

# AGRESIVIDAD

**Definición:** Tendencia a una conducta hostil y de ataque hacia uno mismo o hacia los demás. Puede mostrarse físicamente, en el habla, en la conducta o incluso no mostrarse en absoluto aun estando presente.

**Técnico:** 4 a Etapa Embrionaria. Conflicto de ira y rabia acumulada. Conflictos de identidad y territorio (recto) y de injusticia y rencor (vías biliares).

**Sentido biológico:** Se trata de una respuesta de defensa ante un gran miedo. La agresividad pretende recuperar la identidad perdida. También es un mecanismo que pretende que seamos escuchados. Pretender aplacar la agresividad sin atender a las necesidades de la persona agresiva es generar más incomprensión y por ende, más agresividad. Creer que el videojuego violento es una influencia nefasta para los niños es algo ridículo. La soledad y el aislamiento sí lo son. El niño vuelca su agresividad hacia esos personajes de ficción en la pantalla, como antes se hacía con los soldaditos de plomo o jugando a indios y vaqueros. Debemos comprender que mientras lo hace con los personajes de videojuego, evita hacerlo con su entorno real.

**Conflicto:** Reacción del sistema simpático ante una situación que nos ha puesto entre la espada y la pared.

“No he sido deseado por mis padres” o “No hay lugar para mí en la familia”.

Personas que han estado en internados (por lo tanto, no han desarrollado una buena identidad).

“Aparento allí donde sé que no voy a dar la talla, donde no estoy a la altura de las circunstancias o de las personas”