable probabilidad de ser descubierto no tuvo efectos sobre la transgresión, lo cual se atribuye a los componentes verbales durante el chat, los cuales fueron más relevante que la variable en sí. No obstante, se sugiere realizar una réplica de este estudio, ampliando la muestra dado que este estudio fue de corte exploratorio y la muestra utilizada fue limitada y finalmente garantizando el contacto de los participantes con el chat o realizando una tarea con mayor validez ecológica.

#### REFERENCIAS

- Bandrés, E. (2001). Delincuencia y acción policial. Un enfoque económico. *Revista de Economía Aplicada*, 27(9), 5-33.
- Carpio, C., Silva, H., Garduño, H., Pacheco, L., Rodríguez, R., Chaparro, M., Carranza, J. & Morales, G. (2018). El comportamiento pernicioso: el efecto de las consecuencias en la elección entre perjudicar/no perjudicar a un compañero. *Universitas Pshychologica*, 17 (3), 1-2.
- Carranza, J. (2014). *Conducta transgresora y sus implicaciones en el desarrollo psicológico* (tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Carranza, J. & Carpio, C. (aceptado). *Transgresión de normas sociales. Efectos de la historia de valoración*. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 22(1).
- Luna, V. (2013). *La conducta de mentir y sus implicaciones en el desarrollo psicológico. Apuntes desde la psicología interconductual* (tesis de pregrado). Universidad Autónoma de México, México.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Nueva York, E.U.: The Free Press.
- Ribes, E., Rangel, N. & López, F. (2008). Análisis teórico de las dimensiones funcionales del comportamiento social. *Revista Mexicana de Psicología*, 25 (1), 45-5.