

# El reconocimiento de la norma perversa y sus consecuencia en los juicios de las personas

LUIS V. OCEJA, JOSÉ-MIGUEL FERNÁNDEZ-DOLS  
*Universidad Autónoma de Madrid*



## *Resumen*

*Tres grupos de estudiantes universitarios se enfrentaron a un caso escrito en el que debían juzgar algunos de sus personajes. Dichos casos escritos representaban una situación justa (Grupo Control 1), una situación injusta (Grupo Control 2) y una situación con los rasgos definidos por Fernández-Dols (1992) como «norma perversa»: una norma explícita e incumplible que un grupo asume o sufre por propia iniciativa o por iniciativa de otro grupo (Grupo Experimental). Los juicios de los sujetos fueron diferentes en cada condición y los juicios del Grupo Experimental se ajustan a algunas de las predicciones teóricas sobre cómo las personas perciben las situaciones de norma perversa y sus protagonistas.*

*Palabras clave:* Norma perversa, justicia.

## Recognition of perverse norms and its consequences on persons' judgments

### *Abstract*

*Three groups of university students judged a number of characters in a narrative that described either a just (Control Group 1), an unjust (Control Group 2) or a «perverse norm» situation (Experimental Group). The perverse-norm situation had the traits defined by Fernández-Dols (1992) for this phenomenon: an explicit and unfulfillable norm which one group either endorses or is the object of, either on its own or another group's initiative. Subjects' judgments about the characters were different in each condition and the Experimental Group's results fit Fernández-Dols' hypotheses on how people perceive perverse-norm situations.*

*Key words:* Perverse norms, justice.

---

Dirección de los autores: Facultad de Psicología, número 43. Universidad Autónoma de Madrid.  
28049 Madrid.

## INTRODUCCION

De acuerdo con el modelo de «norma perversa» propuesto por Fernández-Dols (1992), la estructura de determinados grupos sociales puede integrar normas explícitas e incumplibles, asumidas por iniciativa de los propios miembros del grupo o por una iniciativa externa. Tales tipos de norma implican que las sanciones administradas en su nombre, positivas o negativas, sean arbitrarias, y tal arbitrariedad tiene una serie de efectos sumamente negativos tales como la disminución de los mecanismos de control social, la desconfianza de los subordinados con respecto a los superiores jerárquicos y, en general, un proceso que guarda sugerentes parecidos con lo que popularmente suele entenderse como corrupción: arbitrariedad, desconfianza hacia la autoridad y relajamiento general de las reglas sociales.

El concepto de norma perversa genera una gran cantidad de hipótesis que invitan a un largo programa de trabajo (véase Fernández-Dols, 1992, en este mismo número). El presente informe presenta los resultados de un estudio experimental sobre si las personas pueden reconocer una situación grupal caracterizada como una norma perversa, en comparación con otras situaciones más o menos próximas.

Nuestra hipótesis es que, en primer lugar, las personas reconocen una situación de norma perversa y que ello puede demostrarse por las características peculiares de sus juicios sobre los protagonistas de una situación de este tipo.

En concreto, nuestras predicciones respecto a los juicios sobre los protagonistas de una situación de norma perversa se basan en algunas de las hipótesis centrales del modelo de norma perversa: que las sanciones (en este caso, premios) administradas en nombre de una norma incumplible generan desconfianza hacia la autoridad, un relajamiento general de las normas sociales relevantes para ese grupo y, sobre todo, que la percepción de la estructura de poder del grupo se constituirá en torno al individuo que, mediante la fuerza o el fraude, sea capaz de burlar la norma perversa o imponer su punto de vista de forma arbitraria.

Nos interesa particularmente esta última parte de nuestra hipótesis (la percepción del poder del individuo que burla o se impone a la norma) ya que su comprobación establece importantes diferencias cualitativas entre los efectos de la percepción de sanciones arbitrarias meramente injustas (es decir, producidas por la arbitrariedad del juez y no porque la norma sea incumplible) y los efectos de la percepción de sanciones arbitrarias derivadas de una norma perversa, es decir, no debidas a una obvia arbitrariedad del juez sino a la imposibilidad, por parte de éste, de hacer cumplir la norma y, por tanto, premiar a un miembro del grupo según un criterio claro.

Una injusticia debida a la vulneración arbitraria de una norma provoca insatisfacción y hostilidad (Michener y Lyons, 1972; Michener y Tausing, 1971), pero en el caso de la norma perversa nos encontramos con un proceso característico que organiza el grupo en torno a un nuevo referente, el individuo capaz de controlar, a su favor, las sanciones derivadas de una norma incontrolable.

El presente experimento se circunscribe al estudio de cómo las personas perciben a los miembros del grupo implicados en una situación normativa perversa. A los sujetos se les presenta un supuesto caso de norma perversa, en una situación carente de connotaciones ideológicas o referentes históricos. Sus respuestas nos permitirán comprender mejor si la gente tiene reacciones afectivas

características ante los protagonistas de un tipo de situaciones que, de acuerdo con nuestro modelo teórico, son frecuentes en la sociedad española.

## METODO

Tres grupos de 37 (Grupo Experimental), 35 (Grupo Control 1) y 28 sujetos (Grupo Control 2) participaron en el experimento. Los grupos estaban compuestos por estudiantes universitarios de psicología que participaron voluntariamente en la tarea. La muestra era mayoritariamente femenina (aproximadamente 80 por ciento) y la edad modal eran los 21 años.

La tarea de los tres grupos era similar: se trataba de leer un caso (véase Apéndice) en el que se relataba la historia de un grupo que se reunía para participar en una competición, un juego de salón que consiste en adivinar la definición de distintas palabras tomadas del diccionario. En un caso (Grupo Control 1), la tarea de los personajes de la historia consistió en definir palabras relativamente fáciles (1). En la historia, uno de los personajes proporcionaba definiciones claramente más correctas que las de los demás, de tal modo que ganaba el concurso; la historia concluía mencionando que uno de los personajes que había perdido robaba, antes de irse, un objeto de la sala.

En el Grupo Control 2 la historia que debían juzgar los sujetos era muy similar. Había un personaje que claramente proporcionaba las definiciones más correctas y las palabras eran las mismas que en el Grupo Control 1. Sin embargo, y a diferencia de la historia leída por el primer grupo de control, el juez daba sistemáticamente la victoria a otro personaje que *no* era el que había dado las respuestas correctas. La historia mostraba, pues, un comportamiento claramente arbitrario por parte del juez, ya que la tarea era percibida como factible, existían unos criterios claros para la administración de sanciones y había un personaje que claramente merecía el triunfo. Por último, la historia también mencionaba a un concursante que roba un objeto (y que no era ni el que recibía el premio ni el que había dado las respuestas correctas).

En el Grupo Experimental la situación relatada también era, en líneas generales, semejante a la de los dos grupos anteriores, pero la dificultad de las palabras se incrementó de tal modo que era imposible adivinar su significado (2). En esta historia los concursantes no eran capaces, en ningún caso, de adivinar el significado de las palabras y el juez daba como ganadora a una de las concursantes en particular. La estructura de la historia era, en lo demás, idéntica a las anteriores, incluyéndose el incidente del robo.

Los sujetos de los tres grupos debían leer detenidamente la historia correspondiente. Dada su longitud y relativa complejidad, tras la lectura se les administraba de nuevo un copia del texto con espacios en blanco que debían rellenar. Esta metodología de «texto programado» trataba de garantizar que los sujetos comprendían y memorizaban todas las circunstancias de la historia. Se eliminaron aquellos sujetos en los que se detectaron errores en las respuestas a dicha tarea.

Tras la lectura del caso, los sujetos debían rellenar un Diferencial Semántico, procedente de su adaptación al español por Corraliza (1987); tal Diferencial incluía escalas referidas a los factores de evaluación y potencia, y se aplicaba para analizar la reacción afectiva de los sujetos hacia cada uno de los personajes clave del grupo descrito en la historia (el juez, el sujeto ganador y el sujeto que cometía el robo). Tras rellenar los Diferenciales, ordenados aleatoriamente en cada cuadernillo de respuesta, el sujeto debía completar un pequeño cuestiona-

rio con preguntas abiertas que trataban de determinar en qué grado la situación parecía verosímil y cotidiana a los sujetos y una descripción libre de los personajes del relato y sus acciones.

Las dos dimensiones del Diferencial Semántico elegidas para el análisis de resultados, evaluación y potencia, se refieren a aspectos claves del significado psicológico del personaje. La puntuación de evaluación puede entenderse como la reacción afectiva, positiva o negativa, de los sujetos con respecto a un determinado personaje; los adjetivos utilizados eran «sugestiva-desalentadora», «agradable-desagradable» y «simpática-antipática». En este caso, se utiliza como una medida del grado de aprobación con que es percibido un personaje por nuestros sujetos. La escala de evaluación del Diferencial Semántico es utilizada a menudo de este modo en la medición de actitudes (Stahlberg y Frey, 1990).

En cuanto a la puntuación de potencia, reflejaría las connotaciones afectivas de un determinado personaje en términos de poder, control, y puede considerarse como una medición indirecta del grado de poder o influencia percibida en un determinado objeto social. De hecho, así se ha aplicado en contextos tan diversos como, por ejemplo, la percepción de candidatos en las elecciones (Os-good, Suci y Tannenbaum, 1957) o la percepción de formas geométricas presentes en la expresión facial (Aronoff, Woike y Hyman, 1992). Los adjetivos utilizados fueron «fuerte-débil», «grande-pequeña» y «estable-inestable».

Esta variable es, pues, clave a la hora de estudiar la percepción de la influencia percibida por los sujetos con respecto a los distintos personajes de las situaciones propuestas.

## RESULTADOS

El análisis de los resultados consistió en comparar las valoraciones de los sujetos en el Diferencial Semántico de tres de los personajes implicados en las tres situaciones utilizadas:

1. El juez, que se comporta de forma arbitraria en el Grupo Experimental y en el Grupo de Control 2, y de forma justa en el Grupo Control 1.
2. El personaje que comete una transgresión (robar un objeto) ajena a la norma perversa pero indudablemente relevante (siempre el número 1).
3. El personaje ganador (siempre el número 2).

La Tabla 1 presenta las puntuaciones medias a través de los sujetos de cada grupo en los factores de evaluación y potencia asignados por los tres grupos (Experimental, Control 1 y Control 2) al comportamiento del juez en cada situación. Las Tablas 2 y 3 presentan las mismas puntuaciones con respecto al ladrón y al personaje ganador, respectivamente.

Como puede observarse en la Tabla 1, la figura del juez en la situación normativa perversa queda asimilada a la del juez injusto del Grupo Control 2. Con todo, el juez de la situación perversa es evaluado de forma ligeramente menos negativa que el juez injusto, aunque la diferencia sólo se constata a nivel de tendencia ( $t(63) = 1,28$ ;  $n.s. = 0,10$  para una  $t$  de Student de una sola cola) y no es, por tanto, significativa. Sin embargo, la diferencia entre la media de evaluación para el juez del Grupo Experimental (norma perversa) es significativamente más negativa que la valoración media del juez en el Grupo Control 1, es decir,

cuando el personaje recompensa al ganador de acuerdo con una norma cumplible ( $t(70) = -3.88$ ;  $p < 0.05$ ).

En cuanto a las medidas de potencia, nos encontramos con la misma distribución de valores. El juez del Grupo Experimental y el Grupo de Control 2 (situación injusta) son percibidos como personajes con unas connotaciones de poder neutras, en torno al punto cero, mientras que el juez «justo» del Grupo Control 1 se valora en términos de un poder alto; su valoración media en este factor es significativamente más alta que la media de la siguiente puntuación más alta —la del juez de la situación perversa ( $t(70) = -2.90$ ;  $p < 0.05$ ).

La Tabla 2 presenta las medias de las puntuaciones en los factores de evaluación y potencia para el personaje que roba un objeto de la sala. Como puede verse, el «ladrón» es percibido de forma ligeramente negativa en ambos grupos de control y de forma ligeramente positiva en la situación perversa. Las diferencias no son, sin embargo, significativas, aunque hay una tendencia en la comparación de las medias del Grupo Control 1 y el Grupo Experimental ( $t(70) = 1,30$ ;  $n.s. < 0.10$  para una  $t$  de Student de una sola cola). En cuanto a las puntuaciones de potencia, nos encontramos con que el personaje del Grupo Experimental recibe unas puntuaciones medias en potencia que son significativamente superiores a las de su homólogo en el Grupo Control 1 (situación justa) ( $t(70) = 3.16$ ;  $p < 0.05$ ) y superiores también, a nivel de tendencia ( $t(63) = 1,54$ ;  $n.s. = 0.07$  para una  $t$  de Student de una sola cola), a las del personaje «ladrón» del Grupo Control 2 (situación injusta).

TABLA 1  
*Puntuaciones para el Juez*

	GR. CONTROL 1 (sit. justa)	GR. EXPERIMENTAL (sit. perversa)	GR. CONTROL 2 (sit. injusta)
EVALUACION	1,371	-1,513	-2,714
POTENCIA	1,828	-0,054	-0,142

*Nota:* Valores medios asignados por los sujetos en los factores de evaluación y potencia.

TABLA 2  
*Puntuaciones para el ladrón*

	GR. CONTROL 1 (sit. justa)	GR. EXPERIMENTAL (sit. perversa)	GR. CONTROL 2 (sit. injusta)
EVALUACION	-0,542	0,270	-0,321
POTENCIA	-1,742	0,135	-0,892

*Nota:* Valores medios asignados por los sujetos en los factores de evaluación y potencia.

Finalmente, la Tabla 3, cuyas puntuaciones se refieren al personaje número 2 (el ganador en las tres circunstancias), refleja un patrón similar al observado en la Tabla 1 en lo que se refiere a las puntuaciones de evaluación: el ganador de la situación perversa (Grupo Experimental) obtiene unas puntuaciones de evaluación ligeramente más positivas que las del ganador del grupo injusto (Grupo Control 2) pero las diferencias no son significativas. Sí es, sin embargo, claramente significativa la diferencia entre la media de la evaluación del ganador del Grupo Control 1 (situación justa) y el ganador de la situación perversa ( $t(70) = -3.00; p < 0.05$ ).

En la comparación de las medias de las puntuaciones de potencia nos encontramos, sin embargo, con una novedad importante: el sujeto ganador de la situación normativa perversa (Grupo Experimental) recibe una puntuación positiva que no guarda diferencias significativas con respecto al ganador del Grupo Control 1 (situación justa) pero es significativamente superior a la potencia percibida en el personaje ganador del Grupo Control 2 (situación claramente injusta) ( $t(63) = 1.67; p = 0.05$  para una prueba de una cola).

Las Tablas 4 y 5 responden a otra lógica de análisis que también nos pareció interesante. A diferencia de las tres primeras tablas, en este caso la comparación no se lleva a cabo a través de los tres grupos, sino dentro de cada grupo. Es decir, hemos calculado las diferencias de medias entre los valores de los distintos personajes dentro de un mismo grupo.

Los valores presentados en las tablas son los resultados del cálculo de la Prueba *t* de Student para muestras relacionadas.

Las tablas tratan de representar una jerarquía de personajes teniendo en cuenta sus puntuaciones medias en cada factor. Cuando dos personajes aparecen en la misma línea es que no hay diferencias significativas entre sus puntuaciones. Cuando un personaje ocupa una línea inferior a otro u otros, es que su puntuación media es significativamente más negativa que la del personaje o personajes que ocupan líneas superiores.

La Tabla 4 muestra, pues, la jerarquización en las puntuaciones de evaluación que hacen los sujetos de cada uno de los grupos (Experimental, Control 1 y Control 2) con respecto a los personajes que han evaluado. La Tabla 5 hace lo mismo con respecto a las puntuaciones medias de potencia en cada grupo.

Como puede observarse, y con respecto a las puntuaciones de evaluación, el personaje evaluado más positivamente es el número 2 (el ganador) pero existen diferencias interesantes en las posiciones de los otros dos personajes de cada historia.

TABLA 3  
*Puntuaciones para el ganador*

	GR. CONTROL 1 (sit. justa)	GR. EXPERIMENTAL (sit. perversa)	GR. CONTROL 2 (sit. injusta)
EVALUACION	2,714	0,729	0,321
POTENCIA	2,057	1,675	0,535

*Nota:* Valores medios asignados por los sujetos en los factores de evaluación y potencia.

En el grupo perverso y en la situación injusta la evaluación, en torno al punto neutro, es compartida por el ganador y el Personaje 1 (el ladrón), no habiendo diferencias significativas entre las medias de sus valoraciones, mientras que el juez recibe una evaluación significativamente más negativa que ambos personajes.

TABLA 4

*Diferencias intragrupo entre las valoraciones de los tres personajes en la dimensión de evaluación.*

<i>Grupo Control 1 (Justo)</i>	Personaje 2 (+ 2,71) t(34) = 3,36*
(*) n.s. < .05	> Juez (+ 1,37) t(34) = -2,69*
	> Personaje 1 (-0,54)
<i>Grupo Experimental (Perverso)</i>	Personaje 2 = Personaje 1 (0,73 & 0,27) t(36) = 3,31*      t(36) = 2,40*
	> Juez (-1,51)
<i>Grupo Control 2 (Injusto)</i>	Personaje 2 = Personaje 1 (0,32 & -0,32) t(27) = 3,91*      t(27) = 2,15*
	> Juez (-2,71)

*Nota:* Si un personaje ocupa una línea superior a otro u otros, ello indica que su puntuación en evaluación es significativamente superior a la del otro u otros personajes. Si dos o más personajes ocupan la misma línea, ello indica que no hay diferencias significativas entre sus puntuaciones medias de evaluación. Los valores numéricos situados entre las líneas indican la magnitud de las diferencias cuando éstas son significativas; son el resultado del cálculo de la Prueba t de Student para muestras relacionadas. (\*) =  $p < 0,05$ .

TABLA 5

*Diferencias intragrupo entre las valoraciones de los tres personajes en la dimensión de potencia.*

<i>Grupo Control (Justo)</i>	Personaje 2 (2,05) = Juez (1,82) t(34) = -6,61*      t(34) = -4,74*
(*) n.s. < .05	> Personaje 1 (-1,74)
<i>Grupo Perverso</i>	Personaje 2 (+ 1,67) t(36) = -2,79*      t(36) = 3,35*
	> Personaje 1 (+ 0,13) = Juez (+ 0,05)
<i>Grupo Control (Injusto)</i>	Personaje 2 (0,53) = Juez (-0,14) = Personaje 1 (-0,89) <sup>a</sup>

*Nota:* Si un personaje ocupa una línea superior a otro u otros, ello indica que su puntuación de potencia es significativamente superior a la del otro u otros personajes. Si dos o más personajes ocupan la misma línea, ello indica que no hay diferencias significativas entre sus puntuaciones medias de potencia. Los valores numéricos situados entre las líneas indican la magnitud de las diferencias cuando éstas son significativas; son el resultado del cálculo de la Prueba t de Student para muestras relacionadas. (\*) =  $p < 0,05$ .

(a) La diferencia entre el Juez y el Sujeto 1 es significativa para una sola cola ( $t = -1,72$  (27);  $p = 0,096$  para dos colas).

En el Grupo Control 1 (situación justa) existe una clara jerarquía, en la que el Personaje 2 (el ganador) y el juez reciben altas puntuaciones positivas situándose a mucha distancia del Personaje 1 (ladrón), con una valoración negativa.

En cuanto a las puntuaciones de potencia (véase Tabla 5), las diferencias entre las tres condiciones (Grupo Control 1, Grupo Control 2 y Grupo Experimental) son llamativas: el Grupo Control 1 muestra una estructura congruente con la que ya se observaba en las puntuaciones de evaluación: el ganador y el juez reciben puntuaciones positivas, mientras que el ladrón las recibe significativamente negativas.

El Grupo Control 2, sin embargo, muestra una estructura plana, sin que existan diferencias significativas entre los tres personajes (salvo una entre los dos extremos, el Personaje 2 y el Personaje 1) cuyas puntuaciones están a menos de una unidad del punto neutro.

Por último, el Grupo Experimental muestra una estructura peculiar, en la que el Personaje 2 (el ganador) es percibido como claramente más poderoso que los otros dos personajes (el juez y el ladrón), que ocupan valores próximos al punto neutro.

## DISCUSION

Creemos que los resultados de nuestro experimento confirman satisfactoriamente nuestras hipótesis sobre algunos de los mecanismos característicos de una situación normativa perversa. Nuestros sujetos parecen percibir las características peculiares de la situación experimental y le asignan una estructura grupal que, si bien posee algunas características semejantes a las de una situación claramente injusta, tiene ciertas peculiaridades.

La primera de nuestras hipótesis aventuraba una pérdida de confianza y prestigio en la persona encargada de administrar una norma perversa. Los sujetos de nuestro experimento parecen poseer claramente esa percepción cuando se les compara con los sujetos de las otras condiciones experimentales: el personaje del juez es evaluado de forma significativamente más negativa en las dimensiones de evaluación y poder, con respecto a la situación justa, y de forma idéntica a la del juez abiertamente arbitrario del Grupo Control 2. En la comparación «intra», el resultado es muy gráfico: el juez de la situación perversa es el personaje evaluado más negativamente y carece igualmente de una valoración positiva en la dimensión de poder.

Una segunda hipótesis que también parece confirmada por los datos es la relajación general de otros criterios normativos en la situación perversa. El personaje que comete una transgresión no relacionada con el juego (robar un objeto) es, sin embargo, juzgado por los sujetos de distinta manera en la situación perversa o en la situación injusta, en comparación con la situación justa.

La Tabla 2 muestra que hay una evaluación ligeramente más positiva del ladrón en la situación perversa que en las otras dos situaciones —que alcanza estadísticamente un valor de tendencia en la comparación con el Grupo Control 1—. Estas diferencias de valoración se ponen más claramente de manifiesto en las puntuaciones de potencia, que en el ladrón de la situación perversa son significativamente superiores a las del ladrón del Grupo Control 1 (habiendo una clara tendencia en la misma dirección con respecto al Grupo Control 2; véase Resultados).



Estas valoraciones positivas del ladrón en la situación perversa, que aparece como más poderoso y bueno que en la situación justa, se ponen nuevamente de manifiesto cuando se comparan las jerarquías de evaluación y poder que resultan de los análisis «intra» para cada condición del diseño. El ladrón no se diferencia del ganador en las puntuaciones de evaluación, que no son altas pero están por encima de las del juez. Esta jerarquía de evaluación aparece tanto en la situación perversa como en la injusta, pero, por supuesto, no en la justa.

Por último, y en línea con el punto central de nuestra hipótesis, los sujetos asignan al personaje ganador de la situación perversa unos atributos de poder significativamente superiores a los del ganador de la situación injusta y semejantes a los del ganador de la situación justa. La puntuación en evaluación para el personaje ganador de la situación perversa nos proporciona, con respecto a éste, una imagen de personaje poderoso (no evaluado positivamente), que contrasta con la del ganador del grupo justo (poderoso-bueno) y la del grupo injusto (no poderoso).

La imagen de una situación estructurada en torno al individuo que impone su «solución» en la situación de norma perversa se refuerza con el análisis «intra», presentado en la Tabla 5. Aquí puede observarse claramente que, en la situación perversa, el único personaje relevante en términos de poder es el personaje ganador, a diferencia de lo que ocurre en la situación justa (en la que el ganador y el juez reciben una alta puntuación que les diferencia claramente del tercer personaje analizado) y en la situación claramente injusta (en la que apenas hay diferencias entre las bajas asignaciones de poder a los tres personajes).

## CONCLUSIONES

Los resultados que acabamos de comentar nos permiten concluir, en primer lugar, que las personas perciben la situación perversa como una situación reconocible, que guarda ciertos paralelismos con la situación injusta (por ejemplo desmoralización y desconfianza hacia la autoridad) pero con una estructura de poder en la que la figura dominante es el individuo que consigue imponer su pauta de conducta en el grupo. Esta última característica no se observa en la situación injusta y guarda un cierto parecido con la estructura percibida en la situación justa.

Ello sugiere que los sujetos pueden reconocer en nuestra descripción un fenómeno con características propias. Tal reconocimiento se ha operacionalizado mediante una medida de significado psicológico —el Diferencial Semántico— que, como se sabe, tiene en cuenta la valoración afectiva del estímulo. Una tarea a realizar en posteriores estudios es considerar otros tipos de criterios de reconocimiento de las situaciones perversas que no descansen en este tipo de criterios. Sin embargo, creemos que la medida de reacciones afectivas es una elección adecuada en esta etapa inicial, ya que nos permite establecer si el sujeto posee reacciones afectivas diferenciadas con respecto a nuestro objeto de estudio, con independencia de que pueda describir o incluso entender las características peculiares de este tipo de situación en comparación con otras situaciones (por ejemplo situaciones claramente injustas).

Por lo demás, creemos que el fenómeno estudiado en este informe, el concepto de norma perversa (Fernández-Dols, 1992), no sólo apunta a una forma peculiar de estructura grupal o intergrupal, sino a una realidad presente en la

sociedad española que puede ayudar a explicar algunos problemas de fondo en nuestra vida cotidiana.

En este sentido, los resultados del cuestionario aplicado a los sujetos al final de su tarea son muy reveladores: los sujetos no tuvieron problemas para identificar la situación perversa como una situación común en la vida cotidiana y explicable en términos de relaciones previas o arbitrariedad del juez; el 91 por ciento de los sujetos del Grupo Experimental creyeron reconocer en la situación de la historia situaciones comunes en su vida cotidiana (3).

Además, los sujetos tienen una visión más uniforme sobre las posibles causas de este fenómeno que sobre las causas de la situación abiertamente injusta: un 83 por ciento de los sujetos del Grupo Experimental interpretan la situación perversa como el resultado de un criterio personal o interpersonal que se impone a un criterio normativo objetivo, mientras que sólo un 61 por ciento de los sujetos del Grupo Control 2 aportan tal tipo de explicaciones en la situación injusta (véase Tabla 6).

Futuras investigaciones transculturales deberán demostrar hasta qué punto esta pauta de reconocimiento es característica de la sociedad española o también se detecta en otras sociedades y culturas.

TABLA 6  
Respuestas de los sujetos a la pregunta: «¿Por qué crees que ha ganado el jugador 2?»

Control (N = 29)	Perversa (N = 29)	Arbitrario (N = 23)
Corrección o conocimiento, 76%	Relación, 52%	Relación, 44%
Otras atribuciones al Suj. 2,21%	Decisión del juez, 31%	Decisión del juez, 17%
Decisión del juez, 3%	Atribuciones al sujeto 2,14%	Atribuciones al suj. 2,8%
	Azar, 3%	Otras, 31%

Nota: Las N se refieren al número de sujetos que respondieron esta pregunta, que no fueron el 100 por ciento de los sujetos de cada grupo.

## Referencias

- ARONOFF, J.; WOIKE, B. A., y HYMAN, L. M. (1992). Which are the Stimuli in Facial Displays of Anger and Happiness? Configurations Bases of Emotion Recognition. *Journal of Personality and Social Psychology*, 62, 1.050-1.066.
- CORRALIZA, J. A. (1987). *La Experiencia del Ambiente. Percepción y significado del medio construido*. Madrid: Tecnos.
- FERNÁNDEZ-DOLS, J. M. (en prensa). Procesos escabrosos en Psicología Social: El concepto de norma perversa. *Revista de Psicología Social*.
- MICHENER, H. A., y LYONS, M. (1972). Perceived support and upward mobility as determinants of revolutionary coalitional behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 8, 180-195.

- MICHENER, H. A., y TAUSING, M. (1971). Usurpation and perceived support as determinants of the endorsement accorded formal leaders. *Journal of Personality and Social Psychology*, 18, 364-372.
- OSGOOD, C. E.; SUCI, G. J., y TANNENBAUM, P. H. (1957). *The measurement of meaning*. Urbana: University of Illinois Press.
- STAHLBERG, D., y FREY, D. (1991). Actitudes I: Estructura, medidas y funciones. En: M. Hewstone, W. Stroebe, J. P. Codol y G. M. Stephenson (Eds.): *Introducción a la Psicología Social*. Barcelona: Ariel.

1. Un grupo de cinco jueces con el mismo nivel de formación que nuestros sujetos experimentales asignó sin grandes dificultades el significado correcto de las palabras, que fueron seleccionadas de tal modo que su nivel de dificultad no sugiriera en ningún caso que los personajes de la historia se enfrentaban a una tarea imposible.

2. Cinco jueces con el mismo nivel de formación que nuestros sujetos experimentales trataron de adivinar el significado de estas palabras sin éxito alguno.

3. La pregunta que se les formuló a los sujetos era la siguiente: «¿Conoces o has vivido algún tipo de situación parecida? No es necesario que haya sido en un juego y nos referimos principalmente al modo en que se ha desarrollado.»

#### APENDICE

Historias presentadas a los sujetos (Grupo Control 1, Grupo Experimental y Grupo Control 2, respectivamente).

#### GRUPO CONTROL 1

A continuación vas a leer un caso que reproduce una situación social.

Cinco personas llevan a cabo un juego de salón tradicional que trata de lo siguiente:

Una de ellas es elegida como *juez* y dispone de un *diccionario*, su papel consiste en *elegir* palabras y dictarlas al resto de concursantes (4). Estos deben intentar proporcionar *definiciones* verosímiles y *lo más correctas posibles*.

Una vez que todos han ofrecido su *definición personal*, el juez *contrasta con el diccionario* y decide quién ha proporcionado la definición *más próxima* al significado real de la palabra. De esta forma se completa un turno.

En la situación que te presentamos se jugaron *ocho* turnos, es decir, *ocho palabras*, y el juez eligió los siguientes términos:

BACANTE, BABUCHA, EFLUVIO, HILARIDAD, TIZO, CUCLILLAS, PONDERAR (ver definiciones detrás)

La situación se desarrolla del siguiente modo: Los participantes fueron proporcionando distintas *definiciones*, más o menos *ajustadas*, en los distintos turnos. El juez, por su parte, decide quién es el ganador en cada turno, según quien sea la persona que da la solución *objetivamente más correcta*.

#### EJEMPLO 1

Juez: La palabra elegida es EFLUVIO.  
(definición correcta: Emanación de partículas sutilísimas)

Conc. 1: Que despide mucho olor.

Conc. 2: Emanación de partículas sutiles.

Conc. 3: Emulsión olorosa.

Conc. 4: Fluido con mucho olor.

Juez: La mejor definición es la de la concursante 2.

## EJEMPLO 2

Juez: La palabra elegida es CUCLILLAS.

(definición correcta: Sentado sobre los talones del pie).

Conc. 1: Especie de arnés de caza.

Conc. 2: Flexión de las piernas.

Conc. 3: Sentado sobre los talones.

Conc. 4: Apoyado sobre las plantas.

Juez: La mejor definición es la de la concursante 3.

El resultado final fue que la concursante *número 2* es la ganadora, ya que consiguió *3 de los 8* puntos posibles, por lo que gana un premio en metálico consistente en 2.000 pesetas (que procedían de un *fondo común* de 500 pesetas por concursante).

Al final del juego descubrimos que, aprovechando el momento en que todos se estaban marchando, una de las jugadoras que *había perdido* (la número 1) *se lleva* un cenicero que pertenecía al *material de sala*.

## GRUPO EXPERIMENTAL

A continuación vas a leer un caso que reproduce una situación social.

Cinco personas llevan a cabo un juego de salón tradicional que trata de lo siguiente:

Una de ellas es elegida como *juez* y dispone de un *diccionario*, su papel consiste en *elegir* palabras y dictarlas al resto de concursantes (4). Estos deben intentar proporcionar *definiciones* verosímiles y *lo más correctas posibles*.

Una vez que todos han ofrecido su *definición personal*, el juez *contrasta con el diccionario* y decide quién ha proporcionado la definición *más próxima* al significado real de la palabra. De esta forma se completa un turno.

En la situación que te presentamos se jugaron *ocho* turnos, es decir, *ocho palabras*, y el juez eligió los siguientes términos:

JALIBA, POSMA, CONCOIDE, AZUD, PIEZGO, SOCAZ, TOLE, TIRO-NA (ver definiciones detrás)

La situación se desarrolla del siguiente modo: En *ninguno* de los turnos (palabras) *ningún* participante proporciona una definición *correcta o aproximada*. El juez, por su parte, decide *en todos los turnos* que las *mejores* definiciones son las proporcionadas por la concursante *número 2*.

## EJEMPLO 1

Juez: La palabra elegida es TOLE  
(definición correcta: Rumor popular de desaprobación y censura)

- Conc. 1: Mezcla de harina, agua y estiércol.
- Conc. 2: Piedra caliza de la sierra madrileña.
- Conc. 3: Juego infantil similar a la petanca.
- Conc. 4: Algo muy pesado difícil de llevar.

Juez: La mejor definición es la de la concursante 2.

## EJEMPLO 2

Juez: La palabra elegida es PIEZGO

(definición correcta: Parte del odre correspondiente al pie o mano del animal de cuyo cuero está hecho).

- Conc. 1: Especie propia de tierras cálidas y secas.
- Conc. 2: Tierras barrosas propicias para arboledas.
- Conc. 3: Flores asiáticas de hoja ovalada y roja.
- Conc. 4: Derivación andaluza de la palabra pieza.

Juez: La mejor definición es la de la concursante 2.

El resultado final fue que la concursante *número 2* es la *ganadora* (8 puntos de 8 posibles) por lo que gana un premio en metálico consistente en 2.000 pesetas (que procedían de un *fondo común* de 500 pesetas por concursante).

Al final del juego descubrimos que, aprovechando el momento en que todos se estaban marchando, una de las jugadoras que *había perdido* (la número 1) se lleva un cenicero que pertenecía al *material de sala*.

## GRUPO CONTROL 2

A continuación vas a leer un caso que reproduce una situación social.

Cinco personas llevan a cabo un juego de salón tradicional que trata de lo siguiente:

Una de ellas es elegida como *juez* y dispone de un *diccionario*, su papel consiste en *elegir* palabras y dictarlas al resto de concursantes (4). Estos deben intentar proporcionar *definiciones* verosímiles y *lo más correctas posibles*.

Una vez que todos han ofrecido su *definición personal*, el juez *contrasta con el diccionario* y decide quién ha proporcionado la definición *más próxima* al significado real de la palabra. De esta forma se completa un turno.

En la situación que te presentamos se jugaron *ocho* turnos, es decir, *ocho palabras*, y el juez eligió los siguientes términos:

BACANTE, BABUCHA, EFLUVIO, HILARIDAD, TIZO, CUCLILLAS, PONDERAR (ver definiciones detrás)

La situación se desarrolla del siguiente modo: Los participantes fueron proporcionando distintas *definiciones*, más o menos *ajustadas*, en los distintos turnos. El juez, por su parte, decide quién es el ganador en cada turno, según quien sea la persona que da la solución *objetivamente más correcta*.

### EJEMPLO 1

Juez: La palabra elegida es EFLUVIO.

(definición correcta: Emanación de partículas sutilísimas)

- Conc. 1: Emulsión olorosa.
- Conc. 2: Que despidе mucho olor.
- Conc. 3: Emanación de partículas sutiles.
- Conc. 4: Fluido con mucho olor.

Sin embargo, la Juez consideró que la mejor definición fue la de la concursante 2.

### EJEMPLO 2

Juez: La palabra elegida es CUCLILLAS.

(definición correcta: Sentado sobre los talones del pie).

- Conc. 1: Flexión de las piernas.
- Conc. 2: Especie de arnés de caza.
- Conc. 3: Apoyado sobre las plantas.
- Conc. 4: Sentado sobre los talones.

Sin embargo, la Juez consideró que la mejor definición fue la de la concursante 2.

El resultado final fue que la concursante *número 2* es la ganadora, ya que consiguió *8 de los 8* puntos posibles, por lo que gana un premio en metálico consistente en 2.000 pesetas (que procedían de un *fondo común* de 500 pesetas por concursante).

Al final del juego descubrimos que, aprovechando el momento en que todos se estaban marchando, una de las jugadoras que *había perdido* (la número 1) se lleva un cenicero que pertenecía al *material de sala*.