

Interpretación de la Relación entre Psicología y Cibercultura y sus Consecuencias en la
Construcción de Identidad y Procesos Psicológicos

María José Reyes Mora

Daniela Torres Garzón

Trabajo de Grado

Director

Luís Felipe González Gutiérrez

Universidad Santo Tomás

Facultad de Psicología

Bogotá, Colombia

Agradecimientos

A nuestras familias por estar junto a nosotras en este arduo y duro camino, por considerarnos hijas de dos hogares, por los sacrificios y el apoyo constante pues gracias a eso logramos estar hoy en este lugar alcanzando una de las metas más importantes para nuestras vidas, a Sergio Velasco por ser un apoyo incondicional en alma, mente y corazón, por brindarnos su conocimiento, su amor y su fuerza espiritual en todo este proceso.

Agradecemos también al profesor Luis Felipe González Gutiérrez por la confianza, el apoyo, la entrega y la paciencia que dedicó durante este año no solo para resolver nuestras dudas sino para guiarnos con cariño a través de este largo camino, no tendremos cómo retribuir su empeño para ayudarnos a ser profesionales más humanas.

Igualmente, nos agradecemos la una a la otra por la paciencia, el amor, las alegrías y las tristezas que hemos atravesado durante estos cinco años como equipo, como amigas y como familia; queremos agradecer también a la Universidad Santo Tomás por brindarnos todas las herramientas académicas indispensables para crear y desarrollar este trabajo de grado, proporcionándonos los espacios institucionales requeridos para la construcción de una investigación de calidad.

Finalmente queremos dedicar este trabajo de grado a dos personas, Sandra Mora Manrique y Aurora Prieto Moreno, quienes con su esfuerzo, sacrificio, dedicación y amor nos han entregado lo mejor de ellas para llegar a la primera de muchas metas.

Este trabajo no es solo nuestro, es el resultado de la construcción de cada una de las personas que han aportado de una u otra manera en nuestro proceso educativo a lo largo de estos años.

María José Reyes Mora y Daniela Torres Garzón

Tabla de Contenido

Agradecimientos	2
Resumen	5
Abstract	5
Introducción	6
Justificación	6
Problematización y Pregunta de Investigación	7
Objetivos	14
Objetivo General	14
Objetivos Específicos	14
Marco Teórico	14
Marco Epistemológico	14
Marco Disciplinar	14
Marco Multidisciplinar	15
Marco Legal	21
Metodología	25
Tipo de Investigación	26
Método	26
Descripción de Estrategias	27
Participantes	28
Instrumentos	31
Procedimiento	31
Consideraciones Éticas	32
Calificar el Riesgo	32
Dilemas Éticos y Acciones en su Momento	32
Procedimiento para la Toma del Consentimiento Informado	33
Protocolo de Manejo de Datos (Privacidad)	33
Construcción del Consentimiento	33
Conflictos de Intereses	33
Si se Investiga con Población Vulnerable	33
Pertinencia, Valor Social o Impacto de la Investigación	33
Beneficios para los Participantes	33
Devolución de Resultados	33
Almacenamiento de Muestras	33
Resultados	34

	4
Discusión de Resultados	85
Identidad Online	85
Identidad con el Dispositivo	86
Identidad con los Videojuegos	87
Identidad Social	89
Conclusiones	90
Aportes, Alcances, Limitaciones y Sugerencias	90
Aportes	91
Alcances y Limitaciones	91
Sugerencias	92
Referencias	94
Anexos	103

Lista de Tablas

Tabla 1	28
Tabla 2	35

Resumen

El presente trabajo permite realizar un rastreo en la literatura sobre la relación que existe entre cibercultura y psicología, esto con el fin de describir el impacto de los antecedentes teóricos en la relación existente de dichas categorías. Se parte del uso de una metodología cualitativa, más exactamente desde un análisis documental de los diferentes artículos escritos en un rango de tiempo entre 2015 y 2018, realizando un análisis analítico-sintético de los artículos recopilados a través de un proceso de selección y clasificación bibliográfica riguroso. Se puede concluir que la vida de varias generaciones, en especial de las más jóvenes, se ve influida directamente por el contacto con la era digital, igualmente, que el proceso de desarrollo humano y los procesos psicológico se ven influidos directamente por la cibercultura y finalmente que la psicología no ha ahondado de manera específica la relación existente entre estas variables.

Palabras Clave: Cibercultura, Psicología, Identidad, Procesos Psicológicos, Análisis Documental.

Abstract

The present work allows to carry out a search in the literature about the relationship between cyberculture and psychology, this in order to describe the impact of the theoretical background on the relationship existing in these categories; It is based on the use of a qualitative methodology, more precisely from a documentary analysis of the different articles written in a time range between 2015 and 2018, performing an analytical-synthetic analysis of the articles collected through a process of bibliographic selection and classification rigorous. It can be concluded that the life of several generations, especially the younger ones, is directly influenced by the contact with the digital age, likewise, that the human development process and psychological processes are directly influenced by cyberculture and, finally, that Psychology has not deepened specifically the relationship between these variables.

Keywords: Cyberculture, Psychology, Identity, Psychological Processes, Documentary Analysis.

Introducción

El presente trabajo de grado busca realizar un análisis documental de los antecedentes teóricos rastreables en la literatura que tiene una estrecha relación entre la psicología y la cibercultura durante los años 2015 y 2018. A lo largo y ancho de la presente investigación se plantean definiciones conceptuales como la cibercultura y la manera en que se relaciona con los individuos en la actualidad (Lévy, 2007), generando a su vez impactos, efectos y modificaciones en la construcción identitaria de las personas que tienen contacto directo o indirecto con la tecnología. Razón por la cual se vio la necesidad de partir de la postura moderna del construccionismo social de Gergen (2006), en la que una renovada caracterización del yo posmodernista se considera producto de las relaciones, reemplazando el lugar que tuvo el yo individual a lo largo de la historia en los últimos siglos.

Lo mencionado anteriormente tiene como objetivo describir el impacto de los antecedentes teóricos sobre la relación entre la psicología y la cibercultura, llegando a identificar al mismo tiempo el vínculo con la identidad y las implicaciones en la formación de los procesos psicológicos de los sujetos. Para esto se decidió realizar uso de la metodología cualitativa para hacer un procesamiento analítico-sintético de los artículos recopilados (Dulzaides Iglesias y Molina Gómez, 2004), mediante un riguroso proceso de selección siguiendo la clasificación bibliográfica de la fuente, la extracción, la traducción y finalizando con la creación de la matriz de análisis de los artículos encontrados con categorías específicas necesarias para su correcta comprensión (Sarduy, 2007).

Finalmente se llega a los demás apartados en los que se pretende dar cuenta del análisis de los hallazgos en la matriz relacionados directamente con el sustento teórico como base primordial del presente trabajo, para poder responder a la problematización y a los objetivos que se plantearon desde un comienzo debido al vacío de conocimiento que se encontró frente a este tipo de investigaciones en estas temáticas. Cabe mencionar que todo el

trabajo está atravesado por las leyes que acompañan los derechos de autor para proteger y respetar la producción científica y académica.

Justificación

El presente estudio surge del proyecto de investigación “Procesos psicológicos de la construcción del yo en tiempos de la cibercultura. Estado del arte de la relación entre psicología y cibercultura” liderado por Rosa Elena Duque García y Luis Felipe González Gutiérrez, buscando “indagar en publicaciones académicas entre los años 2015-2018 que hablen de la relación entre psicología y cibercultura a nivel global, para realizar rastreos teóricos de las tendencias sobre las relaciones entre procesos psicológicos de la construcción del yo, las nuevas tecnologías de la información y la cibercultura”.

Es importante resaltar que éste trabajo de grado se diferencia del proyecto de investigación ya que realiza una exploración de los aspectos teóricos que no fueron considerados en el proyecto de los docentes anteriormente mencionados, es decir, aquí se realiza la exploración de algunos antecedentes teóricos del fenómeno a investigar, mientras que el proyecto se centra en el panorama actual de la psicología y la cibercultura, adicionalmente se debe aclarar que el rango de tiempo usado para la selección de los artículos se derivó del período de tiempo establecido en el proyecto de investigación docente.

De esta manera se busca contribuir a la comprensión de los procesos psicológicos del yo o las subjetividades e identidades que las personas construyen alrededor no solo de la cibercultura, sino de la relación de ésta con la psicología. Además, también se pretende que una vez se vea con claridad la relación de la cibercultura (cultura-ciencia-tecnología, cuerpo-tecnología y sujeto-tecnología), se logre apoyar con aportes conceptuales a la línea de investigación Psicología, Subjetividad e Identidad, de tal manera que se sume información de valor y calidad en el área de la psicología teniendo en cuenta la rapidez y velocidad con la que

esta era y época de cambios y avances tecnológicos, se implementan día a día en la vida de los seres humanos.

Algunos de los aportes con los que se considera se puede llegar a contribuir a la línea de investigación, se centran en hallar las áreas académicas que contribuyeron a cada uno de los temas que se abordaron en la presente investigación para usarlos como punto referencial del impacto de la era digital en lo humano, ya que son otras disciplinas las que indagan al respecto, razón por la cual surge la importancia de investigar cómo la psicología debería abordar estos conceptos en este caso desde una perspectiva construccionista.

Es por esto que abordar la subjetividad y la identidad es de vital importancia debido a que son conceptos asumidos casi en su totalidad por las ciencias sociales, especialmente por la sociología y la antropología con referentes como Michel Foucault. La internet ha permitido modificar estos conceptos al ver los avances de las plataformas electrónicas y el desarrollo de herramientas de comunicación entre varios sujetos, adquiriendo nuevos códigos comunicativos y creando sistemas de significados una vez se tenga claro que las personas se convierten en emisor y receptor del mensaje en sí mismo (Aguilar y Said, 2010).

Partiendo de este punto de vista, se evidencia que la construcción del pensamiento de un individuo puede ir más allá de la experiencia propia y la socialización de un proceso consciente con características propias que la persona desea dar a conocer de sí misma. Es así que las sociedades virtuales dan la oportunidad al sujeto de crear, procrear, diseñar y devolverse a modificar cada uno de estos procesos, para que de a poco se llegue a la meta deseada por ellos mejorando su percepción de cómo se ven a sí mismos y la forma en que se identifican (Aguilar y Said, 2010).

Problematización y Pregunta de Investigación

A partir de la revisión de antecedentes investigativos que hacen parte de este apartado, se puede afirmar que en las últimas décadas se ha venido desarrollando una transformación en la relación de los humanos con la tecnología, esto a raíz del impacto que ha tenido la era digital en la forma en cómo las personas realizamos las actividades diarias, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente - ITESO (2013) asegura que estamos viviendo en la era de la información, una era marcada por cambios presurosos donde se ven en aumento la complejidad y la interdependencia, esto está causando una alteración absoluta en la forma en que nos comunicamos, actuamos, pensamos y hasta nos expresamos.

La evolución del ser humano ha tenido un cambio sorprendente y exponencial en un determinado tiempo, esto se puede evidenciar en los varios miles y millones de años que duró la hominización, la prehistoria nómada, la época sedentaria donde surge el trabajo del hombre con la agricultura y la ganadería, el paso por la época industrial y el trabajo de los hombres en las primeras fábricas hasta llegar a la era digital en la cual apenas llevamos unas cuantas décadas, todo este proceso exponencial de la evolución se lo debemos al desarrollo y el manejo de la información; para hacer este recorrido de una forma más clara, el ITESO (2013) lo ejemplifica explicando la manera en como la fuerza física humana ha sido sustituida por la gestión de la información para lograr satisfacer procesos de desarrollos y necesidades de supervivencia y poder.

A partir de las políticas de progreso y modernidad, la tecnología fue ganando un espacio en la sociedad y se instaló en ella, Mathews y Singer (2013) nombran ese proceso de instalación como “futuro”, ya que de esta forma se ha denominado coloquialmente las transformaciones tecnológicas que se han ido desarrollando con el paso de los años, estas evoluciones causan que el “futuro” de la época anterior quede obsoleto y modifican la relación entre los sujetos y el entorno, bien sea en tiempo o en necesidades.

En la época actual se han incorporado diferentes tecnologías de comunicación e información que han permeado los ámbitos de conocimiento y del quehacer humano, es por esto que el uso constante de estas herramientas origina un cambio en las actividades y las organizaciones donde se desarrollan estos quehaceres (Trujillo, 2005); la sociedad contemporánea evidencia estas transformaciones en la forma en cómo se crean vínculos con la naturaleza, los otros y con sí mismo, pues modificó la actividad corporal, la expresión de sexualidad, los intercambios, la forma de comprender el mundo y los espacios públicos y privados, la cultura y la socialización (Ramírez y Anzaldúa, 2014), a partir de esto se puede afirmar que las prácticas humanas están relacionadas directamente con las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC (Nascimento y Franco, 2017).

Atravesar los diferentes cambios anteriormente mencionados, ha causado también una reorganización y una transformación en la Internet que ha generado un impacto en el mundo tecnológico, en el ser humano, en su entorno y en los grupos sociales a los que pertenecen (Polidura, 2015). Todo este proceso afecta directamente la forma en cómo se concibe la cultura y es a partir de este cambio que se empiezan a transformar el contexto, las masas y hasta los procesos psicológicos de los seres humanos.

Para Altieri (2001) cultura es la unión de los procesos de educación, formación y desarrollo de los seres humanos, el conjunto de formas de vivir y pensar que son conocidas comúnmente como civilización, es decir, el propio mundo del hombre en contraste con el natural, pues este último existiría aún sin ser habitado, así mismo, Monteiro (2014) afirma que la cultura es un proceso inferencial en donde se busca transmitir valores y creencias implícitamente compartidas en el terreno cultural por una comunidad determinada.

La unión entre estas prácticas sociales y culturales se denotan en los contextos online y offline de las personas, es por esto que para poder comprender las diferentes actividades que desarrollan las personas ligadas a la tecnología se debe empezar estudiando las prácticas

culturales y sociales que se presentan en el ciberespacio, logrando así entender los procesos de socialización virtual que realizan los individuos de manera cotidiana (Polidura, 2015).

El término *continuum social* fue utilizado por del Fresno (como se citó en Polidura, 2015) para explicar cómo la mezcla entre sociabilidad online y offline avanza para ser parte de la experiencia social cotidiana, habitual y universal. Polidura (2015) afirma que a través de este nuevo medio se establecen relaciones sociales basadas en unas culturas particulares y con comportamientos específicos, dándole relevancia a los significados intersubjetivos que se van creando de la cultura.

En la actualidad, la sociedad lleva a cabo la mayoría de los procesos por medio de la red, también conocida como ciberespacio, este medio surge a través de las conexiones mundiales de los diferentes aparatos electrónicos de las personas, la forma en que estos la usan y la información que le proveen (Lévy, como se citó en Sierra, 2009) esto esboza el proceso de creación de una realidad que escapa de algunos principios de la realidad física.

Correa y Vitaliti (2018) aseguran que las diferentes plataformas virtuales han impactado en la cotidianidad de las personas, causando que las interacciones personales y relacionales de los seres humanos sean modificadas, pues generalmente lo virtual empieza a ser parte de la construcción identitaria y grupal, aunque para Elcessor (2017) la unión entre la teoría del cyborg, los estudios de la cibercultura y la literatura sobre el engaño en línea, han estereotipado de manera dominante las mentiras de lo cyborg, es decir, la falsedad virtual relacionada con los valores culturales, los cuerpos y la tecnología creando una forma híbrida de identidad.

Cuando el ciberespacio empieza a jugar un papel determinante en la vida de los seres humanos estos comienzan a transformar la cultura del concepto tradicional a un conjunto de pensamientos, procedimientos, valores y técnicas que pueden ser materiales o intelectuales pero que son desarrollados en conjunto para el crecimiento del ciberespacio (Lévy, como se

citó en Sierra, 2009) causando que se reorganicen las sociedades y los procesos informáticos de globalización.

Guilherme, Giraffa & Martins (2018) consideran que las políticas educativas de las instituciones internacionales, en especial las que se relacionan con la ciudadanía global y las implicaciones que estas tienen en la cibercultura, deben promover en los jóvenes del mundo actitudes comprometidas, morales, holísticas y educadas, para analizar la manera en que estas influyen en la cibercultura como una condición posmoderna.

Quiñones (2005) plantea que la cibercultura debe ser vista desde tres puntos para poder ser definida, el primero es la interactividad que tienen las personas con el contexto digital que han definido, el segundo es el estado de almacenamiento y entrega también conocido como hipertextualidad el cual causa una interacción desde y hacia cualquier parte, y el tercero como conectividad el cual es el potencializador de la tecnología; a partir de esto la cibercultura es delimitada por la interacción del hombre con la cibernética.

La interculturalidad se ha venido promocionando como un modelo en el que gestionar la diversidad para disfrutar de las libertades y derechos con las mismas condiciones de igualdad se convierte en una realidad debido a las interacciones creadas en el ciberespacio, constituyendo un paradigma nuevo: la interculturalidad en la era digital (Pérez, 2017). Las relaciones sociales que se desarrollan en este contexto surgen de emociones intensas y enriquecedoras al igual que las que ocurren en el mundo offline, partiendo de la conciencia, la identidad personal, la ideología y la libertad, característica principal de la cultura digital.

Para hablar del mundo online y offline es importante mencionar a Elwell (2014), quien asegura que las interacciones del ser humano con la tecnología se han visto en aumento en la era digital, para esto las ciencias sociales han resaltado la importancia de estudiar las transformaciones que ocurren entre los humanos y las tecnologías y es a partir de esto que han aparecido conceptos como la hipercotidianidad (Amigo, Bravo y Osorio, 2016), las nuevas

ecologías cognitivas alrededor de las tecnologías (Belo y Cacavalo, 2017), autopresentaciones online (Bobkowski, Shafer y Ortiz, 2016), entre muchos otros.

La transmedia es un concepto propuesto por Elwell (2014) y otros autores como Jenkins (como se citó Jaramillo y González, 2019) en el cual se plantea que el yo transmediado es una vía para entender cómo la persona establece relaciones en su mundo online (entendido como datos suministrados en páginas web, fotos posteadas, perfiles en redes sociales, comentarios, etcétera) con su mundo offline (comprendido como espacios de dispersión para compartir con los amigos compañeros de trabajo, personas de la vida humana, relaciones cara a cara) y cómo este proceso lleva a construir una identidad individual y colectiva.

Este gran tema ha sido abordado por disciplinas como la antropología, la sociología, la filosofía, entre otras, pero es muy poco el contenido que se ha producido desde la psicología aun cuando es de gran interés la relación existente entre ciencia, tecnología y cultura; estos tres son parte de lo que se conoce como cibercultura y frente a este concepto la psicología propone una similitud entre la estructura interna del ciberespacio y la mente, pues en ambos se llevan a cabo procesos como la toma de decisiones (Gordo, 2003).

Este tipo de planteamientos han ido ganando fuerza e interés en la Asociación Americana de Psicología (APA) hasta llegar al punto de otorgarle un reconocimiento científico a la revista *CyberPsychology & Behavior*, quienes desde 1998 trabajan para promover las investigaciones sobre cómo las nuevas tecnologías modifican el modo en como interactuamos, vivimos y hasta trabajamos (como se citó en Gordo, 2003).

A raíz de todo lo expuesto anteriormente, este proyecto investigativo encaja perfectamente en el grupo de investigación Psicología, Ciclo Vital y Derechos, más específicamente a la línea de investigación Psicología, Subjetividad e Identidad y resaltando la necesidad de investigar este tema en nuestra disciplina, y ya que los mundos online y

offline se encuentran directamente ligados a los seres humanos surge la pregunta de investigación *¿Cómo es la relación existente en la literatura entre la psicología y la cibercultura en los años 2015-2018 y sus consecuencias sobre la identidad y procesos psicológicos?*

Objetivos

Objetivo General

Interpretar los antecedentes teóricos encontrados frente a la relación entre la psicología y la cibercultura en los años 2015-2018 y sus consecuencias sobre la identidad y procesos psicológicos.

Objetivos Específicos

- visualizar los antecedentes teóricos encontrados frente a la relación entre la psicología y la cibercultura en los años 2015-2018
- Identificar la manera en que la cibercultura se relaciona con la identidad y los procesos psicológicos.

Marco Teórico

Marco Epistemológico

Para hablar del paradigma crítico social o socio crítico debemos comenzar explicado que un paradigma es un compuesto de creencias, procedimientos y reglas que definen la forma en la que se debe hacer ciencia, estos son modelos de acción en busca de conocimiento (Alvarado y García, 2008).

Arnal (1992) asegura que el paradigma socio crítico tiene como base la teoría crítica, la cual es una ciencia social compuesta por una mediación entre lo empírico y lo interpretativo y las contribuciones que realiza surgen de los estudios comunitarios y de la investigación participante; tiene como objetivo fomentar las transformaciones sociales dando soluciones a problemáticas específicas que se anidan en la sociedad, estas soluciones surgen a raíz de la participación de la comunidad en el proceso, las sociedades están conformadas por sujetos los cuales según Mardones y Ursúa (1982) tienen una dualidad entre realidad y mente las cuales al unirse generan una forma o modo de existir que se refleja directamente en la sociedad.

El paradigma socio crítico se basa en la crítica social y afirma que el conocimiento está siempre compuesto por los intereses que surgen de las necesidades a las que un grupo se ve enfrentado, este paradigma busca hacer del ser humano una persona racional con autonomía y libertad a través de capacitaciones que les brinde sobre su participación en la transformación social brindando así otras maneras de concebir la realidad (Alvarado y García, 2008).

Esta paradigma se ve reflejado en el trabajo de grado, ya que se encuentra la necesidad de explorar la relación que existe entre psicología y cibercultura en las diferentes generaciones que buscan la tecnología en su diario vivir; a raíz de la constante interacción de las personas se ha ido transformando no solo el contexto social, sino la forma en la que las disciplinas realizan los abordajes a este tipo de problemas; debido a esto se busca una forma para analizar dicha relación, el impacto que tiene en la sociedad y cómo los seres humanos conciben la realidad desde diferentes medios a través de las tecnologías.

Marco Disciplinar

Construccionismo Social. El construccionismo tiene por reto, alimentar el alcance de los discursos teóricos con un único propósito y es el de aumentar la capacidad de las prácticas

humanas en el diario vivir, por lo que una gran parte de la información surge de la teoría relacional gracias a su similitud al querer dar cuenta del proceso relacional de las acciones humanas, es decir, busca ir más allá de la singularidad del sujeto para admitir su realidad como un eje relacional. Por lo que la auto-concepción es considerada como una construcción discursiva del yo y no solo como una estructura individual, privada y cognitiva, teniendo en cuenta los diferentes lenguajes que se utilizan en la esfera pública para la representación de esta; buscando modificar la preocupación frente a categorías conceptuales como la autoestima, el auto concepto y los esquemas, en narraciones propias que surgen de las relaciones diarias y cotidianas (Gergen, 1996).

Para Gergen (1996) se trata de los relatos propios del yo que nacen desde los primeros encuentros que los individuos sostienen en la infancia, como los cuentos o relatos que narraban algunos familiares, recibiendo así las primeras acciones humanas organizadas. Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, los relatos absorben a las personas al leer biografías, historia, novelas o cuando van al teatro, ven televisión o asisten al cine; es por esto que también se familiarizan como medios críticos del mundo social para comprenderlo. Así mismo, se cuentan diversos y variados relatos sobre cada uno de los casos o situaciones que se viven día a día, buscando la identificación propia y con las demás personas. Según Bruner (1986, como se citó en Gergen, 1996) los relatos y su proceso predominan tanto en la cultura occidental considerando que existe una tendencia hacia la comprensión de las narrativas, pudiendo llegar a captar la relevancia de los relatos en la vida de cualquier sujeto.

De esta manera, se entiende que los relatos se convierten en formas de dar cuenta de las acciones sociales y sus exposiciones narrativas, logrando la visibilidad de eventos junto con sus variables características. Además, hay que tener en cuenta que cada uno de los momentos o acontecimientos habituales desbordan narraciones cargadas de sentidos (un comienzo, un final, un clímax, etc.), permitiendo que las personas vivan y clasifiquen los

sistemas de esta manera, razón por la cual el arte resulta siendo el medio por el cual la realidad se vuelve evidente, ya que las personas viven en medio de narraciones no solo propias sino ajenas también (Gergen, 1996).

Gergen (1996) quiso investigar las auto-narraciones como discurso público o formas de dar cuenta, de esta manera, se transforman en construcciones o recursos conversacionales abiertos al continuo cambio de acuerdo a la interacción de la misma. Llegando a definir la auto narración como una herramienta lingüística fija en las acciones o en las relaciones sostenidas, en donde las personas no tienen autoría en sus vidas ni interpretan el mundo a partir de la comprensión de sus narrativas, sino que, por el contrario, son estas las que funcionan como recursos culturales que continúan con problemáticas sociales como la solidificación social, la autocrítica, la auto identificación y la auto justificación.

Por otro lado, la vida social continúa su curso, aunque sea complicado descubrir quién o qué es uno, permitiendo la identificación del yo según las características personales con las que se facilite responder a las exigencias complejas del mundo actual, dicho esto, se genera una nueva conciencia constructiva que parte de entender que la realidad de un país o su historia cultural no es menos que la particular (Gergen, 2006). Aun así, al querer definirse o describirse se cae en la tentación de partir desde algún punto de vista lo que trae consigo distintas implicaciones para tratar a un sujeto, razón por la cual es imperativo delimitar las características reales o la verdadera identidad de dicha persona para establecer desde qué perspectiva se identifica o caracteriza para su comprensión.

Sean positivas o negativas, las pautas de acción de los sujetos son dependientes de las formas en que las personas se construyen socialmente sin poder ir más allá para encontrar la realidad de la misma. Así es como al ir excavando el yo esencial incrementa la percepción de la identidad personal en las relaciones de acuerdo a su creación y recreación, de donde la conciencia de su propia construcción matiza la concepción del yo y las relaciones, sufriendo

una transformación cualitativa frente a las diferencias presentes entre el mundo moderno y el posmoderno siendo de vital importancia para su comprensión, dándole sentido al nuevo yo que surge (Gergen, 2006).

Las definiciones románticas y modernistas del yo identificable una vez se debilitan, se convierten en la puerta a una nueva caracterización posmoderna del yo llegando a ser definida como producto de relaciones y no como la esencia en sí mismo, convirtiéndose en demostraciones relacionales que se apoderan del lugar que tuvo el yo individual en la historia occidental de los últimos siglos (Gergen, 2006).

Gergen (2006) quiso indagar cambios presentes en diversas esferas individuales, en intervalos irregulares y asistemáticos, lo que lo llevó a dividir la conciencia de la construcción del yo en tres etapas específicas que van desde lo moderno a lo posmoderno. La primera de ellas que llevó al decaimiento del yo modernista es la fase de la *manipulación estratégica*, en la que la persona se da cuenta de debía cumplir con roles indispensables para beneficiarse socialmente de ellos. La segunda etapa es la de la *personalidad pastiche* en donde el sujeto se libera y aprende a deleitarse de las múltiples expresiones que se le fueron permitiendo. Una vez se pasa de un yo consciente a un yo construido-reconstruido se da pie a la tercera y última fase que es la del *yo relacional*, que parte de la autonomía propia de la interdependencia permitiendo que el yo sea quien construya las relaciones.

Identidad. Para Erickson (1972, como se citó en González, Cavieres, Díaz y Valdebenito, 2005) la identidad es el origen del sentido y de la interpretación de las experiencias que viven los individuos. Se puede establecer mediante la introspección con lentes sociales que nos alimentan o desde la imagen que los demás tienen de nosotros mismos y que nos devuelven, razón por la cual la interacción social modifica los contenidos del self y el proceso de construcción en espejo desde la intersubjetividad y con base a lo que aporten los demás.

La identidad mediante procesos de intercambio simbólico y ajustes entre sujetos puede ser negociada de forma individual y colectiva, por tanto, se puede considerar como un producto, entendiéndose como la construcción que parte de la interacción social y la disponibilidad de los significados sociales. Así mismo, en la era moderna no se puede limitar a pensar en identidades unidimensionales y univivenciales únicamente, sino que por el contrario la identidad es diversa, compleja y compuesta por desarrollos superpuestos y paradójales (González, Cavieres, Díaz y Valdebenito, 2005).

Giddens (1994, p.53, como se citó en González, Cavieres, Díaz y Valdebenito, 2005) indica que “la identidad propia no es un rasgo distintivo que posee el individuo. Es el yo entendido reflexivamente por la persona en virtud de su biografía” teniendo en cuenta que se encuentra en la modernidad tardía y que representa al mundo occidental, es decir, el yo está en un ambiente pos tradicional en el que reflexiona frente a la pérdida de las tradiciones llevando a que la vida se construya a partir de la interacción entre lo local y lo global. De esta manera un rasgo primordial de la vida actual se enfoca en la estructuración reflexiva de la identidad de cada sujeto, en donde los proyectos de vida se organizan y se edifican de acuerdo a los estilos de vida disponibles para la sociedad y sus individuos.

Procesos Psicológicos. Según Figueroba (s.f.) los procesos psicológicos básicos o también llamados elementales, son compartidos con varias especies de animales y están presentes en los sujetos desde el momento de su nacimiento, estos incluyen procesos como la percepción, la memoria y la atención.

Por otro lado, encontramos los procesos psicológicos superiores, que según Vygotsky (como se citó en Figueroba, s.f.), son sistemas psicológicos humanos que se generan de otros más básicos, surgen de la interacción social, están mediados por símbolos y son consecuencias naturales del desarrollo cerebral.

En el área de la neuropsicología se hace referencia a los procesos psicológicos superiores para mencionar las funciones cerebrales que dependen de las áreas de integración del córtex. Como lo indica su nombre, dichas regiones incorporan la información del resto del cerebro, permitiendo procesos de gran complejidad y dificultad como el razonamiento o el lenguaje (Figueroba, s.f.).

Cibercultura. La emergencia del ciberespacio anunció que el mayor evento cultural es la desconexión de la totalización y la universalidad, debido a que provocó la disolución pragmática de la comunicación que se basaba en la universal y lo completo, devolviendo todo a un momento antes a la escritura pero a otra escala en la que el dinamismo y la interconexión de las memorias en línea en tiempo real permiten participar en un mismo contexto sea cual fuere el mensaje, ya que está conectado con diversas críticas, comentarios, mensajes, personales, foros y evoluciona constantemente, sirviendo de medio o mediador para lograr una comunicación interactiva, ininterrumpida y recíproca (Lévy, 2007).

Según Lévy (2007) el lector al estar bajo un clásico régimen de escritura se condena a re-actualizar el contexto en el que se encuentre, es decir, partiendo de una perspectiva técnica, ya no habría mensajes divididos de una comunidad activa fuera de contexto, debido a que desde las personas hasta los mensajes se encuentran sumergidos en la comunicación que es considerada el corazón del ciberespacio. El espacio de intercomunicación abierto se conforma por el teléfono, la edición, la prensa, la televisión, las radios y el correo, y aunque el río de información es cambiante por la rapidez de circulación, las personas no temen compartir el mismo contexto así sea enredado o resbaladizo.

Una nueva forma de interconexión surge de la interconexión generalizada como motor principal del desarrollo del Internet, creando un nuevo proceso con una escritura estática distinta, en donde lo universal no se articula desde el cierre semántico de la descontextualización, sino que enlaza de nuevo la interacción general del contacto (Lévy,

2007). Es por esto que la cibercultura demuestra la mayor mutación de la cultura en sí misma, con la esencia de que el concepto de universo incompleto es la cultura del futuro. En donde lo universal se refiere a la presencia virtual de la humanidad en sí misma, es decir, lo universal arroja un aquí y un ahora paradójico, sin lugar, ni tiempo asignados en su punto de encuentro.

Así mismo, el horizonte del ciberespacio es permitir la participación universal para compartir la inteligencia colectiva de cada uno de los integrantes de la especie, para que el progreso intelectual se dé desde el triunfo de la humanidad en su totalidad por su conocimiento. y al igual que las religiones o la ciencia, se busca el encuentro de la humanidad en sí misma en donde el ciberespacio lo hace, pero desde una manera análoga sin que las personas se encuentren en espacios específicos (Lévy, 2007).

Por medio de un individuo trascendental del conocimiento es que la ciencia y las actividades que desarrolla se dirigen a los demás permitiendo que cada miembro de la especie participe. El ciberespacio facilita una tecnología real, al alcance de la mano y propia, para que la humanidad se presencie a sí misma. De esta manera, la cibercultura proporciona otra manera en la que la humanidad pueda divisar su presencia de manera virtual (Lévy, 2007).

Marco Multidisciplinar

Comunicación social. Para Scolari (2008) “las teorías de la comunicación no son otra cosa que una gran conversación destinada a aclarar el significado de la palabra «comunicación»” (p. 15). Así mismo, dichas teorías se han clasificado de diversas formas como desde sus sistemas explicativos (cognitivo, sistémico), sus premisas epistemológicas (empíricas, críticas), sus niveles de organización (interpersonal, grupal, institucional, masiva), su concepción implícita de la práctica comunicacional (retórica, semiótica, fenomenológica) o desde su origen disciplinario (sociología, psicología, antropología) según Craig (1999 como se citó en Scolari, 2015). Las teorías se pueden llegar a considerar como conversaciones,

razón por la cual propone una clasificación de estas, es decir, catalogar las teorías de la comunicación en generalistas y especializadas.

En este caso, las teorías generalistas apuntan a integrar o englobar todos los procesos referentes a la comunicación. Claro está que una teoría difícilmente podría explicar dichas temáticas en tal magnitud, si es evidente que lo que se busca hoy en día es buscar nuevas maneras de crear un modelo explicativo que tenga un alcance mayor. Algunas de las teorías generalistas que se han desarrollado son la economía política de la comunicación y la cultura (procesos de producción, distribución y consumo de la comunicación, y análisis de las mercancías culturales) (Golding y Murdock, 1997; Mosco, 2009, como se citó en Scolari, 2015). Mientras que las teorías especializadas o de efectos limitados se centran en un proceso o aspecto específico de la comunicación, como por ejemplo teorías del newsmaking o de la agenda-setting, buscan dar explicaciones a construcciones teóricas de una parte concreta del universo comunicacional.

Además, se ha manifestado una inclinación de hablar de manera aislada sobre los medios y la comunicación desde los discursos científicos. Partiendo desde la oposición entre estas dos teorías, se facilita la ubicación de la ecología de los medios en las generalistas debido a que tiene en cuenta todos los aspectos de la comunicación como las transformaciones cognitivas y perceptivas que las personas viven una vez se exponen a las tecnologías de la comunicación y se relacionan (Scolari, 2015).

La ecología de los medios no se dedica a un medio en especial ni a un período de tiempo delimitado, por el contrario, es longitudinal a nuestros tiempos: inicia con la aparición del lenguaje, luego continúa con el paso de la oralidad a la escritura, llega a la era digital actual y tiene intenciones de pensar en el futuro. Postman (como se citó en Scolari, 2015) define la ecología de los medios como «el estudio de los medios como ambientes», visión que procura incorporar diversos procesos del círculo tecno-socio-comunicacional.

Así mismo, esta ecología de los medios se logra sintetizar en que las tecnologías de la comunicación (escritura o medios digitales) originan espacios que afectan a los individuos de una u otra manera una vez hagan uso de ellas. Retomando la forma en que Postman (1970, como se citó en Scolari, 2015) define la palabra ‘ecología’, conlleva a estudiar los ambientes desde su estructura, su contenido y su impacto en las personas. McLuhan (1964, como se citó en Scolari, 2015) afirmaba que las consecuencias de la tecnología “no se producen a nivel de las opiniones o conceptos, sino que alteran la proporción del sentido y los patrones de percepción de manera constante y sin ningún tipo de resistencia” (p. 29).

Otros participantes de la ecología de los medios como Innis, crearon una perspectiva holística que incorpora el desarrollo de los procesos de comunicación y socioeconómicos, tal como Nystrom afirma que “ningún medio de comunicación opera de manera aislada, cada medio afecta a todos los otros medios” (1973, p. 30, como se citó en Scolari, 2015), y McLuhan menciona que “ningún medio adquiere su significado o existencia solo, sino exclusivamente en interacción constante con otros medios” (1964, p. 30, como se citó en Scolari, 2015). Estos puntos de vista permiten interpretar que los medios de comunicación serían ‘especies’ viviendo y estableciendo relaciones con el mismo ecosistema y entre ellos mismos.

Finalmente, en los últimos diez años la ecología de los medios se ha ido posicionando como un marco teórico renovador y provechoso para estudios en procesos mediáticos de la comunicación, al igual que la propagación de la World Wide Web-WWW, el crecimiento de medios digitales interactivos de nuevas generaciones y las transformaciones relevantes de convergencia e hibridación; modificaron el interés hacia un enfoque integrado de los medios de comunicación, facilitando la incorporación de dichos medios en entornos intelectuales de la comunicación y las ciencias sociales (Scolari, 2015).

Ciencias de la computación o tecnologías. A través del tiempo y con el paso de los años la propagación social de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha ido incrementándose de manera progresiva y sin detenerse, causando que se produzca una revolución tecnológica que habla actualmente de la sociedad de la información, este tipo de tecnologías tienen repercusiones en todos los aspectos de la vida humana y a la vez brindan oportunidades para el desarrollo social (Echeverría, 2008).

Las TIC son consideradas en la actualidad como una de las herramientas que permiten el acceso a la información y a la comunicación posibilitando así un profundo cambio social, allí no se trata de analizar la revolución tecnológica desde los aparatos o las herramientas que han surgido o que puedan surgir en estos avances, en realidad se trata de ver cómo esos aparatos pueden influir las acciones humanas y cómo desde esas variaciones surgen otras opciones, para este caso las TIC abren la posibilidad de crear interacciones asincrónicas, a distancia y por medio de la red (Echeverría, 2008).

Los aspectos tecnológicos como la televisión, la radio, el internet, los videojuegos y la realidad virtual permiten cambios en las acciones humanas, estas pueden ser clasificadas en tres grupos, según Echeverría (2008) el primero hace referencia a las acciones a distancia, estas permiten ver lo que sucede en cualquier parte del mundo y realizar diferentes actividades como compras, pagos y transacciones de diferentes tipos; el segundo son las acciones en la red la cual especifica que los efectos del uso se manifiestan no solo en la vida online de ese sitio sino que por el contrario repercute en muchos lugares más, por ejemplo, para esta categoría se podría hablar de la interacción en los videojuegos online y hasta de los virus informáticos que transitan en la red.

Frente a al tercer tipo de acción se puede establecer que su efecto repercute y se manifiesta a lo largo del tiempo una y otra vez superando la restricción de simultaneidad que se espera en muchos contextos tecnológicos, es por esto que son denominadas acciones

asintomáticas (Echeverría, 2008); un ejemplo muy común de este tipo de acciones son los juegos o videojuegos que le permiten al jugador empezar la partida y darle un tiempo prudencial a su contrincante para manifestarse.

Para poder desarrollar todas estas acciones online se necesita hablar sobre la computación, esta ciencia se ocupa del análisis de los procesos computacionales, del diseño de los mismos y de la inteligencia artificial los cuales son capaces de interconectar diferentes ámbitos y disciplinas así como reorientar y redefinir la naturaleza del ser (Cañedo, Ramos y Guerrero, 2005), igualmente, Khan y Kellner (como se citó en Gómez, 2011) aseguran que al existir una cultura juvenil global que utiliza estos medios digitales de comunicación para interactuar y establecer términos que le permitan subsistir y enfrentarse a los diferentes retos que supone la vida online.

Marco Legal

En Colombia, el artículo 61 de la Constitución Política (1991) establece que el Estado protegerá la propiedad intelectual de las personas a lo largo del tiempo y por medio de lo establecido por la ley, entendiendo el concepto de “propiedad intelectual” según lo establecido en el artículo 2 numeral 8 del Convenio firmado por Colombia con la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual - OMPI (1967) en el cual se especifican dos grandes ramas que conforman este término, la primera hace referencia a la propiedad industrial y enfatiza en la protección de nombres, marcas, invenciones, entre otros; mientras que la segunda se refiere a los derechos de autor en donde encontramos las obras literarias, musicales, artísticas, etc.

A partir de lo anterior, la Ley 23 de 1982 afirma en el artículo 1 que los autores de obras literarias, científicas y artísticas poseen una protección frente a sus obras según lo establecido por la ley, así mismo, el artículo 2 establece que dicho derecho abarca todas las

creaciones de los campos científicos, literarios y artísticos en cualquier forma de expresión y destinación, es decir, libros, artículos, folletos, composiciones, etc. La Ley 44 de 1993 hace algunas modificaciones a la Ley 23 y adiciona otras normativas referentes a los derechos de autor; el capítulo 2 establece todo lo relacionado con el registro nacional de los derechos de autor, para esto el artículo 6 especifica que todo acto que encaje en los derechos de autor debe ser inscrito en el Registro Nacional del Derecho de Autor como una condición para publicidad y oponibilidad frente a otras personas.

Así mismo, el capítulo 4 establece las sanciones a las que se puede ver sometido quien incumpla con los derechos de autor, específicamente el artículo 51 afirma que quien publique, inscriba, modifique o transforme cualquier obra literaria o artística sin autorización del autor incurrirá en una sanción de hasta 5 años de prisión y entre 5 y 20 SMMLV.

Finalmente, el Reglamento Estudiantil Pregrado de la Universidad Santo Tomás (2008) establece en el parágrafo del artículo 109 que los derechos de autor de los trabajos de grado serán de los estudiantes que lo hayan realizado.

Metodología

Tipo de Investigación

La realización de este trabajo de grado estará guiada por la metodología cualitativa, que según Ruiz (2012) enfatiza en conocer la realidad desde la perspectiva propia, de captar toda la información desde el significado particular que le asigna cada persona a los hechos por los que atraviesa, el fin de esa perspectiva propia es ver cada uno de esos significados personales como una pieza fundamental del conjunto sistemático.

Esta propuesta exige una participación por parte de todas las personas implicadas, y es por eso que el investigador debe sumergirse en el mundo que investiga para poder así entender de primera mano los significados que han sido construidos a lo largo del tiempo por

la sociedad (Mesías, 2010).

Es por esto que investigar cualitativamente es una forma de ahondar en los diferentes fenómenos sociales (Ruiz, 2012), producir datos descriptivos que provienen de relatos orales o escritos de las personas y en algunos casos de sus conductas observables, esto permite una visión y una reflexión de varias realidades, lo cual evidencia que no existe una forma definitiva para comprender los fenómenos sociales (Quevedo y Castaño, 2002).

Método

La investigación cualitativa tiene diferentes técnicas o métodos para obtención de datos, una de esas técnicas es el análisis documental, el cual según Dulzaides Iglesias y Molina Gómez (2004) es un conjunto de operaciones teóricas que buscan detallar y representar los documentos de manera sistemática facilitando así su recopilación, esto denota una extracción científico-informativa que busca ser un reflejo objetivo del documento original.

Para lograr ese reflejo es importante el procesamiento analítico-sintético que Dulzaides Iglesias y Molina Gómez (2004) plantean que debe dársele a cada uno de los documentos, este proceso incluye una serie de pasos como la clasificación bibliográfica de la fuente, la extracción, la traducción, entre muchos otros que llevan esta técnica a buen término, ubicándola como una de las más usadas en la investigación cualitativa (Sarduy, 2007).

Todo lo anterior a partir de los corpus textuales, término que surge de la unión entre las palabras corpus, que hace referencia a la recolección de todos los textos que constituyen el documento, y textos que se refiere a la agrupación de una serie de frases y párrafos coherentes, este tipo de corpus establece una muestra de la lengua de manera escrita (Torruella y Llisterri, 1999).

Descripción de Estrategias

Participantes

Para esta investigación se tomaron como participantes 30 artículos que tuvieron como criterios de inclusión ser representativos en el tema investigado (cibercultura, era digital, psicología), estar en un rango de publicación entre 2015 y 2018, contener en las palabras claves términos asociados a las categorías ciber y psicología, y haber sido obtenidos de bases de datos científicas.

Tabla 1

Listado de Participantes

Nº	Referencia	Título Artículo Traducido
1	Zambianchi, M. & Carelli, M. (2016). Positive Attitudes towards Technologies and facets of Well-being in Older Adults. <i>Journal od Applied Gerontology</i> , 37(3), 371-388. DOI: 10.1177/0733464816647825	Actitudes Positivas Hacia las Tecnologías y Facetas del Bienestar en Adultos Mayores.
2	Parigi, P., Santana, J. & Cook, K. (2017). Online Field Experiments: Studying Social Interactions in Context. <i>American Sociological Association</i> , 80(1), 1-19. DOI: 10.1177/0190272516680842	Experimentos de campo en línea: Estudiar interacciones sociales en contexto.
3	Morrison, L. (2015). Theory-based strategies for enhancing the impact and usage of digital health behaviour change interventions: A review. <i>Digital Health</i> , 1, 1-10. DOI: 10.1177/2055207615595335	Estrategias basadas en la teoría para mejorar el impacto y uso de las intervenciones de cambio de comportamiento de la salud digital: Una revisión.
4	Park, Y., Fritz, C. & Jex, S. (2015). Daily Cyber Incivility and Distress: The Moderating Roles of Resources at Work and Home. <i>Journal of Management</i> , 44(7), 2535-2557. DOI: 10.1177/0149206315576796	Ciberincivilidad y angustia diaria: los roles moderadores de los recursos en el trabajo y el hogar.
5	McDaniel, R. & Fanfarelli, J. (2016). Building Better Digital Badges: Pairing Completion Logic With Psychological Factors. <i>Simulation & Gaming</i> , 47(1), 73-102. DOI: 10.1177/1046878115627138	Creación de mejores insignias digitales: combinación de lógica de finalización con factores psicológicos.
6	Ittefaq, M. & Iqbal, A. (2018). Digitization of the health sector in Pakistan: challenges and opportunities to online health communication: A case study of MARHAM social and mobile media. <i>Digital Health</i> , 4(1), 1-13. DOI: 10.1177/2055207618789281	Digitalización del sector de la salud en Pakistán: Desafíos y oportunidades para la comunicación de salud en línea: Un estudio

		de caso de los medios sociales y móviles de MARHAM.
7	Hsiao, Y. (2018). Understanding digital natives in contentious politics: Explaining the effect of social media on protest participation through psychological incentives. <i>New media & society</i> , 20(9), 3457-3478. DOI: 10.1177/1774/6114461444841871774499519	Comprender a los nativos digitales en la política contenciosa: Explicar el efecto de las redes sociales en la participación en protestas a través de incentivos psicológicos.
8	Walsh, E. & Brinker, J. (2015). Rapid communication delay between recruitment and participation impacts on preinclusion attrition. <i>The Quarterly Journal of Experimental Psychology</i> , 68(4), 635-640. DOI: 10.1080/17470218.2015.1008019	Comunicación rápida: el retraso entre el reclutamiento y la participación impacta en la deserción previa a la inclusión.
9	Rosenbusch, H., Evans, A. & Zeelenberg, M. (2018). Multilevel Emotion Transfer on YouTube: Disentangling the Effects of Emotional Contagion and Homophily on Video Audiences. <i>Social Psychological and Personality Science</i> , 1-8. DOI: 10.1177/1948550618820309	Transferencia de emociones multinivel en YouTube: desenredando los efectos del contagio emocional y la homofilia en audiencias de video.
10	Puryear, C. & Vandello, J. (2018). Inflammatory Comments Elicit Less Outrage When Made in Anonymous Online Contexts. <i>Social Psychological and Personality Science</i> , 1-8. DOI: 10.1177/1948550618806350	Los comentarios inflamatorios provocan menos indignación cuando se realizan en contextos anónimos en línea.
11	Levordashka, A. & Utz, S. (2016). Spontaneous Trait Inferences on Social Media. <i>Social Psychological and Personality Science</i> , 8(1), 93-101. DOI: 10.1177/1948550616663803	Inferencias de rasgos espontáneos en las redes sociales.
12	Kushlev, K. & Heintzelman, S. (2017). Put the Phone Down: Testing a Complement-Interfere Model of Computer-Mediated Communication in the Context of Face-to-Face Interactions. <i>Social Psychological and Personality Science</i> , 9(6), 702-710. DOI: 10.1177/1948550617722199	Cuelgue el teléfono: pruebe un modelo de comunicación mediada por computadora que interfiere con el complemento en el contexto de las interacciones cara a cara.
13	Kushlev, K. & Dunn, E. (2018). Smartphones distract parents from cultivating feelings of connection when spending time with their children. <i>Journal of Social and Personal Relationships</i> , 1-21. DOI: 10.1177/0265407518769387	Los teléfonos inteligentes distraen a los padres de cultivar sentimientos de conexión cuando pasan tiempo con sus hijos.
14	Yuan, Z. (2018). Exploring Chinese college students construction of online identity on the Sina Microblog. <i>Discourse, Context & Media</i> , 26, 43-51. DOI: 10.1016/j.dcm.2018.02.001	Explorando la construcción de identidad en línea de estudiantes universitarios chinos en el Microblog Sina.

15	Oeldorf-Hirsch, A., Birnholtz, J. & Hancock, J. (2017). Your post is embarrassing me: Face threats, identity, and the audience on Facebook. <i>Computers in Human Behavior</i> , 73, 92-99. DOI: 10.1016/j.chb.2017.03.030	Tu publicación me da vergüenza: enfrenta amenazas, identidad y la audiencia en Facebook.
16	Steijn, W. M. P. & Vedder, A. (2015). Privacy under construction: A developmental perspective on privacy perception. <i>Science, Technology, & Human Values</i> , 40(4), 615-637.	Privacidad en construcción: una perspectiva de desarrollo sobre la percepción de privacidad.
17	Resnick, P., Adar, E. & Lampe, C. (2015). What social media data we are missing and how to get it. <i>The Annals of the American Academy of Political and Social Science</i> , 659, 192-206.	Qué datos de redes sociales nos faltan y como obtenerlos.
18	Regan, P. M. & Sweet, D. L. (2015). Girls and online drama: aggression, surveillance, or entertainment? In J. Bailey & V. Steeves (Eds.), <i>Egirls, ecitizens</i> , 175-198. Ottawa, CA. University of Ottawa Press.	Niñas y drama en línea ¿agresión, vigilancia o entretenimiento?
19	Reed, P. & Reay, E. (2015). Relationship between levels of problematic internet usage and motivation to study in university students. <i>Higher Education</i> , 70(4), 711-723.	Relación entre los niveles de uso problemático de internet y la motivación para estudiar en estudiantes universitarios.
20	Ndengeyingoma, A. (2015). The internet and friendship seeking: exploring the role of online communication in young, recently immigrated Women's social lives. In J. Bailey & V. Steeves (Eds.), <i>Egirls, ecitizens</i> , 109-128. Ottawa, CA, University of Ottawa Press.	El internet y la búsqueda de amistad: explorando el papel de la comunicación en línea en jóvenes, la vida social de las mujeres recién inmigradas.
21	Milford, T. S. (2015). Revisiting cyberfeminism: theory as a tool for understanding young Women's experiences. In J. Bailey & V. Steeves (Eds.), <i>Egirls, ecitizens</i> , 55-82. Ottawa, CA. University of Ottawa Press.	Revisando el ciberfeminismo: la teoría como herramienta para entender la experiencia de mujeres jóvenes.
22	Lee, E. B. (2015). Too much information: Heavy smartphone and facebook utilization by african american young adults. <i>Journal of Black Studies</i> , 46(1), 44-61.	Demasiada información: uso intensivo de teléfonos inteligentes y Facebook por adultos jóvenes afroamericanos.
23	Jansz, J. (2015). Playing out identities and emotions. In V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul & J. Raessens (Eds.), <i>Playful identities</i> , 267-280. Amsterdam, NL. University Press.	Representación de identidades y emociones.
24	Jabbar, A. I. A. & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and learning in game-based learning: A systematic review. <i>Review of Educational Research</i> , 85(4), 740-779.	Participación y aprendizaje en el juego basado en el juego: una revisión sistemática.
25	Fortunati, L. (2015). New media, play, and social identities. In V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de	Nuevos medios, juegos e identidades sociales.

	Mul & J. Raessens (Eds.), <i>Playful identities</i> , 293-306. Amsterdam, NL. University Press.	
26	Brimacombe, T. (2017). Pacific policy pathways: young women online and offline. In M. MACINTYRE & C. SPARK (Eds.), <i>Transformations of gender in melanesia</i> , 141-162. AU. ANU Press.	Vías políticas del pacífico: mujeres jóvenes en línea y fuera de línea.
27	Berger, J. M. (2015). The metronome of apocalyptic time; social media as carrier wave for millenarian contagion. <i>Perspectives on Terrorism</i> , 9(4), 61-71.	El metrónomo del tiempo apocalíptico Las redes sociales como la ola portadora del contagio milenario.
28	Beneito-Montagut, R. (2015). Encounters on the social web: Everyday life and emotions online. <i>Sociological Perspectives</i> , 58(4), 537-553.	Encuentros en la web social: vida cotidiana y emociones en línea.
29	Aupers, S. (2015). Spiritual play: encountering the sacred in world of warcraft. In V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul & J. Raessens (Eds.), <i>Playful identities</i> , 75-92. Amsterdam, NL. University Press.	Juego espiritual: encontrar lo sagrado en el mundo de warcraft.
30	Moncur, W., Orzech, K. & Neville, F. (2016). Fraping, social norms and online representations of self. <i>Computer in Human Behavior</i> , 63, 125-131. DOI: 10.1016/j.chb.2016.05.042	Fraping, normas sociales y representaciones en línea de uno mismo.

Instrumentos

El instrumento utilizado para el análisis y la correcta interpretación de los artículos es una matriz donde se plasmó el contenido de los mismos luego de haber realizado su respectiva lectura, dicha matriz está compuesta por siete (7) tipos de registros donde se desglosa la totalidad del artículo (Número, Título Artículo, Palabras Claves, Conceptos Teóricos, Desde Dónde Exponen y Desde Qué Disciplina, Método - Si Aplica, Conclusiones); así mismo, a raíz de la metodología cualitativa, el análisis de los treinta (30) participantes y las coincidencias temáticas surgieron cuatro (4) categorías de análisis deductivas: identidad online, identidad con el dispositivo, identidad con los videojuegos e identidad social, es importante aclarar que luego de que surgieran estas categorías se agregó un octavo (8) registro a la matriz denominado “Categoría Deductiva” en donde se clasificaron los artículos según las coincidencias correspondientes.

Procedimiento

Se realizó la búsqueda de los diferentes artículos en bases de datos, luego se elaboró una base personal que los catalogó por año y por tema, seguido de esto se almacenaron todos los archivos en una carpeta que es compartida entre el docente supervisor y las investigadoras.

Se procedió a la lectura de los artículos para completar la matriz y se especificó la información obtenida en cada uno de los registros de análisis que contiene el formato para al final poder dar respuesta a la pregunta y a los objetivos de esta investigación.

Consideraciones Éticas

Calificar el Riesgo

A partir de la Resolución 8430 de 1993, establecida en el Ministerio de Salud y partiendo del artículo 11, se puede determinar que este trabajo de grado se clasifica en la categoría de *Investigación sin riesgo*, ya que es un estudio que no trabaja con población humana y no realiza ninguna intervención o modificación intencionada de las variables biológicas, fisiológicas, psicológicas o sociales de los participantes.

Dilemas Éticos y Acciones en su Momento

La Ley 1090 de 2006 establece el Código Deontológico y Bioético el cual en el capítulo VII “*De la investigación científica, la propiedad intelectual y las publicaciones*” artículo 56 especifica el derecho a la propiedad intelectual de los psicólogos y establece el uso de los derechos de autor como lo rige la Ley 23 de 1982, la cual regula los derechos que les otorga la ley sobre sus creaciones, también conocido como derechos de autor, los cuales les pertenecen por el hecho de la creación de una obra literaria, artística o científica, ya sea que esté publicada o inédita.

Procedimiento para la Toma del Consentimiento Informado

Es necesario aclarar que este punto no aplica para esta investigación.

Protocolo de Manejo de Datos (Privacidad)

Es necesario aclarar que este punto no aplica para esta investigación.

Construcción del Consentimiento

Es necesario aclarar que este punto no aplica para esta investigación.

Conflictos de Intereses

Ver anexo 6.

Si se Investiga con Población Vulnerable

Es necesario aclarar que este punto no aplica para esta investigación.

Pertinencia, Valor Social o Impacto de la Investigación

Se considera pertinente realizar esta investigación, no solo para conocer la información que existe sobre la relación psicología y cibercultura sino para abrir la posibilidad de promover la investigación de los temas que en la actualidad son de gran impacto en la sociedad actual y en la forma de los psicólogos.

Beneficios para los Participantes

Es necesario aclarar que este punto no aplica para esta investigación.

Devolución de Resultados

Es necesario aclarar que este punto no aplica para esta investigación.

Almacenamiento de Muestras

Los artículos utilizados para esta investigación serán catalogados en una base de datos y almacenados en una carpeta la cual estará custodiada en los computadores de las estudiantes y del docente a cargo.

Resultados

Los treinta artículos contenidos en la siguiente matriz fueron aquellos que cumplieron con los criterios de selección que se relacionaron directamente con las palabras claves para la búsqueda de estos (psicología, cibercultura, era digital). La estructura de la matriz abarcó el título, las palabras clave, los conceptos teóricos, desde donde exponen y desde qué disciplina, el método, las conclusiones y la categoría deductiva a la que pertenece de acuerdo con la clasificación interna que se le dio a cada estudio para facilitar la comprensión, la relación y el análisis de los mismos. Cabe aclarar que el equipo investigador se vio en la necesidad de traducir al español cada uno de los artículos ya que toda la literatura encontrada estaba en otro idioma (inglés)

Tabla 2

Matriz de Análisis

No	Título Artículo	Palabras Claves	Conceptos Teóricos	Desde Dónde Exponen y Desde Qué Disciplina	Método (Si Aplica)	Conclusiones	Categoría Deductiva
1	Actitudes Positivas Hacía las Tecnologías y Facetas del Bienestar en Adultos Mayores	Tecnologías de Internet, Vejez, Bienestar Social, Bienestar Psicológico	<p>"Tecnologías de Internet como Recursos Emergentes para Envejecimiento Exitoso: Modelo de Kahanas (Proactividad preventiva: Estrategias y recursos destinados para prevenir la aparición de resultados deseables-fragilidad/soledad. Proactividad correctiva: Estrategias y recursos dirigidos a reducir el impacto de situaciones críticas o factores estresantes aún por ocurrir-enfermedades crónicas/pérdida de un ser querido). Adaptación Emergente: Internet y tecnologías digitales como nueva clase de recursos que ayudan a las personas mayores a alcanzar los 3 pilares del EE. Envejecimiento exitoso: Estados afectivos positivos, significado en la vida, mantenimiento de financiación de actividades y relaciones valoradas. Psicología Positiva: Fomentando el Bienestar del Individuo: La importancia de Internet Tecnología para Mejorar el Bienestar en la Vejez: Bienestar (hedonia o bienestar subjetivo): Satisfacción con la vida, emociones positivas y emociones negativas=nivel de bienestar hedónico percibido. Bienestar eudamónico: Actualización de los potenciales humanos en la sociedad (Autoaceptación: Corresponde a la posesión de una actitud positiva hacía el yo y la aceptación de las cualidades positivas y negativas; Autonomía: Representa la capacidad de evaluarse según los estándares personales y adquirir un fuerte sentido de independencia; Dominio ambiental: Capacidad del individuo de elegir o crear ambientes adecuados a sus cualidades; Propósito en la vida: Corresponde a tener una comprensión clara del propósito de la vida, un sentido de dirección e intencionalidad; Crecimiento personal: Percepción del individuo de ser una persona en crecimiento y expansión; Relaciones positivas con los demás: Es la capacidad de construir un ambiente cálido y de confianza en las relaciones interpersonales".</p>	Psicología humanística y psicología social	<p>"Hipótesis 1: Esperan que las actitudes frente a las tecnologías tengan una correlación positiva con el bienestar social y sus subdimensiones. Hipótesis 2: Esperan que las actitudes positivas hacia las tecnologías estén correlacionadas positivamente con el bienestar eudaimónico y varias de sus subdimensiones: crecimiento personal, propósito en la vida y relaciones con los demás. Hipótesis 3: Esperan que las actitudes positivas frente a las tecnologías digitales contribuyan a una percepción alta de bienestar social. Hipótesis 4: Esperan que las actitudes positivas frente a las tecnologías digitales contribuyan a una percepción alta del bienestar eudaimónico controlando edad, género, nivel de educación y personas en el hogar. Estudio: Correlacional entre las actitudes positivas frente a las tecnologías de internet y el bienestar en adultos mayores (bienestar eudaimónico y social). Muestra: 245 personas mayores del norte de Italia. Variables demográficas: Edad, género, nivel educativo, personas en el hogar. Instrumentos: Cuestionario de bienestar psicológico - PWB, Cuestionario de bienestar social - SWB, Cuestionario de actitudes hacía las tecnologías - ATTQ y Estado de salud percibido".</p>	<p>"Los resultados muestran que las predicciones se confirmaron significativamente. Como lo esperaban, el nivel de educación influyó de gran manera en la apertura a lo digital, las tecnologías de Internet y la curiosidad hacía futuras novedades tecnológicas. Además de tener un capital cultural sólido, que se deriva de un alto nivel de escolaridad contribuyendo al desarrollo de alta autoeficacia (Clark, 1996). También, mencionan que se podría ayudar a las personas mayores a acercarse a las tecnologías y usarlas a su favor como desarrollar algunos tipos de competencias comunicativas al igual que mejorar su autoeficacia, autoimagen y autoestima, si se atreven a navegar por Internet puliendo sus habilidades informáticas".</p>	Identidad Social

2	<p>Experimentos de campo en línea: Estudiar interacciones sociales en contexto</p>	<p>Experimento de campo en línea, Big data, Estudios de internet, Psicología social experimental, Metodología cuantitativa</p>	<p>"El objetivo de los experimentos de campo en línea es demostrar hipótesis que surgen a partir de la "complejidad del tratamiento" en donde no se pueden separar los casos de interacción social del contexto sin que pierdan significado y sentido, es decir, mientras el experimentador maneja las condiciones a las que se someterán las interacciones, la complejidad del tratamiento va más allá que el mismo contexto dador de interacciones sociales con sentido. Ashmore, Deaux y McLaughlin-Volpe (2004) consideran que un tratamiento es complejo una vez que la interacción social y su significado están estrechamente relacionados con el contexto en el que ocurren dichas interacciones. Los experimentos teóricos que se realizan en el laboratorio son abstracciones de conceptos teóricos que no reflejan la realidad concreta de los conceptos estudiados (Zelditch 1969: 530), razón por la cual estos estudios no están diseñados para replicar, sino que simulan el aspecto de dichas abstracciones. Es por esto que el presente artículo indaga experimentos teóricos desde la "complejidad" (Zelditch 1969: 533), o más exactamente desde la interdependencia existente entre las interacciones sociales y el contexto en que se desarrollan, siendo un aspecto crítico de la teoría mencionada. Razón por la cual se reconoce el valor real de la tecnología del Internet entre los investigadores, para recopilar grandes cantidades de datos accediendo a diversos grupos de participantes que cuentan con gran variedad de contextos en línea permitiendo a su vez diversidad de interacciones sociales. El método que utilizan los experimentos de campo en línea que se describen en el presente artículo radica en la idea de que Internet no es otro mecanismo más para reclutar sujetos o participantes, sino que, por el contrario, es un espacio en donde hay facilidad para recoger datos sobre las interacciones sociales que se dan gracias a varias plataformas en línea o fuera de ella, permitiendo así que sea mucho más medible el entorno social en el que se desarrollan dichas relaciones. Experimentos de campo en línea: El objetivo inicial de los experimentos de laboratorio en línea es crear un mundo lo más parecido posible a la realidad o al medio ambiente que quieren investigar sin embargo para demostrar sus hipótesis se centran en simular el entorno exacto y no el compromiso</p>	<p>Ciencias sociales, complejidad, enfoque cualitativo y cuantitativo</p>	N.A.	<p>"Para los experimentadores, estas son noticias positivas, es decir, que a mayor nivel de complejidad del tratamiento resulta ser un estudio más riguroso. Los tratamientos complejos son aquellos que no se pueden replicar en un laboratorio porque su significado es fundamental entrelazado con el medio ambiente en que ocurren. Adquirir significado en los contextos en los que ocurren: una habitación en un país extranjero, un viaje a casa tarde por la noche, o incluso una comida casera entregada a la puerta. El método de experimento de campo en línea, proporciona un método para incorporar la complejidad de tales tratamientos en un diseño experimental más tradicional. Más importante aún, esta metodología incrementa el argumento de que somos divertidos viviendo fundamentalmente en una nueva sociedad: un mundo donde las interacciones sociales son cada vez más mediadas por la tecnología".</p>	<p>Identidad Online</p>
---	--	--	---	---	------	--	-------------------------

de los participantes con este.

Por otro lado, los experimentos de campo en línea aprovechan los Big Data para reducir al máximo posibles sesgos en la investigación, permitiendo así que sean los participantes quienes elijan estar en el estudio. Algunos experimentos de campo en línea permiten definir cuáles son los fenómenos sociales de interés desde una mirada compleja. Complejidad de tratamiento: "La complejidad teórica de un tratamiento. Significa que la interacción social en estudio no puede aislarse de su contexto entorno sin pérdida de significado (Ashmore et al. 2004), es decir describe el grado en que un tratamiento implica la integración de la interrelación social y la acción en su entorno". Trabajo existente relacionado con experimentos de campo en línea: Los experimentos realizados con computadoras no son un fenómeno nuevo, de hecho, precursores de los experimentos de campo en línea han sido usados por científicos sociales e informáticos durante muchos años desde la Segunda Guerra Mundial con el fin de mejorar la interfaz de las computadoras y su diseño. A medida que iban creciendo en población y diversidad las comunidades en línea, se empezó a indagar estos espacios para comprender el comportamiento social de los usuarios. Diseño de investigación para un experimento de campo en línea: Son tres componentes relevantes: colaboración con plataformas en línea, reclutamiento de participantes involucrados con la comunidad en línea de interés y la retención de participantes sin importar la probabilidad de cumplimiento con el tratamiento de datos. Fuentes de Bias en experimentos de campo en línea: Selección de participantes aleatoriamente y al azar, es decir, aborda un sesgo de cumplimiento utilizando probabilidad que aleatoriza la probabilidad de abandono de acuerdo con las características de los participantes".

3	Estrategias basadas en la teoría para mejorar el impacto y uso de las intervenciones de cambio de	Comportamiento de salud, Intervención en Internet, Teoría psicológica, Compromiso, Salud,	"Este estudio es un ejercicio exploratorio para comprender qué ideas puede proporcionar la teoría psicológica para una óptima implementación y comunicación de contenido en las intervenciones digitales - DI. No tuvieron criterios estrictos para elegir teorías e incluirlas en esta investigación, por el contrario, escogieron las teorías y los modelos más citados para entender las características relacionadas con la salud. Las DI se definen como una intervención de cambio de	Psicología de la salud, personalidad	N.A.	"Este documento proporciona una revisión crítica de las teorías psicológicas para comprender cómo se puede utilizar la teoría para informar mejor la entrega de contenido (por ejemplo, BCT) y la implementación	Identidad Social
---	---	---	---	--------------------------------------	------	--	------------------

<p>comportamiento de la salud digital: Una revisión</p>	<p>Promoción de la salud</p>	<p>comportamiento de salud auto guiada por Internet o por computadora. Teorías de persuasión y cambio de actitud: Las teorías de persuasión y cambio de actitud ofrecen pautas y estrategias particulares de adaptación que pueden ser más aceptables y efectivas en contextos particulares. La adaptación se refiere a la provisión de información, asesoramiento y soporte individualizado para el usuario basado en sus características, comportamientos o puntajes en construcciones teóricas relevantes. El contenido personalizado y la entrega de las ID permiten el acceso directo a información personal relevante y por lo tanto puede mejorar el cambio de actitud y el comportamiento posterior, así como la captación inicial y el uso de las ID. Mientras que las ID auto guiadas no se puede individualizar en la misma medida que la guía o las intervenciones cara a cara, los algoritmos automatizados pueden ser utilizados para adaptar las intervenciones de varias maneras de acuerdo con variables o datos previamente conocidos ingresados por usuarios individuales. Esto ocurre porque las ID personalizadas aumentan la relevancia personal percibida del contenido de la intervención, mejorando la motivación. Teorías de la motivación: El cambio de comportamiento de la salud generalmente requiere un considerable grado de esfuerzo de autorregulación y, por lo tanto, generalmente no se considera una actividad inherentemente agradable. Esto puede socavar la motivación para participar en el proceso de cambio de comportamiento. Las ID pueden desalentar aún más mediante el uso continuo de entregas en túnel, basadas en sesiones, que pueden ser incompatibles con las ventajas percibidas de la tecnología, como el acceso rápido, flexible y en movimiento de la información. Las teorías de la motivación pueden ofrecer orientación sobre la mejor manera de implementar una gama de características de DI de una manera que mejoré en lugar de frustrar la motivación de los usuarios para participar en el proceso de cambio de comportamiento y usar DI. La teoría de la autodeterminación (TAD) propone que el inicio, el desempeño y el mantenimiento de cualquier comportamiento serán más probables si ese comportamiento está motivado de forma autónoma, es decir, el comportamiento se realiza por un sentido de elección en lugar de una presión externa. TAD argumenta</p>	<p>de las características de diseño incluidas en los DI. En la tabla 1 se proporciona un resumen de las recomendaciones basadas en la teoría. Los resultados de esta revisión tienen dos implicaciones para el desarrollo futuro de DI. Primero, esta revisión proporciona una serie de recomendaciones basadas en la teoría que pueden guiar la implementación de BCT específicos (por ejemplo, objetivos y planificación, retroalimentación y monitoreo) y sugerir los contextos en los que los BCT específicos (por ejemplo, apoyo social) pueden ser más / menos apropiados. Por ejemplo, se sugieren las cualidades de los objetivos y la retroalimentación que parecen maximizar los beneficios de las técnicas de planificación y monitoreo y el apoyo necesario para facilitar el establecimiento exitoso de objetivos. La provisión de apoyo de profesionales de la salud y / o pares solo puede ser relevante y útil para los usuarios que manejan condiciones de salud crónicas o estigmatizantes o que tienen mayores</p>
---	------------------------------	--	---

además que la motivación autónoma se puede mejorar al apoyar la necesidad de autonomía de las personas (el comportamiento está bajo control volitivo), la relación (el apoyo y la conexión con los demás) y la competencia (la confianza y la capacidad para realizar un comportamiento). Teorías de volición y autorregulación:

El establecimiento de objetivos y el autocontrol son técnicas de cambio de comportamiento comúnmente empleadas en las intervenciones de salud. Las teorías de la volición y la autorregulación proporcionan orientación sobre los tipos de objetivos y la retroalimentación del progreso que ayudarán mejor a los usuarios a cambiar el comportamiento relacionado con la salud y las consideraciones que deben hacerse al desarrollar y adaptar las características relevantes del diseño de la ID.

La teoría de establecimiento de objetivos y la teoría cognitiva social sostienen que los objetivos serán más efectivos para motivar el comportamiento cuando son específicos, orientados al aprendizaje, alcanzables a corto plazo, pero lo suficientemente desafiantes y vinculados a un objetivo distal a más largo plazo. Se debe dedicar suficiente tiempo y espacio dentro de los DI para construir una lógica clara que explique por qué será útil el establecimiento de objetivos y cómo se puede hacer usando ejemplos y plantillas. En línea con las teorías motivacionales, la orientación para el proceso de establecimiento de objetivos debe proporcionarse de manera que apoye la motivación autónoma. Siguiendo las teorías del cambio de actitud y la persuasión, también debe quedar claro para los usuarios cuando las opciones de objetivos recomendados se han informado a partir de su aporte colaborativo (es decir, adaptado en función de los datos proporcionados por el usuario) en lugar de la asignación arbitraria. Se argumenta que la retroalimentación sobre el progreso de la meta facilita la autorregulación continua del comportamiento dirigido a la meta.

Preferencias de los pacientes para participar en toma de decisiones médicas: Los modelos de preferencias del paciente para participar en la toma de decisiones médicas pueden proporcionar orientación sobre las características de diseño que se pueden utilizar para respaldar las preferencias variadas para la participación del usuario en

necesidades de apoyo percibidas.

En segundo lugar, esta revisión proporciona una serie de recomendaciones basadas en la teoría para optimizar las experiencias generales de los usuarios de interactuar con DI. Por ejemplo, la implementación de cualquier característica de diseño o BCT necesita apoyar el sentido de autonomía de los usuarios cuando sea posible y apropiado, ofreciendo opciones y flexibilidad en cómo usan la intervención o se involucran en el proceso de cambio de comportamiento. Esto puede estar logrando un equilibrio entre adaptar el contenido de la intervención a las variables teóricas relevantes y, al mismo tiempo, permitir a los usuarios elegir la información y el soporte que sienten que necesitan y / o desean (por ejemplo, "autoajuste").

Se requiere un estudio empírico adicional para confirmar si las intervenciones que siguen estas recomendaciones basadas en la teoría están asociadas con una mayor captación, uso, compromiso y mejora en los resultados relacionados

la entrega de DI dentro de un contexto basado en la salud. Si bien la mayoría de los pacientes parecen preferir un modelo compartido de toma de decisiones, una minoría significativa prefiere asumir un papel más o menos activo en los encuentros médicos. Las preferencias para la participación no son necesariamente excluyentes entre sí y pueden variar en las diferentes etapas del proceso de toma de decisiones o intervención, tales como: recolección de conocimiento; suministro de información y divulgación de opciones de tratamiento; discusión de opciones de tratamiento; toma de decisiones y selección de opciones de tratamiento. Dado que las preferencias también parecen estar gobernadas por variables contextuales que probablemente cambien en el transcurso de una intervención, una medida de detección única al comienzo de una intervención puede no ser suficiente. En cambio, la creencia de los proveedores en un modelo de participación y la concordancia entre las preferencias de los pacientes y los proveedores por un modelo de participación puede dar como resultado mejores resultados. Se pueden ver mejores resultados de salud y participación de intervención si los desarrolladores de ID pueden transmitir una razón clara para el diseño de la intervención y las oportunidades ofrecidas para la participación del usuario en lugar de adaptarse a las preferencias individuales. Una posibilidad adicional puede ser ofrecer una gama de herramientas de apoyo opcionales que se pueden utilizar para involucrar con éxito a los usuarios que se sienten menos cómodos asumiendo un papel completamente autónomo en el proceso de cambio de comportamiento (contacto opcional con el equipo de intervención cuando los recursos lo permitan mediante correo electrónico o asesoramiento telefónico). Teoría del apoyo social: La teoría del apoyo social proporciona una guía sobre la medida en que ofrecer interacción social mediada por computadora puede ofrecer beneficios relacionados con la salud y los contextos en los que los usuarios pueden experimentar el mayor beneficio. Varios factores parecen influir en la asociación entre el apoyo social y la salud, incluidas las características demográficas, la presencia de estresores psicosociales y las características del problema de salud. La teoría de la red de vínculos débiles argumenta además

con la salud. También se necesitan revisiones sistemáticas e integrales para generar recomendaciones basadas en la teoría para implementar la gama completa de BCT definidas dentro de las taxonomías existentes. Esta revisión ha puesto de relieve una serie de preguntas sin respuesta sobre cómo se puede traducir la teoría psicológica para informar un diseño de intervención óptimo. Se espera que estas preguntas puedan inspirar y estimular más estudios empíricos".

que la comunicación o el soporte mediado por computadora, caracterizado por lazos o interacción más débiles con extraños, será particularmente beneficioso para los usuarios que manejan condiciones estigmatizadas. Hupcey argumenta que las necesidades de apoyo dependen del tiempo, es decir, las necesidades de apoyo de las personas cambiarán a lo largo de una enfermedad o el proceso de cambio de comportamiento. Parece entonces que no todos los usuarios de una DI se beneficiarán de la inclusión de características diseñadas para proporcionar apoyo social. Es probable que las características de DI que permiten la interacción social den como resultado un mayor beneficio relacionado con la salud cuando los usuarios se enfrentan a estresores psicosociales (estigma percibido, enfermedad crónica) y cuando el nivel y el tipo de interacción social ofrecida se adapta a sus necesidades de apoyo actuales y cambiantes. Es probable que las características de DI que permiten la interacción con extraños (lazos débiles) ofrezcan el mayor beneficio para los usuarios que enfrentan estresores psicosociales que amenazan o cambian su sentido percibido de identidad, y con la red social existente del usuario (lazos estrechos) ofrezcan el mayor beneficio para los usuarios que enfrentan estresores psicosociales que refuerzan su sentido de identidad percibido".

4	Ciberincivilidad y angustia diaria: los roles moderadores de los recursos en el trabajo y el hogar	Incivilidad cibernética, Angustia afectiva, Malestar físico, Control de trabajos, Distanciamiento psicológico	"Comunicación por correo electrónico e incivildad-rudeza-descortesía cibernética en el trabajo. Las interacciones en línea a través del correo electrónico del trabajo tienen varias características que pueden mejorar la probabilidad de experimentar ciberincivildad y angustia de los empleados. Primero, mientras el grupo de trabajo los miembros generalmente tienen "normas de cortesía" que se siguen en las reuniones cara a cara, como las normas tienden a ser menos explícitas en las comunicaciones por computadora (McLeod, Baron, Martí y Yoon, 1997). Los comentarios limitados y retrasados en las comunicaciones por correo electrónico a menudo lo hacen difícil ambigüedad potencial en el contenido del correo electrónico (Byron). Por lo tanto, este aspecto de la comunicación por correo electrónico conduce a la percepción de la incivildad cibernética entre los empleados quienes usan el correo electrónico para el trabajo. La incivildad cibernética puede conceptualizarse	Psicología Organización	"Hipótesis 1a: Dentro de los individuos, la incivildad cibernética específica del día se asociará positivamente con angustia afectiva específica del día en el trabajo. Hipótesis 1b: Dentro de los individuos, la incivildad cibernética específica del día se asociará positivamente con angustia física específica del día en el trabajo. Hipótesis 2: Dentro de los individuos, la angustia específica del día en el trabajo (Día t) estará positivamente asociada comido con angustia a la mañana siguiente (Día t + 1) según lo indicado por (a) angustia afectiva y (b) angustia física. Hipótesis 3: Dentro de los individuos, día específico (a) angustia afectiva y (b) angustia física (Día t) será mediar en las relaciones entre la incivildad-día específico cibernética (Día t) y la respectiva angustia a la mañana siguiente	"Muchas organizaciones aún pueden ver la incivildad como algo relativamente trivial en comparación con las formas severas de maltrato que puede tener ramificaciones legales (por ejemplo, acoso; Cortina et al., 2001). Sin embargo, el estudio actual sugiere que el maltrato aparentemente menor en línea es significativo estresante que agota los recursos emocionales y físicos de los empleados durante un período prolongado de	Identidad Online
---	--	---	--	-------------------------	---	---	------------------

como un estresante interpersonal que incluye el envío de correos electrónicos en un tono descortés, diciendo algo hiriente a través del correo electrónico, prestando poca atención a una solicitud o declaración por correo electrónico, o mediante el uso de correo electrónico para mensajes urgentes (por ejemplo, cancelar o programar una reunión a corto plazo; VKG Lim y Teo, 2009). Empleados con una gran dependencia de la comunicación por correo electrónico para el trabajo puede ser especialmente vulnerable a experiencias de incivilidad cibernética. Antecedentes Teóricos: La teoría de la conservación de los recursos (COR; Hobfoll, 1989) abarca varios recursos en un nivel más general, como objetos (por ejemplo, herramientas), energías y condiciones. (p. ej., estado de ánimo positivo, relación de calidad). Según la teoría COR, los individuos están destinados a obtener recursos y evitar la pérdida de recursos como la amenaza de pérdida de recursos y la pérdida real de recursos está asociada con una mayor angustia. Hacer frente a las demandas en un entorno (p. ej., estresores laborales) da como resultado el agotamiento de los recursos (p. ej., energía o atención agotadas), que se manifiesta como una mayor tensión. Sin embargo, las personas pueden reducir las experiencias de estrés sin tener recursos suficientes para aprovechar. En otras palabras, se piensa que los recursos sirven para proteger la función activa que protege contra la pérdida de recursos. La teoría de los recursos de demanda de trabajo (JD-R; Bakker & Demerouti, 2007) se centra en dos factores relacionados con el trabajo que predicen los resultados de los empleados: demandas y recursos. Considera que la tensión ocurre cuando los empleados enfrentan altas demandas (estresores) con pocos recursos en el trabajo. JD-R define las demandas laborales como varios aspectos físicos, psicológicos o sociales del trabajo que requiere que los empleados gasten esfuerzo (emocional, cognitivo, físico). Por lo tanto, dada la naturaleza angustiada mencionada anteriormente de la incivilidad cibernética, la ciber incivilidad se puede conceptualizar como una demanda de trabajo. Los recursos del trabajo incluyen cualquier aspecto del trabajo (por ejemplo, control de trabajo) que puede reducir las demandas y/o los problemas psicológicos y fisiológicos

(día $t + 1$). Hipótesis 4: El control del trabajo moderará de forma cruzada las relaciones positivas entre individuos entre ciber incivilidad y angustia en el trabajo según lo indicado por (a) angustia afectiva y (b) física angustia, de modo que los empleados con un mayor control del trabajo mostrarán relaciones más débiles entre ciber incivilidad y angustia, en comparación con aquellos con menor control de trabajo. Hipótesis 5: Dentro de los individuos, desprendimiento psicológico específico del día del trabajo durante la noche moderará las relaciones positivas entre la angustia en el trabajo y la angustia que sigue bajando por la mañana como lo indica (a) angustia afectiva y (b) angustia física, de modo que será un derrame de angustia más débil en los días en que los empleados experimenten un mayor desapego, en comparación con los días en que tienen menor desprendimiento. Método: Un total de 155 empleados a tiempo completo que utilizaron el correo electrónico como uno de sus principales asuntos laborales los medios de comunicación y tenían horas de trabajo regulares (sin turnos) fueron reclutados por correo electrónico de ex alumnos de una universidad del medio oeste, así como un procedimiento de nominación de pares similar a ese empleado por Martins, Eddleston y Veiga (2002). Específicamente, estudiantes graduados en psicología de la Universidad del Medio Oeste se les pidió que enviaran una invitación por correo electrónico a individuos sabían quién se ajustaba a nuestros criterios de muestreo. El correo electrónico de invitación incluía información sobre el procedimiento de estudio, participación voluntaria y confidencialidad, y compensación en forma de una tarjeta de regalo electrónica de \$ 50 por su participación. Para los 143 empleados que completaron la encuesta inicial, utilizamos el intervalo contingente metodología de muestreo de experiencias (cf. Wheeler y Reis, 1991) a

hora. Además, este estudio sugiere que la angustia a corto plazo originada por ciberincidencia puede disminuir en lugar de acumularse cuando los recursos en el trabajo (es decir, el control del trabajo) y el hogar (es decir, desprendimiento psicológico del trabajo) se proporcionan. Es nuestra esperanza que este estudio promueva futuras investigaciones sobre el estresante emergente de la incivilidad cibernética en el lugar de trabajo".

		<p>relacionados con los costos de las demandas. El modelo de recuperación de esfuerzo (ERM; Meijman y Mulder, 1998) postula que la exposición excesiva a las demandas laborales y los factores estresantes conducen a reacciones de carga (por ejemplo, mayor angustia), que es comparable al concepto de pérdida de recursos. Una vez que se eliminan las demandas y los factores estresantes temporalmente, los sistemas funcionales de los individuos (p. ej., cognitivos, emocionales, fisiológicos) pueden recuperarse (comparable a las ganancias de recursos). En ese sentido, el ERM destaca la importancia de experiencias de recuperación al distanciarse de las demandas y estresores experimentados en el trabajo (por ejemplo, desapego psicológico del trabajo). De acuerdo con el modelo de efectos secundarios (Judge & Ilies, 2004; Williams & Alliger, 1994), los estados afectivos negativos a menudo provocan recuerdos de eventos y experiencias negativas, prolongando así afecto negativo en el hogar. En el contexto de este estudio, proponemos que los estados afectivos negativos, como la angustia afectiva resultante de la incivildad cibernética experimentada, aumenta la rumia sobre el incidente incivil, que extiende la angustia. El modelo de cognición perseverante de estrés (Brosschot, Gerin y Thayer, 2006; Brosschot, Van Dijk y Thayer, 2007) postula que detenerse en eventos negativos en la noche prolonga la activación fisiológica incluso durante el sueño (p. ej., actividad cardiovascular y endocrina), lo que dificulta la recuperación de estrés en casa".</p>		<p>través de la cual los participantes informó sus experiencias en un intervalo predeterminado en el trabajo".</p>			
5	<p>Creación de mejores insignias digitales: combinación de lógica de finalización con factores psicológicos</p>	<p>Logros, Afectivo, Insignias, Cognitivo, Lógica de finalización, Acreditación, Análisis, Diseño, Insignias digitales, Emoción, Gamificación, Fijación de</p>	<p>"La gamificación fue definida por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) como "el uso de elementos de diseño característicos de juegos en contextos ajenos al juego " y por Hamari, Huotari y Tolvanen (2015) como "ofreciendo experiencias de juego o utilizando diseños que recuerdan a los juegos". Dicho trabajo posiciona "la alegría en el juego como complemento de la diversión" (Deterding et al., 2011, p. 13), argumentando que los objetivos de diseño tienen en cuenta las experiencias y los comportamientos de los usuarios que son críticamente importantes para comprender implicaciones de la gamificación para la participación del usuario. Argumentamos por la heurística del diseño que incorpora elementos de diseño del juego de una manera que permita</p>	<p>Tecnologías, psicología cognitiva, senso percepción</p>	<p>N. A.</p>	<p>"Comprender cómo diseñar, implementar y criticar las lógicas de finalización es una habilidad importante para cualquier diseñador de juegos o simulación. La lógica de finalización de la insignia digital es análoga a la mecánica del juego en los juegos. Permite a los diseñadores personalizar las condiciones para desbloquear insignias y</p>	<p>Identidad con los Videojuegos</p>

<p>objetivos, Humor, Motivación, Rendimiento, Estilo de juego, Psicología, Psicosocial, Social, Sociopsicología</p>	<p>el juego, o la "calidad de juego y experiencia" del juego (Deterding et al., 2011, p. 15), reconocer la importancia de las fuerzas sociales y psicológicas que actúan sobre los jugadores y el diseñadores.</p> <p>Las insignias se utiliza para diversos fines, como la acreditación y la reputación (Deterding et al., 2011), como alternativas a las calificaciones y grados (Rughiniş y Matei, 2013), como incentivos para promover la actividad y el esfuerzo de los usuarios adicionales (Hamari, en prensa), o como marcos para ayudar a reconocer los logros de aprendizaje encontrados en situaciones no tradicionales (Grant, 2014).</p> <p>En esta investigación, articulamos un modelo para el diseño de credenciales digitales. Este modelo nos permite hacer recomendaciones específicas para insignias en sistemas de simulación y juegos, explorando tres factores principales que influyen en la experiencia del usuario de las insignias digitales: afecto, interacciones sociales y cognición. Este enfoque combina la lógica formal y la experiencia del usuario. Para desarrollar el modelo, proporcionamos una revisión detallada de la mecánica de las insignias digitales, ampliamos estas mecánicas para considerar sus implicaciones psicológicas para la experiencia del usuario y discutimos varios ejemplos especializados de insignias que interactúan con otros elementos del juego y las experiencias de los jugadores. El primer paso para articular un modelo integral para el diseño de distintivos es estudiar la mecánica subyacente de los distintivos. Para desempaquetar y aclarar esta estructura y funcionalidad subyacentes, revisamos la lógica de finalización de Hamari y Eranti (2011) como un medio para comprender mejor las reglas subyacentes a las insignias digitales. El segundo paso para definir dicho modelo es considerar las insignias en uso como sistemas experimentales. Para hacer esto, consideramos la lógica de finalización en lo que respecta al comportamiento, los pensamientos y las emociones de los jugadores, particularmente cuando las insignias se usan como incentivos. Específicamente, esta lógica se considera dentro del contexto de factores afectivos, cognitivos y sociales; Las características, argumentamos, que afectan directamente la experiencia del usuario de la identificación. Tal trabajo amplía nuestra comprensión de</p>	<p>especifica la cantidad de veces que se deben realizar acciones. Una comprensión profunda de la lógica de finalización combinada con un diseño cuidadoso que tenga en cuenta los factores psicológicos permite a los diseñadores identificar con precisión los tipos de interacciones para recompensar a fin de fomentar resultados óptimos de los jugadores. La investigación futura debería examinar empíricamente estas recomendaciones de diseño, identificando su utilidad dentro del ámbito de la simulación y los juegos, pero también en aplicaciones más amplias de educación y capacitación. Además, una serie de áreas en la investigación de insignias aún deben entenderse con más detalle. Por ejemplo, necesitamos comprender no solo las fortalezas y ventajas de las insignias para la simulación y el contexto de juego, sino también sus limitaciones y desventajas. Necesitamos una mejor comprensión de la semiótica de la insignia. Necesitamos comprender mejor cómo funciona la lógica de finalización dentro de sistemas de</p>
---	---	--

las insignias digitales.

Después de discutir la literatura sobre lógica de finalización y proponer un argumento para considerar factores psicológicos importantes, presentamos ejemplos de lógicas de finalización como casos para considerar el aprendizaje dentro de simulaciones y juegos. También discutimos la utilidad de las insignias digitales como herramientas de información para ejercicios de aprendizaje complejos. El artículo concluye con una discusión detallada de tres tipos específicos de insignias digitales utilizadas en los juegos, dos de juegos comerciales de entretenimiento y uno de un juego diseñado independientemente creado para enseñar a los jugadores sobre la función cerebral".

credenciales más simples, como los sistemas de credenciales implementados dentro de los módulos del curso en línea. Además, si bien la lógica de finalización es útil para describir las operaciones mecánicas de las insignias y cómo los jugadores responden a ellas, las investigaciones futuras también deben analizar propósitos adicionales para las insignias. Muchos factores socio psicológicos adicionales merecen consideración, como los problemas complejos involucrados en las redes de confianza (por ejemplo, problemas de interoperabilidad para intercambiar distintivos entre sistemas, métodos para incentivar la adopción del usuario y métodos para garantizar la privacidad y la confianza del jugador). Finalmente, nuevos estudios deben continuar investigando factores psicológicos en el trabajo en el diseño de lógicas de finalización. Si bien podría decirse que los aspectos motivacionales han recibido la mayor atención, la identificación de otros aspectos psicológicos permitirá a los diseñadores de insignias aprovechar las

				interpretaciones existentes del comportamiento humano y el cerebro en sus diseños para obtener lógicas de finalización más eficaces y versátiles. Comprender la psicología de los jugadores junto con los componentes de las insignias (significantes, lógicas de finalización y recompensas) nos permite considerar las posibilidades de diseño específicas con más detalle y construir mejores insignias digitales".	
6	<p>Digitalización del sector de la salud en Pakistán: Desafíos y oportunidades para la comunicación de salud en línea: Un estudio de caso de los medios sociales y móviles de MARHAM</p> <p>MARHAM, Salud digital, Pakistán, Problemas de salud de la mujer, Obesidad, Problemas psicológicos, Enfermedades infantiles, Nuevas tecnologías, Aplicaciones móviles, Redes sociales</p>	<p>"El papel de los nuevos medios sociales en el sector de la salud se ha convertido en un área fascinante de investigación para los académicos de comunicación de la salud. Actualmente, los gobiernos y los sectores corporativos de todo el mundo están haciendo esfuerzos para digitalizar el sector de la salud. Las cuestiones relacionadas con la digitalización de la salud se están explorando de diversas formas, incluidos los problemas relacionados con el uso de teléfonos inteligentes en la salud pública, la participación del paciente en línea, la medición de la intoxicación por alcohol a través de dispositivos digitales y el "uso de sustancias en línea", la eficacia y la nocividad. Como tal, las naciones de bajos y medianos ingresos como Pakistán e India enfrentan muchos desafíos para proporcionar servicios de salud de calidad y asequibles a sus ciudadanos.</p> <p>En Pakistán, los problemas de salud aumentan a diario y el tratamiento es escaso debido a las difíciles condiciones financieras, económicas y ambientales. La pobreza es la razón principal de las precarias condiciones de salud. Antiguos académicos han vinculado la salud con la pobreza y han demostrado sustancialmente el fuerte vínculo causal. Para contrarrestar diversas enfermedades y problemas de salud, los ciudadanos deben ser educados, disfrutar de una situación económica sólida, tener acceso a los últimos equipos y, lo más importante, una relación</p>	<p>Salud, redes sociales, tecnologías</p>	<p>"Respondimos las preguntas esbozadas anteriores con un enfoque de métodos mixtos. Este estudio exploratorio fue el primero realizado en Pakistán con respecto a la digitalización del sector de la salud. Primero, realizamos un análisis de contenido cualitativo de publicaciones en redes sociales del grupo cerrado de Facebook MARHAM, página de Facebook y tweets de Twitter para posibles categorías. La unidad de análisis fue texto publicado en todas las plataformas de redes sociales. Excluimos fotos y videos del análisis para permanecer enfocados en nuestras preguntas de investigación. La unidad de análisis es importante para un estudio. Pakistán tiene 51% de hombres, 48.76% mujeres y 0.24% de población transgénero. Los hombres tienen tasas de alfabetización más altas (69%) que las mujeres (45%) en Pakistán. Según el informe anual de la Autoridad de Telecomunicaciones de Pakistán, solo el 19% de las personas tienen acceso a Internet en Pakistán. En la parte cuantitativa, utilizamos las estadísticas descriptivas para la muestra femenina y masculina. Luego, utilizamos el análisis estadístico para identificar los</p>	<p>"Aunque este estudio tiene sus limitaciones, de todos modos, contribuye a comprender el creciente campo de la digitalización del sector de la salud. Este estudio se centró en el papel de los medios sociales y móviles en la comunicación sanitaria en Pakistán. Los datos del presente estudio revelaron posibles efectos relacionados con los temas publicados por el grupo de Facebook y la cantidad de temas relacionados con la salud discutida en función de la participación de la atención médica y las preguntas de los usuarios. Los resultados del estudio concluyeron que MARHAM está jugando un papel importante en la digitalización del sector de</p> <p>Identidad Social</p>

constante y establecida con los profesionales de la salud. En Pakistán, las personas evitan el uso de instalaciones médicas provistas por el estado debido a su "deficiente calidad" y "falta de fiabilidad". Una encuesta realizada en hospitales del gobierno paquistaní sugirió que el comportamiento de la administración hospitalaria, las actitudes irresponsables de los profesionales de la salud (PS), y el analfabetismo y la pobreza de los ciudadanos disuaden al pueblo paquistaní de usar hospitales estatales y públicos para recibir tratamiento.

MARHAM: iniciativa de salud digital en Pakistán.

MARHAM (una startup del sector de la salud en Pakistán) se estableció en enero de 2016 como una iniciativa privada para digitalizar y facilitar la industria de la salud de Pakistán. Como dice el sitio web de la startup:

Juntos podemos compartir la carga de quienes luchan contra una enfermedad. Un mes después de su fundación,

MARHAM creó su grupo de Facebook, página de Facebook y Twitter. Sus lugares ofrecen a los usuarios la posibilidad de reservar citas en línea, ubicar a los médicos registrados de MARHAM cercanos o publicar sus consultas en línea para obtener una segunda opinión de los profesionales de la salud. La startup fue la primera de su tipo en Pakistán, y también estuvo entre las siete startups más importantes iniciadas en Pakistán en los últimos años. El Express Tribune señaló la funcionalidad seminal de la aplicación: "conectar médicos y pacientes con el toque de un dedo". En comparación con los métodos tradicionales y antiguos de reservar citas con profesionales de la salud, la aplicación móvil brinda oportunidades para que los pacientes y los profesionales de la salud se conecten entre sí a través de la tecnología.

“Encontrar médicos con la aplicación móvil ‘Marham’ en Pakistán” es cómo un medio de comunicación hizo referencia a las capacidades tecnológicas de la startup.

Ahmed y Sheikh argumentaron que las personas no acuden a hospitales gubernamentales debido a problemas administrativos y la deficiente calidad de la salud. El objetivo de la aplicación es garantizar que el acceso a la atención médica sea más fácil que nunca. Hoy, el país vive en la era de Internet y las redes sociales, y MARHAM es parcialmente responsable de ese cambio.

La nueva aplicación móvil tiene como objetivo

porcentajes de los problemas de salud más discutidos en el grupo de Facebook MARHAM. La organización MARHAM proporcionó los datos del grupo de Facebook de MARHAM. Recuperamos los datos de las redes sociales (publicaciones de la página de Facebook y tweets de Twitter). Utilizamos Python 2 para obtener publicaciones de Facebook y la biblioteca Tweepy para tweets de Twitter. El sistema extrajo el archivo de datos en un archivo CSV. Convertimos el archivo en una hoja de cálculo de Excel para analizar las frecuencias de reacciones, me gusta, compartir y comentar. Desarrollamos una hoja de cálculo Excel completa para codificar los datos. Analizamos el texto manualmente a través de categorías predefinidas. Utilizamos las categorías para las cuales MARHAM está brindando servicios a pacientes a través de sus foros de medios sociales y móviles. Aplicamos un enfoque deductivo para analizar el texto del grupo de Facebook, la página de Facebook y los tweets de Twitter. Después de identificar los temas y temas principales, cuantificamos los datos y utilizamos las frecuencias de los temas a través del enfoque cuantitativo. Para la parte cualitativa del análisis, utilizamos la fiabilidad del intercodificador de acuerdo con la fórmula de Holsti para datos nominales. El análisis descriptivo se utilizó para analizar la demografía de los usuarios".

la salud. Hay un largo camino por recorrer para que este tipo de proyectos e iniciativas sean exitosos y adoptables para los ciudadanos. Hasta ahora, el enfoque de MARHAM solo ha estado en las áreas urbanas porque hay menos uso de Internet en las áreas rurales en comparación con las urbanas. En segundo lugar, los profesionales de la salud prefieren permanecer en áreas urbanas y las poblaciones rurales tienen que visitar ciudades cercanas para chequeos médicos regulares y de emergencia. La nueva tecnología debería ser un mecanismo para facilitar el acceso de la población rural a la atención médica. Los resultados sugieren que la aparición de efectos de comunicación de salud en línea también depende de cómo los diferentes profesionales de la salud y los pacientes que utilizan los medios sociales y móviles interactúan entre sí. Finalmente, los estudios futuros podrían emplear enfoques de métodos mixtos para no solo analizar el contenido publicado, sino también entrevistar a los PS y realizar encuestas con los usuarios de las redes

revolucionar el sistema de salud en Pakistán. Desde el punto de vista académico, hay una falta de investigación que explore el papel de la digitalización en los sectores públicos, particularmente en la salud. Desde un contexto pakistaní, no se ha realizado ningún estudio científico significativo para investigar el papel de la tecnología de los nuevos medios en la atención de las necesidades de las personas en el sector de la salud. Identificando una brecha sustancial en la literatura establecida, analizamos el papel de la aplicación MARHAM recientemente desarrollada para facilitar la comunicación de salud en línea en todo Pakistán. Analizamos el grupo de Facebook, la página de Facebook y el identificador de Twitter de MARHAM, así como su aplicación móvil y sitio web a través de un análisis de contenido temático.

Papel de los medios sociales y móviles en el sector de la salud. Si bien las redes sociales ofrecen una oportunidad para que los pacientes obtengan consejos inmediatos y rentables de los profesionales sanitarios, también plantea muchos desafíos para la comunicación de salud en línea. Investigadores anteriores han explorado la relación entre pacientes y profesionales sanitarios a través de medios sociales y móviles. Un estudio analizó metadatos sobre el uso de las redes sociales para construir relaciones entre los PS y los pacientes. Midió los efectos de la construcción de relaciones en los pacientes. Otros académicos han sugerido que los gobiernos utilizan el modelo de Servicio Digital del Gobierno en la transformación del sector de la salud. Además, las herramientas digitales se han convertido en excelentes fuentes de conciencia médica y educación para que los pacientes compartan información sobre sus problemas de salud y se conecten con los médicos. Como Roland sugirió en su estudio, "el beneficio principal de las redes sociales en la medicina, siempre es una opción individual de la misma manera que usted tiene la opción de escribir" (p.1). Mesko exploró la importancia de la búsqueda en línea de contenido de tratamiento médico y herramientas de gestión del tiempo. Afirmó en su estudio que, en 2008, tomaba mucho tiempo mirar un blog relacionado con la educación médica, pero ahora las redes sociales han llevado esta capacidad a todos los teléfonos celulares y dispositivos digitales. Ventola investigó el uso de

sociales y los usuarios de MARHAM para conocer el impacto de la iniciativa MARHAM en los PS y los pacientes. MARHAM es la primera iniciativa en Pakistán para facilitar la comunicación de salud en línea a través de nuevas tecnologías. Es necesario que tales iniciativas a nivel gubernamental digitalicen el sector de la salud para garantizar que sea accesible para sus ciudadanos en masa. En general, MARHAM es una oportunidad para que una comunidad pakistaní privada adopte una nueva tecnología dentro del sector de la salud".

	<p>aplicaciones especialmente diseñadas en el campo de la salud y su importancia para los profesionales sanitarios.</p> <p>Los resultados del estudio argumentaron que los PS utilizan dispositivos móviles y aplicaciones de software para cinco propósitos: "administración, mantenimiento y acceso a registros de salud, comunicaciones y consultoría, recopilación de referencias e información y educación médica" (p. 2). El estudio de Ventola se centró más en el uso de dispositivos digitales por parte de los profesionales de la salud, pero no consideró a los pacientes y a los profesionales de la salud como el público objetivo.</p> <p>Nuestro estudio se centra en la audiencia e identifica lo que los usuarios pueden recibir de su uso de dispositivos digitales en la comunicación de la salud. Este estudio está centrado en la audiencia porque los usuarios de las redes sociales son el público objetivo de la red MARHAM y analizamos las consultas relacionadas con la salud de la audiencia para examinar los posibles temas discutidos en el grupo de Facebook MARHAM. Mesko quería identificar las últimas tendencias en el campo y la interconectividad a través de estos dispositivos digitales".</p>			
<p>7</p> <p>Comprender a los nativos digitales en la política contenciosa: Explicar el efecto de las redes sociales en la participación en protestas a través de incentivos psicológicos</p>	<p>Acción conectiva, Nativos digitales, Protesta, Incentivos psicológicos, Redes sociales, Movimientos sociales</p> <p>"Muchos han argumentado que las redes sociales (SM) son un factor crítico en la movilización de protestas a gran escala, incluido el Movimiento Ocupar en los Estados Unidos, las revoluciones de la Primavera Árabe en el Medio Oriente y el Movimiento Indignados en España (Castells, 2015; Segerberg y Bennett, 2011; Tufekci y Wilson, 2012). La influencia de las redes sociales parece más fuerte entre la generación más joven. Como sostiene Milkman (2017), estamos observando una generación más joven de "nativos digitales" que están acostumbrados a la presencia de medios digitales y han transformado el uso diario de los medios digitales en herramientas efectivas para objetivos políticos. ¿Por qué los nativos digitales son tan activos y qué papel juegan los medios digitales en la movilización de la participación política? Un enfoque para abordar la cuestión sería comprender el proceso social-psicológico. Investigaciones anteriores muestran que los incentivos psicológicos como la ira, la identificación o la eficacia son predictores de la participación en protestas (Klandermans y De Weerd, 2000; Opp y Kittel, 2010; Van Zomeren et al., 2008). Los incentivos psicológicos</p>	<p>Ciencias sociales, psicología social, económica, socio cognitivismo</p>	<p>"Diseño de encuestas: Los objetivos de la encuesta fueron permitir la prueba de la relación entre la actividad en las redes sociales, los factores psicológicos y la participación en protestas.</p> <p>Población objetivo: Siguiendo la perspectiva de Milkman (2017) sobre la nueva generación de nativos digitales, el estudio se restringió a personas de 18 a 30 años para seleccionar una población objetivo que estuviera relativamente disponible con respecto al tiempo y las obligaciones de participar en la protesta en Taiwán.</p> <p>Muestreo: El enlace al cuestionario se publicó en una serie de foros en PTT, un sitio del Sistema de tablón de anuncios (BBS) utilizado ampliamente por la generación más joven. La mayoría de los encuestados fueron reclutados de juntas que no estaban relacionadas con la política, como se ve en la Tabla 1.</p> <p>Diseño retrospectivo: El cuestionario se puede dividir en dos períodos cronológicamente</p>	<p>"Comprender los diferentes usos de las redes sociales también puede ser otro lugar de investigación. Dado que este estudio excluyó a los encuestados cuya actividad en las redes sociales estaba en contra del Movimiento Girasol, los resultados solo se pueden generalizar a la actividad en las redes sociales que apoya o neutral a la protesta. Si bien está más allá del alcance de este estudio, sería interesante considerar cómo la actividad opositora de las redes sociales se relaciona con los incentivos psicológicos y, a su vez, la participación</p> <p>Identidad Social</p>

no solo son importantes para explicar la acción colectiva, sino que también sirven como mecanismos que conectan los factores sociales, como los recursos organizativos (Klandermans, 1984) o el cambio político (Opp y Gern, 1993), con la movilización. Sin embargo, con respecto a la prevalencia de redes sociales como un factor en el cambio social, no está claro qué incentivos psicológicos genera, lo que, a su vez, limita nuestra comprensión de los procesos por los cuales las redes sociales afectan los movimientos sociales. Este estudio utiliza una encuesta basada en la web de diseño único que investigó la mayor protesta estudiantil en Taiwán para evaluar el efecto de las redes sociales en la participación, así como sus mecanismos psicológicos. El cuestionario incluía una amplia gama de incentivos socio-psicológicos, como ira, identificación y sentido de eficacia para capturar las interrelaciones entre las redes sociales, los incentivos psicológicos y la participación en protestas. Además, al incluir preguntas retrospectivas y prospectivas, el cuestionario nos permite capturar la variación temporal en una encuesta transversal para examinar los vínculos entre las historias personales y el comportamiento de protesta, reducir las fuentes de sesgo de selección y mejorar la validez de los hallazgos.

Movilización e incentivos psicológicos en la acción colectiva. Nuevos medios, incentivos psicológicos y protestas.

El problema de la movilización puede al menos atribuirse a la teoría de la acción colectiva de Olson (1965). Para Olson, el efecto marginal de la acción de cada individuo sobre el resultado de la protesta es minúsculo, ya que puede parecer irracional que las personas participen en lugar de "viajar gratis" en los beneficios. En respuesta, los académicos han investigado una serie de factores que facilitan la movilización, como la movilización de recursos (Jenkins, 1983; McCarthy y Zald, 1977), las redes sociales (McAdam, 1990; Morris, 1981), las oportunidades políticas (McAdam et al., 1996), o estrategias de enmarcado (Noonan, 1995; Snow et al., 1986). El modelo clásico sobre agravios se basa en la teoría de la privación relativa que argumenta que aquellos en posiciones sociales relativamente desfavorecidas sostienen agravios que provocan protestas (Finkel y Rule,

secuenciales. El primer período incluye elementos que preguntan sobre el comportamiento antes de que surgiera la cuestión del Acuerdo Comercial. Las variables en este período son variables de control con respecto al comportamiento político anterior o al uso anterior de las redes sociales. El segundo período consta de elementos sobre pensamientos y comportamiento después de que surgió la cuestión del Acuerdo Comercial, pero antes de que el encuestado participara en el Movimiento Girasol (para los manifestantes) o durante el Movimiento Girasol (para los no manifestantes). El diseño de la encuesta permitió el ordenamiento cronológico de los factores y redujo los problemas de endogeneidad. Además, se implementaron procedimientos para reducir el sesgo de memoria y el retroceso telescópico (Apéndice complementario A).

Medidas: La protesta se midió mediante un elemento binario. Sin embargo, dado que muchos encuestados indicaron que no sabían con qué frecuencia participaban, se utilizó el ítem binario para el análisis. La actividad de las redes sociales se midió en una escala con cinco elementos (α de Cronbach = .9).

Variables psicológicas. Sobre la base de trabajos anteriores, las medidas de los factores psicológicos siguen de cerca de Opp y Gern (1993) y Opp y Kittel (2010): Enfado, Identificación, Incentivos sociales, Eficacia individual, Eficacia grupal.

Estrategia analítica

Los encuestados que indicaron que su actividad en las redes sociales estaba en contra del Movimiento Girasol fueron excluidos, ya que no esperaríamos que la actividad en las redes sociales que está en contra del movimiento tenga efectos movilizadores. El tamaño final de la muestra para el análisis fue de 880. El modelado de ecuaciones

en protestas o incluso la participación en contra-protestas.

Además, hay variables biográficas que podrían incorporarse en el análisis, como el estado laboral, el estado civil, los hijos o si los amigos y la familia los invitaron a participar o participaron en el movimiento. Aunque el efecto de dicha información de antecedentes podría captarse parcialmente en el comportamiento político anterior (por ejemplo, si uno está biográficamente disponible puede reflejarse en la participación previa en protestas u organizaciones no gubernamentales [ONG]), incluir dicha información podría representar cadenas causales complejas, como por ejemplo cómo la disponibilidad biográfica afecta la actividad de las redes sociales y, a su vez, los incentivos psicológicos y la participación en protestas.

Finalmente, como el objetivo es examinar a la generación más joven de nativos digitales, los resultados se generalizan mejor a la generación más joven y no a los mayores de 30 años. Este estudio enriquece las

		1986). La identificación se basa en la teoría de la identidad social (Tajfel, 1974) sobre cómo el apego emocional a un grupo social está relacionado con la acción colectiva. Melucci (1988) argumenta que, a través de la creación de una identidad colectiva, los participantes potenciales se conectan como un grupo cohesionado que alinea los objetivos de acción colectiva con el significado individual. La eficacia es otro factor. Partiendo del concepto de Bandura (1977) como la percepción de confianza en uno mismo para lograr los resultados previstos. Han surgido dos tipos de eficacia. La eficacia grupal se refiere a la creencia de que el grupo de protesta sería efectivo para lograr los objetivos de movimiento, mientras que la eficacia individual es la creencia de influencia personal en que uno podría contribuir a la acción colectiva (Finkel y Muller, 1998). La investigación sobre incentivos psicológicos no consiste simplemente en enumerar una bolsa de factores. Al identificar los procesos de toma de decisiones a nivel individual, los incentivos psicológicos arrojan luz sobre los procesos en los que los factores estructurales o contextuales, como los recursos organizacionales (Klandermans, 1984) o el cambio político (Opp y Gern, 1993) afectan la acción colectiva".		estructurales se utilizó a través del software estadístico Mplus 7.3".	observaciones de Milkman sobre los "nativos digitales" que caracterizan a los jóvenes participantes principales de una nueva ola de movimientos sociales, como los jóvenes inmigrantes indocumentados "Dreamers", el levantamiento de Occupy Wall Street, el movimiento del campus que protesta por la agresión sexual y Black La vida importa (Lechero, 2017). Los resultados sugieren que la razón por la cual los nativos digitales son cada vez más activos políticamente puede deberse al uso intensivo de las redes sociales, lo que crea diferencias en sus procesos psicológicos en comparación con las generaciones anteriores. A través de más estudios que prestan atención al impacto psicológico del cambio social, podemos entender mejor por qué una nueva generación está aportando cada vez más fuerza al ámbito político".		
8	Comunicación rápida: el retraso entre el reclutamiento y la participación impacta en la	Métodos de investigación, Medición, Comunicación, Internet, Ciberpsicología,	"El documento actual conceptualiza la demora entre el reclutamiento inicial y la participación en un contexto de investigación como una forma de deserción previa a la inclusión de Flick (1988), donde los participantes no se involucran más con el investigador después del contacto inicial o el consentimiento. Al igual que en Kendall y Sugarman (1997), los participantes que abandonan en este momento no deben confundirse con aquellos que no dan	Investigación psicología, tecnologías	"Estudio Experimental Participantes y procedimiento Los estudiantes universitarios de pregrado fueron invitados a participar a través de carteles con la siguiente información: SMS PARA LA CIENCIA Erin, candidata a un doctorado en psicología en la ANU, lo invita a participar en un estudio que analiza la utilidad	N.A.	Identidad con el Dispositivo

deserción previa a la inclusión	Metodología longitudinal.	<p>su consentimiento para participar desde el principio, o que notifican al investigador sobre su retiro formal. Si bien es una práctica común informar el desgaste de preinclusión definido de esta manera en la investigación psicológica, rara vez se discute con más detalle que un recuento aprobatorio o de abandonos cuando se describe la muestra, lo que hace difícil distinguir entre quienes abandonan antes de la participación y aquellos que abandonan durante la participación. Esto ha resultado en una falta de evidencia acumulativa para informar expectativas razonables sobre cuántos participantes pueden perderse. El desgaste en sí mismo puede ser una variable de resultado útil, ya que puede indicar una falla metodológica o una muestra problemática (Cook y Campbell, 1979), y puede tener efectos más allá de simplemente disminuir el tamaño de la muestra. Si bien es intuitivo que los investigadores deberían, siempre que sea posible, minimizar el retraso entre el contacto inicial y el reclutamiento, se justifica una investigación más estructurada sobre el impacto del retraso de la respuesta en el abandono de la respuesta previa. Una posible confusión para tales investigaciones preliminares es la carga de respuesta percibida, que está estrechamente asociada con las tasas de respuesta y la deserción (Bolger, Davis y Rafaeli, 2003). Por lo tanto, la investigación actual busca investigar la influencia de un lapso de tiempo entre el reclutamiento y la participación activa en la deserción previa a la inclusión utilizando un marco metodológico de carga mínima para los participantes. El servicio de mensajes cortos (SMS) es una tecnología de comunicación ubicua basada en texto que se puede utilizar para la comunicación bidireccional con los participantes de la investigación. Es un caso de prueba ideal para la hipótesis actual, ya que es claramente de baja carga para los participantes. Es de uso común en la población (75% de los australianos envían SMS diariamente; Autoridad de Comunicaciones y Medios de Australia [ACMA], 2011), lo que significa que los participantes se sentirán cómodos con su uso y el límite de 160 caracteres para enviar un SMS garantiza una breve experiencia de investigación. También existe el beneficio adicional de que los SMS son flexibles en términos del período de tiempo en el que se puede contactar a los</p>	<p>de los SMS para la investigación. Cualquier persona con un teléfono móvil puede participar. ¿Interesado? Envía "Sí" a XXXXXXXX para participar. Le enviaremos dos preguntas sobre usted y una sobre el uso de SMS para la investigación científica. Todo lo que necesita hacer es responder a nuestro cuestionario con sus respuestas. Al recibir el SMS "sí", los participantes fueron asignados aleatoriamente a una condición de retraso de respuesta de un día, una semana, un mes (30 días) o dos meses (60 días) después del contacto inicial. El investigador no contactó a los participantes de ninguna otra manera (es decir, para confirmar la recepción del "sí") en el ínterin y posteriormente se comunicó solo por SMS. Se envió un cuestionario de tres ítems a todos los participantes por SMS a las 2:00 pm del día asignado, solicitando una pronta respuesta por SMS. Analizado como parte de un estudio separado, el cuestionario de SMS preguntó a los participantes por su edad, sexo y (dependiendo de la asignación aleatoria a dos condiciones de redacción contrabalanceadas) si sentían que había información que se sentirían cómodos divulgando por SMS, pero no por otros modos, o por otros modos, pero no por SMS. Un total de 102 participantes contactaron al investigador y fueron asignados a condiciones de retraso (un día n = 27, una semana n = 27, un mes n = 24 y dos meses n = 24). Los que respondieron al cuestionario posterior tenían entre 17 y 46 años (M = 24, DE = 7); 73 eran mujeres".</p>
---------------------------------------	------------------------------	---	--

		<p>participantes. No hay impulso para comenzar la recopilación de datos inmediatamente después del reclutamiento para la investigación mediante SMS, ya que una vez que se obtiene el número de contacto de un participante, es probable que siga siendo un medio de contacto válido. Por lo tanto, la demora entre el contacto inicial y la participación activa es particularmente maleable cuando se utiliza SMS como modo de recopilación de datos.</p> <p>Al reclutar participantes para la investigación de SMS mínimamente onerosa y manipular experimentalmente el retraso entre el reclutamiento y la participación, este estudio investigará la hipótesis de que el retraso creciente entre el reclutamiento y la participación se asociará con una tasa de respuesta más baja."</p>				
9	<p>Transferencia de emociones multinivel en YouTube: desenredando los efectos del contagio emocional y la homofilia en audiencias de video</p> <p>Transferencia de emociones, Análisis multinivel, Internet /Ciberpsicología, Contagio, Homofilia</p>	<p>"Una gran parte de la vida social moderna ocurre en línea. Miles de millones de personas usan Internet para ponerse al día con sus amigos, hacer citas y mantener sus pasatiempos. En consecuencia, una parte sustancial de las emociones cotidianas se suscitan a través de las redes sociales, lo que plantea preguntas importantes sobre los procesos psicológicos subyacentes a las emociones que las personas experimentan en línea. Se han propuesto diferentes mecanismos psicológicos para explicar el fenómeno que las emociones de los usuarios de redes sociales conectados se correlacionan (Alloway, Runac, Qureshi y Kemp, 2014; Bazarova, Choi, Schwanda Sosik, Cosley y Whitlock, 2015; Bollen, Gonçalves, Ruan, & Mao, 2011; Ferrara & Yang, 2015; Kramer, Guillory, & Hancock, 2014). En términos generales, los mecanismos propuestos se dividen en dos categorías: transferencia de emociones situacionales de la Persona A la Persona B (más frecuentemente etiquetada como "contagio emocional") y similitud general entre la Persona A y la Persona B (por ejemplo, "reunirse" u homofilia de personas emocionalmente similares). La dificultad radica en desentrañar la contribución de cada mecanismo hipotético. Aquí, utilizamos análisis multinivel, que pueden modelar la estructura jerárquica de un importante sitio web de redes sociales (YouTube) para estimar simultáneamente los efectos del contagio emocional situacional y la homofilia.</p> <p>Varios estudios probaron los efectos del contagio en las</p>	<p>Psicología, tecnología, teorías de emoción y senso-percepción</p>	<p>"Método: Encontramos los canales de los vloggers a través de diferentes formas, como listas de vloggers en línea, informes sobre vlogging, recomendaciones de colegas, conocimiento previo y búsqueda del término "vlog" y "vlogger" en YouTube y Google. Nuestra principal preocupación al incluir canales adicionales en nuestra muestra era garantizar una cobertura amplia de los diferentes tipos y contenidos de canales y videos encontrados en YouTube. Nuestra muestra final incluye vloggers especializados en estilo de vida, moda, ciencia, artes, viajes, maquillaje, juegos, autos, comedia, compras, fotografía, deportes y coleccionar cosas, sumando un conjunto final de 2,083 vlogs de YouTube de 110 vloggers. Los canales pequeños (menos de 10.000 suscriptores) no se recopilaban. Excluimos vlogs que no presentaban vloggers de habla inglesa, así como vlogs muy largos (> 15 min) que a menudo documentan períodos más largos de la vida de un vlogger. Eliminamos el texto hablado (subtítulos) de los vlogs y los comentarios de la audiencia a través de un script de python automatizado. La mayoría de los subtítulos fueron generados por YouTube y, por lo tanto, ocasionalmente contenían</p>	<p>"Demostramos la existencia de mecanismos inmediatos y sostenidos que ayudan a explicar la propagación de las emociones en las redes sociales. Las emociones expresadas en los videos de YouTube, así como la emocionalidad disposicional de un vlogger, predicen independientemente las emociones experimentadas por los miembros de la audiencia. Comúnmente, estos dos efectos se denominan contagio emocional y homofilia. Sin embargo, las nuevas técnicas de ciencia de datos para recopilar y procesar datos no deberían conducir a la visión del túnel teórico en la investigación psicológica. Por lo tanto, discutimos que la distribución de las</p>	<p>Identidad Online</p>

redes sociales en línea. Por el contrario, una serie de investigaciones separadas se ha centrado en la cuestión de si los usuarios conectados comparten disposiciones psicológicas. Si bien se ha investigado tanto el contagio emocional como la homofilia emocional dentro de las redes sociales en línea, la gran mayoría de los proyectos se han centrado en uno de los dos mecanismos de forma aislada. Hasta la fecha, hay muy poco trabajo que intente estimar ambos mecanismos paralelos simultáneamente y en control mutuo entre sí. Aquí, intentamos estimar ambos efectos, el contagio emocional situacional y la homofilia emocional, concentrándonos en un entorno en línea relativamente inexplorado: vlogs de YouTube. Las personas que poseen un canal de YouTube ocasionalmente cargan vlogs (abreviatura de video blogs) en los que hablan con la audiencia, presentando partes de sus "pensamientos, opiniones o experiencias" (Cambridge Dictionary, 2018).

Nuestro enfoque metodológico se basa en dos pilares: Primero, la estructura de YouTube nos permite distinguir la agrupación de espectadores en "canales" específicos (colecciones de video de un vlogger específico) de la transferencia de emociones que ocurre entre el vlogger y la audiencia para un video específico. En segundo lugar, el análisis multinivel del método se asigna a la estructura jerárquica de YouTube con videos individuales (Nivel 1 o nivel individual), que pertenecen a un canal de vlogger específico (Nivel 2 o nivel de grupo). En línea con la investigación previa sobre el contagio emocional y la homofilia, planteamos la hipótesis de que las expresiones situacionales y promedio de vlogger de la Emoción A predecirán independientemente las expresiones de Emoción A de sus audiencias. Además de estas hipótesis, exploramos si la fuerza del contagio y los efectos de homofilia difieren entre canales. Si es así, investigaremos si el contagio emocional depende de las emociones promedio del vlogger y si los efectos de homofilia difieren entre los canales pequeños y grandes. ¿Los efectos de contagio para una emoción específica son más fuertes en los canales donde esa emoción se expresa habitualmente? ¿Y los efectos de la homofilia son más fuertes o más débiles en canales más grandes y más

errores.

Medidas: Obtuvimos medidas lingüísticas de emoción positiva, emoción negativa y emociones específicas de alegría y enojo tanto para el vlogger como para el público, al hacer referencias cruzadas de las palabras en los subtítulos de los videos (emoción del vlogger) y las secciones de comentarios (emoción del espectador) con National Research. Consejo léxico (NRC) emoción léxica, que proporciona ricas colecciones de claves lingüísticas para las cuatro construcciones (Kiritchenko, Zhu y Mohammad, 2014). Las etiquetas de emoción para cada palabra en el léxico se generaron mediante crowdsourcing en MTurk y se puede acceder a ellas a través del paquete tidytext R (versión 0.1.9; Silge et al., 2018). Si bien los enfoques basados en el diccionario no son perfectos para anotar emociones, el léxico emocional NRC se puede utilizar de manera efectiva para codificar emociones en textos generados por el usuario en Internet (Korkontzelos et al., 2016). Las medidas representan frecuencias relativas (0-1) de palabras indicativas de emoción en los textos analizados.

Análisis: Empleamos un enfoque multinivel en el que modelamos las emociones expresadas por el público en función de las emociones expresadas en vlogs y las expresiones de emociones promediadas por vlogger. Las emociones a nivel individual se ingresaron como emociones de vlog de gran importancia y las emociones a nivel grupal se ingresaron como la emoción promedio de vlogger. Desagregar los efectos de la emoción de video versus vlogger ingresando la variable predictiva una vez como una gran variable centrada en la media y una vez que el vlogger promedia es la forma más fácil de desenredar el Nivel 1 del efecto Nivel 2, ya que se proporcionan pruebas de significación para

emociones en las redes sociales probablemente se base en una serie de mecanismos adicionales, como la empatía, la simpatía y la socialización de la audiencia, que, cuando se toman junto con los efectos de contagio y homofilia, explican por qué los usuarios conectados expresan emociones similares".

		populares, dado que hay más personas que acuden a estos canales?".		ambos efectos de inmediato en un modelo multinivel".		
10	Los comentarios inflamatorios provocan menos indignación cuando se realizan en contextos anónimos en línea	Internet/ciber psicología, Ultraje digital, Moralidad, Flaming en línea	Comunicación social, tecnologías, redes sociales, medios de comunicación, psicología social-relacional	<p>"En cuatro estudios, examinamos las reacciones a los comentarios maliciosos realizados en varios entornos en línea y cara a cara, probando cuatro hipótesis clave. Primero, las personas reaccionarán con menos indignación a los comentarios inflamatorios hechos en línea en relación con los entornos cara a cara. En segundo lugar, debido a que teorizamos que la prominencia de la víctima contribuye a la indignación, el lenguaje ofensivo provocará más indignación a medida que aumenta la riqueza de la información social (por ejemplo, imágenes de perfil y nombres reales) en entornos digitales. En tercer lugar, tanto la percepción como la expectativa del daño mediarán los efectos del contexto de un comentario inflamatorio (en línea, poca información social versus cara a cara) ante la indignación. Cuarto, los entornos anónimos reducirán la indignación al hacer que el carácter de los perpetradores parezca menos malicioso. El estudio 1 prueba nuestra primera hipótesis midiendo la indignación en respuesta a un comentario controvertido de una discusión en línea frente a una clase presencial. El estudio 2 utiliza un comentario insultante hecho por un transeúnte en una calle de la ciudad o en dos entornos en línea que varían en la información social. El Estudio 3 utiliza un diseño similar al Estudio 2, al tiempo que mide el daño percibido y las expectativas de encontrar comentarios insultantes. Finalmente, el Estudio 4 prueba específicamente los efectos del anonimato sobre las percepciones del perpetrador al manipular tanto el anonimato como un entorno en línea frente a frente".</p>	<p>"¿Cuán generalizada es la creencia de que "las palabras negativas en Internet no lastiman a nadie?" La respuesta probablemente depende de la parte de Internet a la que se refiere. Las reacciones varían según los entornos que difieren en el anonimato y la presencia de datos sociales, como imágenes de perfil. Sin embargo, incluso cuando las personas son identificables, encontramos evidencia inicial de que el discurso inflamatorio es menos impactante en contextos digitales. Esto puede ser preocupante a medida que las interacciones sociales se mueven cada vez más en el ámbito digital, lo que puede causar que el mismo comportamiento malicioso provoque menos indignación y sea visto como más aceptable con el tiempo. Estados Unidos está liderado actualmente por un presidente con un historial de atacar a otros a través de las redes sociales, tal vez el ejemplo más destacado de la voluntad de las sociedades de mirar en línea el comportamiento malicioso pasado. Sin embargo, la presente</p>	Identidad Online

Christie, 1976). Los comentarios perjudiciales también pueden provocar menos negatividad cuando se envían en línea debido a las diferentes normas en entornos digitales. Las comunicaciones digitales con frecuencia brindan anonimato a los usuarios. En contextos públicos identificables, las palabras y acciones maliciosas de las personas pueden afectar su reputación, lo que debería llevar a los observadores a hacer fuertes atribuciones de carácter (Kelley, 1973). Las comunidades en línea a menudo permiten el anonimato completo, separando los comportamientos de su impacto en la reputación. Comportamiento inmoral en el espacio cara a cara y digital: Las comparaciones directas de las reacciones al comportamiento inmoral en entornos cara a cara y digitales son raras, posiblemente porque muchos encuentros diarios con la moralidad no tienen contrapartes obvias en línea. Sin embargo, Poole (2007) preguntó a estudiantes de secundaria a estudiantes universitarios sobre la aceptabilidad de 13 comportamientos poco éticos basados en la tecnología y 13 comportamientos paralelos no tecnológicos. Los estudiantes calificaron los comportamientos poco éticos como más aceptables cuando se integran en escenarios basados en tecnología en comparación con escenarios no tecnológicos. Del mismo modo, los estudiantes universitarios consideran más aceptable descargar ilegalmente música o películas de Internet que robar medios de tiendas físicas (Lysonski y Durvasula, 2008). Un análisis de texto de cómics encontró que los chistes ofensivos y estereotipados pueden ser más aceptables en línea (Shifman y Lemish, 2010), y los entornos de videojuegos en línea pueden ser especialmente permisivos del sexismo (Fox y Tang, 2014)".

investigación apunta a estrategias (es decir, normas de apoyo e información humanizadora) que pueden evitar que los usuarios trivialicen el comportamiento malicioso en contextos digitales".

Inferencias de rasgos espontáneos en las redes sociales	Inferencias de rasgos espontáneos, Reconocimiento falso, Redes sociales, Internet /ciberpsicología, Formación	"Las redes sociales permiten que las personas se comuniquen prácticamente sin costo y esfuerzo, y crean grandes redes en línea, que pueden ser fuentes poderosas de apoyo social y emocional (Donath, 2007). El desafío radica en encontrar formas exitosas de mantener y navegar esas redes, ya que su tamaño y diversidad hacen que las estrategias de mantenimiento tradicionales, como la comunicación cara a cara, sean menos factibles (Resnick, 2001; Tong y Walther, 2011). Los procesos sociales rápidos como las inferencias espontáneas	Comunicación social, teorías de la comunicación, psicología social.	"Visión general: Adaptamos un paradigma establecido de inferencia de rasgos (reconocimiento falso; Todorov y Uleman, 2002). El paradigma evalúa las inferencias de rasgos a través de una tarea de reconocimiento. Primero, los participantes ven una serie de actores combinados con breves descripciones que implican rasgos. Se les pide que lean las descripciones sin mencionar la formación de impresiones (fase de aprendizaje). En una tarea	"Hay muchas razones para navegar por los flujos de actualizaciones en los sitios de redes sociales: para matar el tiempo, ponerse al día con los eventos actuales, reírse de la broma de un amigo. La presente investigación sugiere que, sin	Identidad Online
---	---	--	---	--	---	------------------

de
impresiones,
Percepción de
la persona

presentan una solución potencial. La investigación ha demostrado que las personas deducen espontáneamente rasgos, metas y valores de una exposición mínima a la información (Uleman, Saribay y González, 2008). Las redes sociales ofrecen un flujo de información casi constante, y si las inferencias no requieren más que una simple mirada, la navegación podría ayudar a los usuarios a conocer sus redes en línea (Levordashka y Utz, 2016; Thompson, 2008). Sin embargo, la medida en que tales inferencias instantáneas se realizan en línea no está clara. Examinamos las condiciones clave que podrían dificultar las inferencias espontáneas en las redes sociales e informamos experimentos diseñados para probar si las inferencias ocurren en estas condiciones.

Existe evidencia sólida de que las personas infieren espontáneamente información social y forman impresiones (Ambady y Rosenthal, 1992; Uleman et al., 2008), que pueden persistir en el tiempo y afectar el comportamiento (Todorov, Mandisodza, Goren y Hall, 2005; Todorov y Uleman, 2004). Aquí, nos centramos en las descripciones de comportamiento como una señal (Carlston, Skowronski y Sparks, 1995; Uleman et al., 2008). Los estudios han demostrado que al leer sobre el comportamiento de los demás, las personas hacen inferencias incluso cuando su tarea no está relacionada con la formación de impresiones o cuando están bajo una alta carga cognitiva (Todorov y Uleman, 2003). Las actualizaciones de estado a menudo contienen información que implica rasgos y, por lo tanto, se puede esperar que produzca efectos similares. Sin embargo, la evidencia de las inferencias de rasgos espontáneos proviene de experimentos de laboratorio con condiciones que difieren de las redes sociales en formas importantes. Los experimentos de inferencia de rasgos espontáneos generalmente usan descripciones de terceros (Rim, Uleman y Trope, 2009; Saribay, Rim y Uleman, 2012; Todd, Molden, Ham y Vonk, 2011), que son particularmente poderosos en las impresiones de conducción. Incluso cuando se utilizan descripciones en primera persona (Carlston et al., 1995), la información se proporciona a los participantes sin contexto, y hay pocas razones para dudar de su precisión. Sin embargo, las actualizaciones de las redes sociales son autogeneradas y

de reconocimiento posterior, los mismos actores se combinan con palabras individuales, y para cada pareja, los participantes indican si la palabra apareció en la descripción del actor. Se ha demostrado que si la palabra objetivo es el rasgo implícito en la descripción del actor, los participantes cometen más errores al decir que estaba en la descripción (Todorov y Uleman, 2002). Este falso reconocimiento de rasgos implícitos ocurre porque, mientras leen las descripciones, los participantes infieren espontáneamente los rasgos implícitos y los asocian con los autores correspondientes. Al desarrollar el paradigma, los investigadores adoptaron condiciones de control y contrapeso adicionales para descartar explicaciones alternativas, como la mera activación de palabras y los efectos de características extrañas de los estímulos. Seguimos el mismo procedimiento pero cambiamos el contenido y la presentación de los estímulos. Los estímulos fueron actualizaciones de redes sociales, aparentemente publicadas por el actor (autogeneradas) y no extremas (apropiadas) en el contenido. El experimento 1 siguió el paradigma original, pero con actualizaciones de estado como estímulos. En el Experimento 2, utilizamos el mismo contenido y variamos el número de actualizaciones presentadas simultáneamente. En el Experimento 3, los participantes examinaron todas las actualizaciones a su propio ritmo. Nuestra variable dependiente principal fue el número de errores (reconocimientos falsos). Si se harán inferencias de rasgos en estas condiciones es una pregunta abierta. Lo que hipotetizamos y probamos en cada experimento es que si ocurren inferencias de rasgos, los participantes cometerán más errores por rasgos implícitos en comparación con otros rasgos.

Muestra: Para todos los experimentos, los participantes fueron reclutados del grupo de

necesariamente tener la intención de hacerlo, las personas forman impresiones de los demás. Estos procesos espontáneos pintan una imagen diferente de lo que podría implicar navegar por las redes sociales. Mientras se desplaza hacia abajo para ver el juego de palabras más reciente de un colega sobre los plazos de la conferencia, un usuario de las redes sociales también podría estar recogiendo fragmentos de información que configuran sus percepciones de las personas de varios rincones de sus vastas redes en línea".

		<p>compartidas voluntariamente, lo que las hace menos confiables debido a la representación estratégica (principio de garantía; Utz, 2010; Walther, Van Der Heide, Kim, Westerman y Tong, 2008).</p> <p>Otra diferencia importante radica en cómo se presenta la información. Casi todos los experimentos sobre inferencias de rasgos espontáneos presentan solo un par de actores y comportamientos a la vez. Formar una asociación distinta en tales condiciones es más sencillo que en las redes sociales, donde los diferentes actores y comportamientos aparecen en paralelo y los usuarios navegan sin estar particularmente atentos. Dado que las actualizaciones en las redes sociales son autogeneradas y a menudo de contenido moderado, no está claro si serán lo suficientemente potentes como una señal para producir inferencias espontáneas. Además, la visualización de varias actualizaciones en paralelo y en modo de "exploración" podría dificultar el proceso asociativo. En una serie de experimentos, probamos si las personas inferirán espontáneamente rasgos a partir de actualizaciones leves y autogeneradas de las redes sociales (Experimento 1), cuando la información se presenta en paralelo (Experimento 2) y simplemente se examina (Experimento 3)".</p>	<p>participantes de un instituto de investigación alemán. Se requirió cierta experiencia con las redes sociales durante el reclutamiento, pero no se evaluó posteriormente. Como la investigación previa no encontró diferencias de género en la formación de impresiones espontáneas, no consideramos necesario discriminar a los participantes en función de su género para garantizar una muestra equilibrada. La distribución de género se informa por experimento. Otra información demográfica se recopiló por separado y se informó para la muestra a través de los experimentos. Los participantes eran estudiantes universitarios de diversas facultades (ninguna disciplina estaba representada por más del 10%). La edad varió de 19 a 34 años (M 1/4 24, SD 1/4 3)".</p>				
12	<p>Cuelgue el teléfono: pruebe un modelo de comunicación mediada por computadora que interfiere con el complemento de las interacciones cara a cara</p>	<p>Comunicación, Internet/ciberpsicología, Interacción social, Bienestar, Comunicación mediada por computadora, Psicología de los medios, Conexión social, Teléfonos inteligentes, Interacción</p>	<p>"Una gran cantidad de investigaciones anteriores ha establecido que la interacción social es uno de los factores más sólidos para cultivar el bienestar (por ejemplo, Epley y Schroder, 2014; Kahneman, Krueger, Schkade, Schwarz y Stone, 2004; Reis, Sheldon, Gable, Roscoe y Ryan, 2000; Sandstrom y Dunn, 2014). De hecho, las interacciones FtF son un componente esencial del bienestar subjetivo (Diener y Seligman, 2002). La socialización con otros satisface las necesidades psicológicas básicas para la conexión social (Reis et al., 2000), que, aunque bajo diferentes nombres (pertenencia, conexión, relación y afiliación) ocupa un lugar destacado en prácticamente todos los modelos influyentes de motivación humana (Baumeister & Leary, 1995; Fiske, 2014; Kenrick, Griskevicius, Neuberg y Schaller, 2010; Maslow, 1943; Ryan y Deci, 2000; Ryff, 1989). ¿Es este motivo social fundamental sentirse conectado, apoyado o socavado frente a la comunicación digital omnipresente? Hoy en día, vivimos en la era de la tecnología de</p>	<p>Psicología social y relacional, teorías de la comunicación, redes sociales.</p>	<p>"Participantes: Nos basamos en la investigación de simulación de modelado multinivel para determinar el tamaño mínimo de muestra. Los participantes fueron 174 estudiantes universitarios, M (SD) edad 1/4 19.28 (0.90); 63.9% de mujeres, que obtuvieron créditos de clase por participar en el estudio. Todos los participantes dieron su consentimiento informado; un participante tenía 17 años y había obtenido el consentimiento previo de los padres para participar. El estudio se publicitó solo con un código; en lugar de publicidad, a los posibles participantes simplemente se les informó que completarían encuestas breves 5 veces al día durante una semana. Todos los participantes fueron incluidos en los análisis independientemente de la tasa de respuesta. Juntos, respondieron a 4,508 encuestas.</p>	<p>N.A.</p>	<p>Identidad con el Dispositivo</p>

humano-computadora

comunicación ubicua, que, por definición, está diseñada para conectarnos con los demás. Con un teléfono inteligente en nuestro bolsillo, podemos iniciar, o ser arrastrados, a una interacción social con prácticamente cualquier persona de nuestros círculos sociales existentes y más allá. ¿Son mejores canales de comunicación en un período de tiempo determinado (hipótesis de complementariedad), o los canales comunicación mediada por computadora CMC adicionales restan beneficios bien documentados de las interacciones en persona (hipótesis de interferencia)?

Hipótesis de complementariedad de CMC: CMC tiene un gran potencial para fomentar un sentido de conexión con los demás y cosechar los beneficios emocionales de la socialización al proporcionar canales de comunicación adicionales ilimitados. La mensajería de teléfonos inteligentes, la forma de CMC más fácilmente disponible, literalmente a nuestro alcance, se usa con mayor frecuencia para intercambios breves de mensajería (Birnholtz, Hancock, Smith y Reynolds, 2012). Dados estos requisitos mínimos para mantener las interacciones mediadas por teléfono, tales interacciones podrían complementar los sentimientos de conexión y felicidad de interactuar con otros FtF; es decir, la comunicación remota puede aumentar el volumen de socios de interacción en un momento dado sin reducir la calidad de las interacciones en persona y sus beneficios. De hecho, según la idea de la multicomunicación, las personas deberían poder entablar con éxito dos o más conversaciones superpuestas porque los humanos pueden pensar más rápido de lo que pueden hablar (Turner, Reinsch y Tinsley, 2008).

Hipótesis de interferencia de CMC: A pesar de la evidencia en apoyo de la hipótesis de complementariedad discutida anteriormente, la investigación también apunta a posibles detrimentos psicológicos del uso de CMC (por ejemplo, Hall y Baym, 2012; Kross et al., 2013; Pielot, Church y Oliveira, 2014; Pollet, Roberts Y Dunbar, 2011; Wilson, Gosling y Graham, 2012). Una razón para tales efectos negativos de CMC podría ser que las personas usan sus teléfonos con demasiada frecuencia, incluso durante las interacciones de FtF, lo que podría interferir con los beneficios de estas interacciones.

Procedimiento y medidas: Se requería la propiedad del teléfono inteligente para completar las encuestas de ESM; Todos los estudiantes interesados cumplieron con este criterio de elegibilidad. Después de dar su consentimiento informado, los participantes completaron preguntas demográficas generales, así como medidas de bienestar general subjetivo y personalidad; Estas medidas están fuera del alcance de la presente investigación. Luego, los participantes proporcionaron su número de teléfono para recibir las encuestas de ESM, que se administraron a través de mensajes de texto utilizando encuestasignal.com (Hofmann y Patel, 2015). En cada mensaje, los participantes recibieron un enlace a una encuesta alojada por Qualtrics. Las encuestas se administraron 5 veces al día en un horario semi aleatorio entre las 9 am y las 9 pm; específicamente, los participantes recibieron una encuesta al azar durante cada uno de los cinco intervalos iguales (2 h, 24 min) en este período de tiempo (9 am – 11: 24 am; 11:25 am – 1: 49 pm, etc.). Esta administración semialeatoria fue adoptada para representar experiencias durante todo el día. Independientemente de los límites de intervalo de tiempo, los participantes tenían 1 hora para completar la encuesta (aunque, al inicio, los participantes acordaron completar las encuestas tan pronto como pudieran); Para evitar la superposición de encuestas, el tiempo mínimo entre encuestas también se estableció en 1 hora. Cada encuesta se envió una vez y no se proporcionaron más indicaciones. Después de 7 días, se envió a los participantes un enlace final que contenía la información de la reunión. Afecto, Conexión social, Comportamiento socializador, Medidas no focales".

		<p>Del mismo modo que la evidencia sigue aumentando en el uso constante de CMC por parte de las personas, una gran cantidad de investigación básica en psicología demuestra que las personas son pobres en la multitarea (Liefvooghe, Barrouillet, Vandierendonck y Camos, 2008; Ophir, Nass y Wagner, 2009; Rubinstein, Meyer y Evans, 2001). E incluso teorizar sobre la multicomunicación predice que las personas deberían volverse cada vez más pobres en conversaciones simultáneas a medida que aumenta la intensidad de la comunicación (Turner et al., 2008). En la medida en que la CMC frecuente puede constituir una comunicación de alta intensidad, nuestros dispositivos de comunicación pueden interferir con la comunicación FtF, especialmente aquellos que requieren recursos cognitivos (por ejemplo, una conversación significativa) y también brindan los mayores beneficios para el bienestar (Reis et al., 2000)".</p>					
13	<p>Los teléfonos inteligentes distraen a los padres de cultivar sentimientos de conexión cuando pasan tiempo con sus hijos</p>	<p>Interacción humano-computadora, Informática móvil, Paternidad, Satisfacción de necesidades psicológicas, Teléfonos inteligentes, Interacción social, Bienestar subjetivo, Informática ubicua</p>	<p>"Los sociólogos (Tomlinson, 2007; Turkle, 2011), los teóricos de los medios (Rushkoff, 2013) y los expertos en tecnología (Lindley, 2015) han argumentado que la ubicuidad de la tecnología digital conectada está fracturando nuestra atención, con consecuencias sociales y emocionales adversas. En contraste con esta abundante especulación, la investigación experimental que examina cómo los teléfonos afectan la vida social y emocional es relativamente escasa. Investigaciones anteriores han examinado las consecuencias psicológicas de actividades digitales específicas, desde Facebook (Kross et al., 2013; Montag et al., 2017) hasta mensajes de texto (Guillory, Hancock, Woodruff y Keilman, 2015) y el correo electrónico (Kushlev Y Dunn, 2015). En la presente investigación, vamos más allá de este trabajo pasado para explorar cómo el compromiso omnipresente de hoy en día con los teléfonos inteligentes, y todas las funciones que proporcionan, afecta los beneficios psicológicos que las personas obtienen de las actividades no digitales concurrentes. Nos centramos quizás en la relación social más fundamental: entre padres e hijos (Kenrick, Griskevicius, Neuberg y Schaller, 2010). Perspectiva teórica: Por supuesto, otras herramientas de información, desde libros y revistas hasta relojes mecánicos, son tan portátiles como los teléfonos inteligentes. Sin embargo, a diferencia de los teléfonos</p>	<p>Sociología, psicología del desarrollo, ciclo vital, medios de comunicación</p>	<p>"En la presente investigación, reclutamos padres que asistían a un museo de ciencias con sus hijos para participar en un experimento de campo, en el que asignamos al azar a los padres para que usaran sus teléfonos tanto o tan poco como fuera posible (Estudio 1). Según nuestra teoría, esperábamos que el uso del teléfono reduciría las recompensas psicológicas que los padres derivan de pasar tiempo con sus hijos en este contexto agradable. Aunque asumimos que los padres usarían sus teléfonos principalmente para participar en actividades digitales irrelevantes para el museo de ciencias, también les pedimos a los participantes que informaran cómo usaron sus teléfonos. Esto nos permitió explorar si los efectos negativos de los teléfonos se revirtieron cuando los padres los usaron para acceder a material relevante para su experiencia en el museo. Debido a que nuestro diseño experimental introdujo posibles características de demanda, también realizamos un estudio diario para examinar el uso del teléfono de manera más discreta (Estudio 2). En ambos estudios, planteamos la hipótesis de que el uso del teléfono haría que</p>	<p>"En un nivel teórico más amplio, nuestros resultados respaldan nuestra premisa central de que la nueva era tecnológica de conectividad generalizada, en la que las personas están constantemente conectadas a Internet, puede fomentar sentimientos de distracción que dificultan obtener beneficios del entorno social inmediato. (cf., Montag y Diefenbach, 2018). Valdría la pena probar nuestros procesos de complementariedad e interferencia propuestos en otros contextos sociales, desde las primeras citas hasta las vacaciones familiares. Nuestra teoría sugiere que los mismos dispositivos destinados a conectarnos con otros</p>	<p>Identidad con el Dispositivo</p>

inteligentes, estas herramientas no permiten la conectividad (Sweety, 2016) a un conjunto ilimitado de personas, lugares y actividades. Es esta combinación de omnipresencia y conectividad lo que distingue a los teléfonos inteligentes de las formas anteriores de tecnología de la información. Esta conectividad generalizada requiere una comprensión de cómo los teléfonos, en particular, pueden afectar los beneficios psicológicos que las personas obtienen de las actividades no digitales concurrentes. Si bien la teoría psicológica sobre la intersección que se expande rápidamente entre las actividades digitales y no digitales es escasa (cf., Okdie et al., 2014), la teoría clásica de James J. Gibson ofrece un punto de partida con el concepto de posibilidades (Gibson, 1977), "Las posibilidades del medio ambiente son lo que ofrece al animal, ya sea para bien o para mal" (Gibson, 1979, p. 127). Teorizamos que las consecuencias psicológicas del uso de la tecnología digital deberían depender de la interacción entre las posibilidades del entorno digital y el no digital (cf. Kushlev, 2018). Cuando las personas usan teléfonos inteligentes para apoyar sus actividades no digitales, pueden obtener mayores beneficios de esas actividades no digitales como resultado. En contraste con este proceso de complementariedad, también puede estar en juego un proceso de interferencia (Kushlev, 2018): cuando las personas usan teléfonos inteligentes para acceder a contenido que es irrelevante para su actividad no digital actual, pueden perderse los beneficios de su actividad no digital debido a la disminución de la atención. La magnitud de dicha interferencia debería depender aún más de las posibilidades del entorno no digital. Cuando este entorno ofrece oportunidades relativamente limitadas para la satisfacción de las necesidades psicológicas, las personas tienen poco que perder dedicando atención a las actividades digitales. Sin embargo, cuando el entorno no digital ofrece actividades gratificantes, las personas pueden no aprovechar los beneficios potenciales de estas actividades si dedican atención a sus teléfonos.

Uso del teléfono y paternidad: En la presente investigación, probamos la hipótesis de interferencia en el contexto de una de las actividades sociales más fundamentales: pasar tiempo con los hijos. Las

los padres se sintieran más distraídos, lo que a su vez interferiría con su capacidad de cultivar sentimientos de conexión social y bienestar emocional".

pueden, irónicamente, socavar nuestros sentimientos de conexión mientras pasamos tiempo con las personas más importantes de nuestras vidas".

	<p>interacciones con otros cercanos ofrecen una fuente crítica de conexión social en la vida diaria (Reis, Sheldon, Gable, Roscoe y Ryan, 2000). Aunque pasar tiempo con niños a veces se ha retratado como una experiencia desagradable (Kahneman, Krueger, Schkade, Schwarz y Stone, 2004), la evidencia más reciente apunta a la conclusión de que la paternidad proporciona satisfacción psicológica y felicidad en la vida diaria (Nelson, Kushlev, Inglés, Dunn y Lyubomirsky, 2013; Nelson, Kushlev y Lyubomirsky, 2014). Según nuestra teoría, el uso del teléfono puede interferir con la obtención de estos beneficios psicológicos de la crianza de los hijos. Si bien existe un creciente interés en los efectos de la tecnología en las interacciones entre padres e hijos, la investigación se ha centrado principalmente en las consecuencias de la distracción digital de los padres para los procesos de desarrollo de los niños (por ejemplo, Radesky et al., 2014; Stupica, 2016)".</p>			
<p>14 Explorando la construcción de identidad en línea de estudiantes universitarios chinos en el Microblog Sina</p>	<p>Identidad en línea, retórica de identidad, microblog Sina, actos de habla, lenguaje de Internet</p> <p>"Una identidad en línea es la auto-presentación de un usuario de Internet en comunidades o sitios web en línea. La identidad en línea ha sido un foco de investigación desde el nacimiento de Internet y se trasladó a las fronteras de la investigación en los estudios de comunicación mediada por computadora cuando la era de la Web 2.0 pasó a la era de la Web 3.0-plus, en la que la comunicación cara a cara se transformó en interacciones en línea. Los microblogs han abierto la puerta para que las personas participen en la presentación personal y la construcción de identidad. La mayoría de los estudios se han centrado en la construcción de identidad en línea en Facebook o Twitter en un contexto occidental (Zhao et al., 2008; Byrante, 2008; Blander y Locher 2010; Papacharissi, 2009; Gilpin, 2011, Dobrowsky, 2012). Sin embargo, se han realizado menos estudios en sitios de redes sociales en el contexto chino. El chino es uno de los idiomas más importantes del mundo y tiene la mayor población de hablantes, pero está relativamente poco estudiado en las comunidades en línea. Además, algunos estudios (cf. Georgalou, 2016) han confirmado una distinción entre el yo en línea y el yo fuera de línea. En comparación con el yo fuera de línea que se proyecta en las interacciones cara a cara, la identidad en línea parece estar construida de la nada. El presente trabajo</p>	<p>Sociología, tecnologías, redes sociales, psicología cognitiva y de la personalidad</p>	<p>"Preguntas de investigación: Las actualizaciones de estado y los perfiles personales son dos formas predominantes para los estudiantes universitarios chinos que usan microblogs para realizar comunicaciones. (1) ¿Cómo construyen su identidad los estudiantes universitarios chinos en sus actualizaciones de estado en Sina Microblog? (2) ¿Cómo construyen los estudiantes universitarios chinos su identidad en sus perfiles personales en Sina Microblog? Para la primera pregunta, Sina Microblog permite el uso de lenguaje no estándar en varias formas. Por lo tanto, podemos explorar el método de construcción de identidad al estudiar comportamientos sociales y características del lenguaje en las actualizaciones de estado. Como resultado, este documento investiga los tipos de acción y las características del lenguaje en las actualizaciones de estado de las siguientes tres dimensiones: (1) Tipos de acciones, tales como reenvíos, comentarios y carga de fotos; (2) Actos de habla en actualizaciones de estado; (3) El uso del lenguaje de Internet en las actualizaciones de estado. Para la segunda</p>	<p>"Este estudio se realizó para explorar la construcción de identidad en el Microblog Sina en China. Utilizando una combinación de análisis cuantitativo y entrevistas individuales, se descubre que los usuarios universitarios del Sina Microblog emplean una variedad de estrategias para construir sus identidades en línea, incluidos diferentes tipos de acción, lenguaje de Internet representado por el nuevo uso de palabras antiguas (NUO), expresiones homofónicas (HE) y abreviaturas (ABB), así como prácticas visuales, enumerativas, narrativas y de auto etiquetado, y que tienden a</p> <p>Identidad Online</p>

complementa esta idea al afirmar que la identidad en línea no es una construcción completamente subjetiva, sino que se basa en la vida real a través del análisis de datos chinos. Este estudio luego extiende esta línea de investigación a la construcción de identidad en el Microblog Sina, un nuevo sitio de red social en línea que es la plataforma virtual más grande y popular en China. Examinamos cómo el uso del lenguaje contribuye a la construcción de la identidad en las actualizaciones de estado y cómo se hacen reclamos de identidad en los perfiles personales basados en análisis cuantitativos y estudios cualitativos en entrevistas. Creemos que los resultados de este estudio contribuirán a la comprensión de los nuevos medios, la gestión de relaciones y la construcción de identidad en línea, particularmente en el contexto chino.

Teorizando el doble sentido del trabajo de identidad: Las opiniones ampliamente debatidas y contrastantes de la construcción de la identidad se definen como esencialistas y construccionistas. El primero ve la identidad como una entidad relativamente fija y un producto estático, mientras que el segundo supone que la identidad es fluida, dinámica y emergente en el proceso de interacción (Ho, 2010). Afirmamos que la identidad es una combinación de tradición y modernidad en el sentido de que algunas propiedades fijas y características dinámicas siempre existen juntas. Tracy y Robbles (2013: 7) definieron esto como el proceso a través del cual la charla permite que los participantes estén disponibles y observa quiénes deben ser las personas que hablan. El otro vínculo se establece entre las identidades emergentes y las prácticas discursivas en que los hablantes pueden emplear recursos lingüísticos para construir identidades situadas. Los dos enlaces hacen eco de la perspectiva retórica y cultural de las identidades (Tracy y Robbles, 2013: 32-43). El doble sentido de identidad reconoce la existencia objetiva de las facetas esenciales y construidas de la identidad.

Construcción de identidad en línea en CMC: Las redes sociales en línea, como los microblogs, proporcionan un espacio de comunicación en el que los individuos pueden desarrollar sus identidades en las interacciones. Se examinó la construcción en línea de la identidad personal a través de la confianza y la privacidad, alegando que el

pregunta, siguiendo el estudio de Zhao et al. (2008), dividimos los perfiles personales en cuatro partes: visual (imágenes), enumerativa, narrativa (autointroducción) y autoetiquetado.

Luego analizamos las afirmaciones de identidad implícita y explícita en las cuatro partes anteriores para descubrir las estrategias de los estudiantes universitarios chinos para mostrar sus identidades en línea. Recopilación de datos: Este estudio utilizó una muestra de población compuesta por 10 estudiantes universitarios de un club de lectura de inglés de 25 estudiantes en una universidad en el este de China. Veintiuno de los estudiantes en el club tenían cuentas de Sina Microblog; 16 acordaron ofrecer voluntariamente su contenido de Microblog Sina, pero 3 informaron que solo publicaron fotos y enlaces de música. Por lo tanto, los 10 estudiantes en estudio fueron bien seleccionados para la distribución de género y presentaron una gama de tipos de acción y prácticas de lenguaje. La muestra consistió en 5 mujeres (50%) y 5 hombres (50%) con edades comprendidas entre los 19 y los 21 años. Entrevistas individuales: La entrevista individual se agregó para complementar el análisis cuantitativo de los datos obtenidos de los 10 usuarios chinos de microblog de pregrado “para aumentar el nivel de confiabilidad de los resultados” (Félix-Brasdefer, 2010: 54). Entrevistamos a los 10 participantes durante una sección de discusión regular sobre actividades de lectura. Las entrevistas individuales fueron grabadas en audio y duraron un total de aproximadamente 65 minutos. Para ayudar a aliviar la presión potencial en las siguientes entrevistas, el investigador primero tuvo una pequeña discusión sobre cómo se presentan en línea. Luego, el investigador hizo a cada participante dos preguntas individualmente: (1) ¿Cuáles son las diferencias entre hombres y mujeres en

usar afirmaciones de identidad más implícitas. Además, el número de seguidores puede influir en la práctica de autoetiquetado de los usuarios. El género y el idioma de los usuarios se forman juntos. El usuario, muestra amigos y audiencias distantes triangula para moldear y retratar sus identidades en línea en el Microblog Sina. La identidad en línea debe entenderse como un mecanismo dual para crear una retórica de identidad. No es reinventado por su anfitrión desde cero; más bien, está conformado y remodelado a partir de actividades sociales reales fuera de línea, que a su vez están influenciadas por presentaciones en línea. La tecnología de Internet ha convertido lo que anteriormente se llamaba una aldea global en una comunidad glocal. En consecuencia, la división del mundo virtual y el mundo real se ha visto cada vez más borrosa debido a un sitio de red social accesible desde diferentes dispositivos electrónicos, como teléfonos celulares, iPads y netbooks, contribuyendo así a un continuo del ser real y el ser virtual en

	<p>uso general y generalizado de la tecnología de la información está desafiando nuestra forma tradicional de pensar sobre el mundo y nuestras identidades en términos de estructuras estables y duraderas; en cambio, se reconstituyen en formas novedosas. Zhao y col. (2006) apoyaron la función de construcción de identidad y descubrieron que los usuarios de Facebook reclaman predominantemente sus identidades implícitamente en lugar de explícitamente y que la identidad no es una característica individual sino un producto social presentado por los usuarios de acuerdo con su entorno".</p>		<p>la construcción de identidad en el Microblog de Sina, si está presente? (2) ¿Qué te hace usar el lenguaje de Internet para presentarte en Sina Microblog? La entrevista permitió examinar el metacognoscimiento de los participantes sobre su construcción de identidad en línea, y permitió un análisis de factores como el género y el número de seguidores que influyen en su representación".</p> <p>lugar de una distinción entre ellos La investigación futura puede explorar longitudinalmente cómo se conectan la identidad fuera de línea y la identidad en línea utilizando una muestra de datos más grande".</p>
<p>15</p> <p>Tu publicación me da vergüenza: enfrente amenazas, identidad y la audiencia en Facebook</p> <p>Vergüenza, amenazas de cara, divulgaciones generadas por otros, identidad, Facebook, redes sociales</p>	<p>“Las redes sociales en línea como Facebook ofrecen un espacio para que los usuarios divulguen información sobre sí mismos. Sin embargo, también permiten que amigos y contactos revelen información potencialmente vergonzosa o amenazante sobre los usuarios que puede ser visible en los perfiles de los usuarios, o de otra manera vinculada a su identidad en el sitio. Estas amenazas en línea a la presentación personal pueden ocurrir en una variedad de situaciones, que pueden tener un impacto significativo en la identidad de uno. Investigaciones recientes sobre publicaciones de Facebook que ponen en peligro la cara de los amigos o contactos de los usuarios revelaron muchos tipos de vergüenza experimentada por los usuarios debido a las publicaciones de otros sobre ellos (Litt et al., 2014; Wohn y Spottswood, 2016). Hasta donde sabemos, ningún experimento ha examinado estos procesos en tiempo real, por lo que sabemos poco sobre los detalles de cómo se producen las amenazas en línea en tiempo real, cómo las personas reaccionan ante ellas y cómo las personas toman medidas para responder. Intentamos comprender cómo se experimenta la vergüenza de las amenazas faciales en línea, utilizando un experimento de laboratorio para centrarse en los efectos emocionales y no verbales de la información de amenazas faciales compartida por otros en Facebook. El proceso de la vergüenza: La vergüenza es una respuesta emocional y psicológica de corta duración a una discrepancia entre la identidad de rol idealizada y la identidad de rol presentada (Singelis y Sharkey, 1995). El proceso de vergüenza se desencadena cuando una interrupción de la rutina social crea una impresión no deseada de una persona. Estas interrupciones tienden a</p>	<p>Redes sociales, sensopercepción, psicología de la personalidad, emociones básicas o primarias</p> <p>“Participantes: Fueron reclutados en parejas a través de volantes publicados en varios lugares en una universidad del Medio Oeste de tamaño medio, que declararon que podían participar en "un estudio sobre cómo las personas manejan las publicaciones en su página de Facebook". la pareja tuvo que considerarse buenos amigos, cada uno de ellos debería tener al menos 18 años, considerarse usuarios habituales de Facebook y publicar en Facebook al menos una vez al mes. Las edades de los participantes oscilaron entre 19 y 26 años. Procedimiento: Las parejas aprobaron el consentimiento, luego completaron un cuestionario, después les dieron algunas indicaciones según la condición a la que correspondieran en las que debían realizar publicaciones amigables y vergonzosas, finalmente los investigadores realizaron una retroalimentación y les pagaron a los participantes. Medidas: Cuestionario inicial, cuestionario de línea de tiempo, reacciones emocionales, consistencia de identidad, audiencia, relaciones, respuesta a la publicación y grabaciones de video. Enfoque analítico: Contenido del texto y contenido del video”.</p>	<p>"Los resultados de este experimento muestran que algo tan simple como una publicación de Facebook de un amigo puede producir fuertes respuestas emocionales y no verbales. Este efecto es válido sin importar qué información se revele, lo que indica que no es lo que se comparte, sino si se comparte algo no deseado. En general, el proceso de vergüenza coincide en gran medida con lo que se ve en entornos cara a cara, mientras que ciertos elementos, como una audiencia desconocida, incluso pueden magnificar el resultado. Esto sugiere que no debemos tratar estos entornos, su contenido o su audiencia como si no fueran "reales", dado que su influencia emocional es muy real".</p> <p>Identidad Online</p>

caer en una de las cinco categorías de eventos embarazosos: actos incómodos, violaciones de la privacidad, olvidos, críticas y adecuación de la imagen (Sharkey y Stafford, 1990). Luego, la conciencia de esta discrepancia llama la atención sobre el objetivo. Ser el centro de atención es una situación clave que las personas encuentran vergonzosa, junto con cometer un falso país y amenazar la identidad social de otro (Sabini, Siepmann, Stein y Meyerowitz, 2000). Singelis y Sharkey (1995) señalan el papel de la autoconstrucción en la vergüenza, o los propios pensamientos, sentimientos y acciones sobre el yo en relación con los demás. Finalmente, la presencia de una audiencia, real o imaginaria, hace que el individuo sea consciente de que esta discrepancia en la presentación personal es visible para los demás. La mayoría de los modelos de vergüenza, al abordar diversas causas, suponen que una audiencia es una condición necesaria para la vergüenza (Manstead y Semin, 1981; Modigliani, 1971; Sugawara, 1992). En respuesta, el individuo experimentará un sentimiento de vergüenza, caracterizado por respuestas tanto emocionales como no verbales. La vergüenza es emocionalmente única de otras emociones negativas, como la culpa (Keltner y Buswell, 1997). La vergüenza también se caracteriza por respuestas no verbales específicas, como disminución del contacto visual (Modigliani, 1971), aumento de la sonrisa (Edelmann y Hampson, 1981), trastornos del habla (Edelmann y Hampson, 1979) y risas (Fink y Walker, 1977; Kreifelts et al. al., 2014; Sharkey y Stafford, 1990). Una vez avergonzado, un individuo se involucrará en "trabajo de cara", o intentará minimizar los efectos negativos de la situación que causó la vergüenza (Cupach y Metts, 1994), utilizando una variedad de estrategias de comunicación de protección y defensa (Petronio, 1984). Las tácticas de respuesta incluyen excusas, justificaciones, disculpas, mediación, evitación, agresión, mitigación, corrección y humor (Cho y Sillars, 2015; Fink y Walker, 1977; Metts y Cupach, 1989). Vergüenza en Facebook: Contenido embarazoso, Identificar efectos, Efectos de audiencia y Estrategias para mitigar la vergüenza”

16	Privacidad en construcción: una perspectiva de desarrollo sobre la percepción de privacidad.	Actitud de privacidad, concepciones de privacidad, perspectiva de desarrollo, necesidades, información en línea.	Privacidad: Warren y Brandeis definen la privacidad como un derecho de las personas a ser protegidas de la distribución de información sobre su vida privada, en particular en las publicaciones "Según ellos, la vida privada concierne a las emociones, son experiencias, sentimientos, pensamientos y tratos, y se extiende más allá de los aspectos relacionados con la vida, incluidas las relaciones personales y declaraciones" (Warren y Brandeis 1890, 195) La perspectiva del desarrollo sugiere que el comportamiento observado en línea puede explicarse por las necesidades y deseos de una fase de vida específica. Jóvenes y viejos tienen comportamientos diferentes a medida que satisfacen diferentes necesidades sociales.	Definición de privacidad dependiendo del contexto histórico (Psicología del desarrollo).	Los desarrollos tecnológicos han cambiado el enfoque en la privacidad en gran medida a la información personal. Sin embargo, los riesgos de privacidad típicamente relacionados con este aspecto, como los asociados con los bancos, las compañías de seguros, las autoridades gubernamentales y los futuros robos de identidad por parte de individuos indispuestos, son menos propensos a desempeñar un papel tanto en el papel relativamente vidas protegidas de adolescentes cuyos padres son estos problemas. Con esto en mente, esperamos que más adultos jóvenes asocien la privacidad con situaciones que involucran información, dicha información en Internet o minería de datos. Se espera que los adolescentes, adultos jóvenes y adultos muestren diferencias en sus concepciones de privacidad que están relacionadas con su desarrollo. Las concepciones de privacidad se evaluarán observando qué situaciones los individuos asocian con la privacidad. Las opciones que los encuestados podían elegir se inspiraron originalmente en la multidimensionalidad de la privacidad previamente establecida (Burgoon 1982; Burgoon y col. 1989; Vedder 2011). Hipótesis 1a: Más adultos y adultos jóvenes asociarán situaciones de privacidad que involucran información que los adolescentes Hipótesis 1b: Los adolescentes asociarán más la privacidad con situaciones que involucran relaciones que los adultos y adultos jóvenes Hipótesis 2: Las preocupaciones de privacidad estarán más estrechamente relacionadas con situaciones que impliquen información en comparación con situaciones que impliquen relaciones. Hipótesis 3: Los adolescentes reportarán menos preocupaciones de privacidad que los adultos y adultos jóvenes Participantes: total 1.002 con edades que oscilan entre 28.77 y 46.22 Procedimiento: El instituto de investigación TNS-NIPO llevó a cabo una	Identidad Online
----	--	--	---	--	--	------------------

encuesta en línea en los Países Bajos, que permitió a los encuestados participar de sus propios comisaros en casa. Los encuestados fueron contratados mediante un procedimiento de muestreo estratificado. Desde el 19 de julio hasta el 4 de agosto de 2011, 1.008 encuestados que tenían perfiles sobre un SNS completaron el cuestionario. Los encuestados dieron su consentimiento para participar en la encuesta de investigación (los padres dieron su consentimiento a personas menores de dieciocho años de edad) y al completar el cuestionario recibieron puntos especiales, que los encuestados podrían intercambiar por descuentos Cupones. Muestra: Seis encuestados fueron eliminados de la muestra, ya que declararon explícitamente que habían creado sus perfiles simplemente para un propósito diferente (por ejemplo, como necesidad para usar otro sitio). De los 1.002 encuestados restantes, 125 (12,5 por ciento) tienen un perfil solo en Facebook, 365 (36,4 por ciento) tienen un perfil solo en Hyves y 512 (51,1 por ciento) tienen un perfil en ambos SNS. Adolescentes de grupos de edad (de doce a diecinueve años), adultos jóvenes (de veinte a treinta años) y adultos (treinta y un años de edad) y su edad y sexo. Medidas:

Preocupaciones de privacidad. Con el fin de evaluar lo preocupadas que están las personas con su privacidad, se les preguntó si estaban preocupados por su privacidad sienten que tienen muy poca privacidad, y consideran Internet como una privacidad de amenazas. Las calificaciones se hicieron en una escala Likert de cuatro puntos de estar completamente en desacuerdo (1) para estar completamente de acuerdo (4).

En general, los encuestados consideraban una amenaza neta para la privacidad (M 2,94, SD, 77), pero estaban generalmente preocupados (M 2,23, SD a .87) y sentían que tenían muy poca privacidad 2.08, SD a .77). El análisis de

fiabilidad proporcionó una puntuación aceptable (.750) para los tres elementos que se combinarán en un solo problema de privacidad (M 2,42, SD .66). Para esta escala, las puntuaciones más altas indican más preocupaciones en forma de sentirse más preocupados por la privacidad, tener poca privacidad y creer que Internet es más una privacidad de amenaza. Concepciones de privacidad: A los encuestados se les preguntó cuál de las situaciones que asociaban con la privacidad respondiendo preguntas simples de sí-no. Las situaciones se basaron en la dimensión espacial, relacional, decisoria e informativa previamente distinguida (Vedder 2011). Si bien las hipótesis sólo abordaban las dimensiones informativas y relacionales, también se incluían situaciones para abordar la dimensión espacial y decisoria para una mayor exploración. Las situaciones que implicaban relaciones eran solas pareja (poder estar a solas con la pareja o (chica) amiga) y varias relaciones-buques (ser capaz de mantener diferentes amistades y relaciones). Las situaciones que involucran información fueron la recopilación de datos (el gobierno que recopila información sobre mí) y el intercambio de información (poner información en Internet). Las situaciones que involucran problemas espaciales fueron robo (cuando alguien irrumpe en mi casa) y cámaras (vigilancia de cámaras en un centro comercial). Finalmente, las situaciones que implicaban la votación (poder votar por los partidos políticos) y la libertad de elección (poder determinar lo que haces y compras). Consulte la Tabla A2 del Apéndice para obtener una vista excesiva. La asociación entre las situaciones y las dimensiones de privacidad se basó en el razonamiento deductivo.

17	Qué datos de redes sociales nos faltan y	Redes sociales, archivos de	Taxonomía de cuatro categorías de construcciones, cada categoría, puede tener construcciones estáticas que capturan características en un solo punto en el tiempo y	Enfoque centrado en la persona	Propuesta de diseño de plataforma Mtogether. Basada en cuatro propiedades: centrada desde	1. Es importante comprender cómo los diferentes tipos de	Identidad Online
----	--	-----------------------------	---	--------------------------------	---	--	------------------

como obtenerlos.	registro, seguimiento de comportamiento, privacidad.	<p>dinámicas que capturan cambios a lo largo del tiempo. <i>Individual</i>: las generalizaciones permiten observar la forma en que las personas usan o no los dispositivos, permite plantear diferencias entre usuarios y usos. Incluyendo datos sociodemográficos, estados y rangos psicológicos, ejemplo las personas extrovertidas suelen usar más las redes sociales, esto los puede conducir a una soledad mayor pasan más tiempo solos. <i>Social</i>: Describen características en las relaciones, como la fuerza afectiva, la confianza y otras formas de capital social. Los cambios reportados en la fuerza del empate aumentaron tanto con la comunicación uno a uno, como publicaciones, comentarios y mensajes, y con la lectura de mensajes, y con la lectura de contenido transmitido por amigos, como actualizaciones de estado y fotos. <i>Sitio Único</i>: Cuando se dedica tiempo simplemente a una app como Facebook, observando el perfil propio o el perfil de alguien más. <i>Múltiples Sitios</i>: Cuando se dedica tiempo a diferentes apps como Facebook, twitter, Pinterest para navegar y hablar con más personas ya sean amigos o no.</p>	la perspectiva del usuario, realizada a gran escala, que sea longitudinal y enlazada a la experimentación.	<p>personas diversifican su uso de las redes sociales en múltiples sitios, cómo las características de esos sitios interactúan con los procesos sociales y cómo estas elecciones y usos cambian con el tiempo. 2. Realizar una comprensión más rica y profunda de los tipos específicos de herramientas que complementan y aumentan los procesos sociales, y los resultados de esos procesos. 3. recopilación de datos centrada en la persona es un desafío pero es necesario aun cuando implique algunos aumentos en costos, se necesitará un panel pequeño, quizás demasiado pequeño para permitir inferencias confiables o una subdivisión extensa en subgrupos para experimentos controlados en la web.</p>			
18	Niñas y drama en línea ¿agresión, vigilancia o entretenimiento?	-	<p>Drama: Según Marwick & Boyd (2014), “conflicto interpersonal y performativo, que toma lugar en una audiencia conectada y comprometida, a menudo en redes sociales” (p. 179). Agresión social / relacional a menudo se asocia con la construcción de "chicas malas", que proyecta el drama como interpersonal, incluso mientras lo categoriza como un tipo particular de fenómeno social. Vigilancia adopta un enfoque más amplio del drama en línea, viéndolo como una instancia de curiosidad social general, monitoreo y establecimiento de normas, que es facilitado por la arquitectura de la línea mundo. El drama en línea implica mirar a los demás y a uno mismo con el fin de controlar a alguien para mantenerlo en cuenta capaz o juzgar su comportamiento. Entretenimiento ve el</p>	Psicología del desarrollo.	Entrevistas y grupos focales de niñas del proyecto eGirls. Niñas entre 15 y 17 años y mujeres entre 18 a 22 años. 22 personas entrevistadas.	<p>1. Cada uno de los lentes resalta un aspecto distinto del drama en línea y revela la complejidad de las intenciones e interacciones de aquellos involucrados en tal drama. El drama en línea no es simplemente una agresión social, tampoco es simplemente monitorear y evaluar el comportamiento propio o de los demás, tampoco se da por diversión o por</p>	Identidad Online

			<p>drama en línea como algo que se debe observar por su emotivo sorteo o atractivo. Usos y teoría de las gratificaciones de la literatura de comunicación ilumina la importancia del papel de las motivaciones individuales para el uso social. Las niñas y mujeres jóvenes, literalmente, ven lo dramático desarrollos de la vida de sus compañeros y comentar sobre ellos en gran parte de la misma manera que lo harían con un programa de televisión o una película, para el disfrute o placer que trae.</p>			<p>placer. Las tres lentes pueden informar mejor la posición de cómo las mujeres jóvenes participan en el drama en línea y ofrecer alguna orientación sobre posibles respuestas de política y consecuencias. 2. Vigilancia se describe de manera similar en términos de género: padres y otras personas que juzgan el comportamiento o las imágenes basado en estereotipos o expectativas, y el drama suele ser una reacción negativa si una niña se desvía de la norma. 3. El problema enfatiza las soluciones de políticas que involucran la capacidad técnica vínculos de arquitecturas en línea, así como avisos que muestran qué hacer bajo ciertas circunstancias y condiciones de lineadas bajo las cuales se debe ser cauteloso.</p>	
19	<p>Relación entre los niveles de uso problemático de internet y la motivación para estudiar en estudiantes universitarios</p>	<p>Motivación para estudiar, adicción al internet, depresión, ansiedad, aislamiento social.</p>	<p>Uso problemático de Internet o trastornos de adicción a Internet se han asociado con una mayor necesidad de participar en el uso de Internet con el tiempo (Griffiths 2000), angustia psicológica cuando se elimina el acceso a internet, y la interrupción de la vida social y profesional de los afectados. Al igual que con muchas otras formas de adicción conductual el trastorno de adicción a Internet se asocia con problemas psicológicos adicionales, como la impulsividad, la ansiedad, la depresión y la socialización social. El 22% de los estudiantes en edad universitaria cumplían los criterios para el uso problemático de Internet. Por lo tanto, el nivel del problema entre los estudiantes puede ser alto, lo que tiene implicaciones</p>	<p>Trastornos psicológicos.</p>	<p>Aplicación de pruebas a una muestra de 162 estudiantes universitarios para evaluar el uso problemático de internet, se realiza un estudio descriptivo.</p>	<p>El estudio actual ha mostrado una relación entre el uso problemático de Internet y la escasa motivación para estudiar, especialmente en dominios motivacionales autogenerados, y puede presentar algunos problemas para las instituciones de educación superior. Al llevar a los estudiantes a un mayor uso</p>	<p>Identidad con el Dispositivo</p>

		<p>adicionales para los proveedores de educación superior. Los beneficios de utilizar las herramientas internas para el avance educativo en la educación superior deben ser atemperados con la consideración de estos problemas, que pueden reducir el logro en la educación superior para muchos.</p>		<p>de Internet, a través del uso creciente de herramientas de aprendizaje digital, esto puede generar problemas para algunos estudiantes, lo que a su vez tendrá un impacto negativo en la experiencia educativa y los resultados.</p>		
20	<p>El internet y la búsqueda de amistad: explorando el papel de la comunicación en línea en jóvenes, las vidas sociales de las mujeres recién inmigradas.</p>	-	<p>Migración y redes: La experiencia de inmigración viene a menudo acompañado de considerables pérdidas materiales, familiares y culturales para el inmigrante, además del estrés de ser confrontado con nuevas realidades físicas y sociales. Las personas recién inmigrantes deben reconstruir sus redes sociales para obtener el apoyo social que necesitan, pero pueden enfrentarse a la exclusión social en relación con su raza, origen étnico, idioma, religión o etiqueta como inmigrante. De todos modos, cabe señalar que la experiencia de inmigración puede tener diferentes impactos en diferentes personas, dependiendo de su edad y su ubicación. La afiliación entre pares y la aceptación de los pares presentan ciertos desafíos para la juventud rallada. Estos desafíos pueden estar relacionados con las relaciones con pares o dentro de la dinámica familiar. Con respecto a la afiliación de pares, La diversidad cultural de un país anfitrión como Canadá ofrece recientemente jóvenes inmigrantes la oportunidad de desarrollar amistades con sus compañeros de todos los orígenes. Discriminación percibida: La acción también afecta los sentimientos de pertenencia a la comunidad de los participantes y a la sociedad en general, esta puede conducir a una variedad de consecuencias físicas, sociales y psicológicas, que incluyen sentimientos de soledad, ansiedad y somatización. Su análisis concluyó que las interacciones familiares negativas exacerbaron los efectos de discriminación percibida, mientras que las interacciones positivas amortiguaban el efecto. Dinámica familiar puede plantear un desafío en la formación de amistad para los recién inmigrantes jóvenes, que pueden experimentar dificultades para buscar amistades debido a las restricciones relacionadas con la familia pues existe</p>	<p>Familia, Tecnología y Política.</p> <p>Entrevistas semi estructuradas a doce jóvenes refugiados, con edades entre 13 a 18, quienes recientemente inmigraron de diferentes países del África y que actualmente residen en la ciudad de Gatineau, Quebec. Se escogen seis niñas entre 10 y 14 años. Metodología fenomenológica. Análisis conceptual categorial.</p>	<p>Los participantes también pueden usar la comunicación en línea para evitar restricciones para salir de la casa o desviar el juicio de sus compañeros y padres sobre sus opciones de relación. Los adolescentes inmigrantes están siendo ciberbulliados y debido a la relación intercultural es poco probable que denuncien al acosador, pues al hacerlo podrían en evidencia el estado de la relación con sus padres, esto posibilita que el ciberacoso intercultural también pueda conducir a los padres a prohibir o controlar el uso de la comunicación por internet, causando que los jóvenes puedan sentir un posible aislamiento.</p>	<p>Identidad Online</p>

		<p>una brecha entre padres e hijos en términos de adhesión referencial a los valores culturales tradicionales, que a su vez se relacionan con los padres. Tecnologías de comunicación podrían permitir a los inmigrantes jóvenes llegar a sus compañeros mientras pasan por altos posibles desafíos impuestos por el control parental y la discriminación social que pueden sentir, por esto la comunicación por internet a través de las redes sociales en línea tiene características como la diversidad cultural y lingüística, la interactividad, anonimato y accesibilidad.</p>					
21	<p>Revisando el ciberfeminismo: la teoría como herramienta para entender la experiencia de mujeres jóvenes.</p>	-	<p>Ciberfeminismo: se refiere a un conjunto esporádico, táctico y contradictorio de teorías, debates y prácticas relacionadas con el género y la cultura digital, aunque los contextos de los discursos ciberfeministas no están unificados, en lugar de referirse a un ciberfeminismo singular monolítico, es más útil para referirse a los ciberfeminismos plurales. Ciberfeminismos: incluye las diversas posturas teóricas y políticas que los ciberfeministas ocupan cuando participan en debates sobre género y cultura o tecnología digital. Ambos comparten la creencia de que las mujeres deben intentar empoderarse a través de la apropiación y control de la tecnología virtual de manera que continúe expresando sus identidades como mujeres. Agencia vs Vulnerabilidad: el discurso actual en las discusiones ciberfeministas se centran en falsos planteamientos como el de riesgo / beneficio, liberación / restricción y empoderamiento / vulnerabilidad. Pues aseguran que las niñas y mujeres jóvenes son particularmente vulnerables a los problemas de privacidad porque son percibidos como inferiores, auxiliares y objetivos seguros. Autenticidad versus falta de autenticidad: la agencia está relacionada con el control sobre las autorretratos en línea y no necesariamente importa si las representaciones son auténticas o inauténticas, pues algo más importante que la autenticidad es la capacidad de las niñas para afirmar control sobre la forma en que se retratan en línea y la presentación externa demanda esa forma, pues al hacerlo, podemos construir una visión más inclusiva de ciudadanía virtual y participación en los medios que les permite a las niñas una mayor Oportunidades para el control y la autoexpresión de los agentes. Regulación legal vs. extralegal: Iniciativas legales que intentan abordar el</p>	<p>Género, Tecnología, Política.</p>	<p>No aplica</p>	<p>las cuestiones relacionadas con el género y el espacio virtual no son ecuaciones binarias, de hecho, así de simple: las experiencias virtuales de las niñas tienen matices complejos y no son universales Este volumen se esfuerza por continuar deconstruyendo estas y otras dicotomías relacionadas en aras de facilitar más discusiones productivas ciberfeministas trabajando hacia un común objetivo de disminuir la desigualdad virtual de género y aumentar la agencia en línea para mujeres jóvenes. Un primer paso útil para deconstruir estas dicotomías y, en última instancia, lograr una mayor igualdad de género en línea es considerar la agencia en línea como "qué, cómo y cuándo [contenido en línea] está controlado por la (s) persona (s) cuyas imágenes circulan.</p>	<p>Identidad Social</p>

		riesgo en línea relacionado con el género es en gran medida punitivo, enmarcando niñas como víctimas o perpetradoras, y enfocándose en criminalización, "endureciéndose" en el acoso en línea, o abogando por que las niñas y mujeres jóvenes que no se divulgan en línea				
22	Demasiada información: uso intensivo de teléfonos inteligentes y Facebook por adultos jóvenes afroamericanos.	Adicción al teléfono inteligente, adicción a Facebook, multitarea, promedio general de calificaciones GPA, estudiantes universitarios africanos.	Razones para el uso del teléfono a partir de factores instrumentales e intrínsecos: Los factores instrumentales incluyen movilidad, inmediatez e instrumentalidad. Los factores intrínsecos incluyen tener afecto y sociabilidad. Por esto enviar mensajes de texto es un comportamiento que es particularmente atractivo para los jóvenes se debe a su conveniencia, velocidad y autonomía de la supervisión parental. Las principales motivaciones para hacer uso del teléfono inteligente son información, búsqueda de entretenimiento, desarrollo de relaciones, seguridad y relajación. Pero las razones por las cuales las personas usan las redes sociales se clasifican en unos motivos básicos como el entretenimiento, la búsqueda de información social, la presentación personal, el escapismo, y el conocer gente nueva. Masur y col aseguran que el hecho de que las personas regresen y usen Facebook una y otra vez sucede para satisfacer las necesidades anteriormente mencionadas. Es tan continua la búsqueda de gratificación que podría convertirse lentamente en un uso compulsivo y habitual. Los principales efectos negativos para la salud de la adicción a los teléfonos inteligentes se asociaron con ansiedad, depresión, estrés y trastornos del sueño.	Teoría de la dependencia del sistema de medios (MSD) enfoque de usos y gratificaciones	Aplicación de una encuesta a 304 jóvenes adultos afroamericanos estudiantes en una universidad de Texas. La encuesta contenía información demográfica y preguntas sobre el envío de teléfonos inteligentes, cargos mensuales, número de minutos de conversación al mes y número de mensajes de texto enviados y recibidos por mes, así mismo se aplicó la Escala de adicción a teléfonos inteligentes (SAS-Short Versión) el cual contiene 10 elementos en una escala tipo Likert de 5 puntos y brinda un puntaje que indica la gravedad de la adicción a los teléfonos inteligentes. También se aplicó la Escala de adicción a Facebook. El BFAS desarrollado por Andreassen et al. (2012) la cual contenía 18 ítems, compuestos por tres grupos que reflejaban cada uno de los seis factores de adicción (saliencia, modificación del estado de ánimo, tolerancia, abstinencia, conflicto y recaída)	1. El "Uso el teléfono celular por más tiempo de lo que pretendía" y "No podré soportar no tener un teléfono celular" mostraron un mayor acuerdo que los elementos que indican un impacto físico negativo como "Siento dolor en las muñecas o detrás del cuello mientras usa un teléfono celular". 2. Muchos participantes pasaron un promedio de 574 minutos al mes hablando e intercambiaron un promedio de 1,000 mensajes de texto en sus teléfonos inteligentes. Sin embargo la muestra mostró un alto puntaje de adicción a los teléfonos inteligentes. 3. La ansiedad por interacción social fue un predictor significativo de adicción a teléfonos inteligentes y Facebook, lo cual es consistente con estudios previos. 4. Nuestros datos también sugieren que la multitarea se correlacionó significativamente con el uso excesivo de teléfonos inteligentes y Facebook. 5. La multitarea en teléfonos inteligentes no

Identidad con el Dispositivo

					parece dañar los resultados académicos para este grupo de estudiantes universitarios 6. Encontró una relación negativa entre el uso de Facebook y las calificaciones de matemáticas		
23	Representación de identidades y emociones.	-	<p>La naturaleza interactiva de jugar videojuegos: El uso de los medios implica que los miembros de la audiencia se comprometan activamente con el contenido ofrecido. En el proceso, esos llamados consumidores de medios atribuyen significado a lo que perciben para poder decodificar lo que fue codificado por los productores de medios. Jugar un videojuego es el último caso de actividad del usuario, porque jugar requiere un intercambio constante de mensajes entre el medio y sus usuarios. Cuando los jugadores se abstienen de comunicarse, el juego simplemente cesa de existir, haciendo de la <i>interactividad</i> una característica clave de todos los juegos electrónicos, <i>la inmersión</i>, es más aplicable a los videojuegos que a los juegos cortos e informales que se pueden jugar en un navegador web. Se refiere a ser atraído al mundo representado y experimentar un sentimiento profundo de "estar allí" que ha sido conceptualizado como "presencia". La inmersión es psicológicamente interesante porque requiere una inversión de esfuerzo y tiempo para aprender, entre otras cosas, el escenario, (sub) tramas y posibles movimientos tácticos del juego. Identificación y representación de identidades: la identidad es una relación relacional.estruct, porque está incrustado en una red de relaciones sociales Dado su arraigo relacional, las identidades siempre están abiertos al cambio a lo largo de la vida, aunque la adolescencia cambia fuera el período más dinámico. Los juegos son únicos. Entre los medios porque permiten a los jugadores identificar más allá de la identificación, es decir, los jugadores pueden promulgar, o llevar a cabo, una identidad particular en el sentido más literal de la palabra. La relación entre el jugador y las características del jugar es único y fundamentalmente diferente de otros medios de entretenimiento. Permite a los jugadores desarrollar sus identidades en interacción con el juego.</p>	Teorías psicológicas de la identidad, emoción, relación social.	No especificado con claridad. Se quiere vincular las emociones sociales y sus manifestaciones de identidad social en el contexto del juego. Con clanes de personas vinculadas a juegos específicos.	<p>1. La recepción del contenido de los medios es particularmente profunda en el caso del video. Juegos, porque los jugadores y los personajes del juego a menudo se fusionan virtualmente, lo que resultan altos niveles de presencia experiencial</p> <p>2. En la mayoría de los casos la dimensión individual y social está indisolublemente unidas. La experiencia compartida contribuye a desarrollar y mantener una identidad social como jugador. 3. las oportunidades ofrecidas para representando identidades y emociones son amplias pues los jugadores pueden identificar con avatares que representan identidades, las emociones en el juego generalmente se desarrollan sin muchas limitaciones, sin embargo, puede llevar a los jugadores a evaluar quiénes son y lo que sienten, las experiencias emocionales son difíciles</p>	Identidad con los Videojuegos

Contenido. Dado que la cultura del juego está dominada por intereses masculinos estereotipados y valores, los jugadores masculinos probablemente puedan sacar más del juego que mujer. Emociones incitadas y desarrolladas: El contenido de los medios de entretenimiento puede ser tan poderoso para provocar emociones como la vida real

Las emociones despertadas son un componente fundamental en la experiencia del entretenimiento, que también incluye emociones provocadas por el contenido violento del juego Las emociones incitadas por el contenido del juego pueden ser positivas, negativas o combinación de los dos. En general, las emociones participativas positivas son junto con tendencias de acción para permanecer en la situación, o para continuarla acción que provocó la emoción. Un laboratorio para la construcción de identidades y la experiencia. De emociones: El laboratorio (lugar) proporciona Un contexto personal seguro donde los jugadores pueden interactuar individualmente con sus computadora personal o consola de juegos. Además, el juego también proporciona un contexto social seguro porque la experimentación a menudo se realiza con ideas afines individuos. Jugar videojuegos como actividad social: El reciente crecimiento masivo de en línea en los juegos obviamente subrayan la importancia que los jugadores atribuyen al juego un contexto social, La investigación sobre por qué las personas juegan videojuegos ha demostrado la importancia de motivaciones sociales en una variedad de géneros de juegos En el caso de los juegos, permite a los jugadores diferenciarse de (grupos de) personas que no juegan o no entienden los videojuegos. Su experiencia compartida La presencia en el laboratorio los ayudará a solidificar sus identidades sociales que todavía se están desarrollando ya que la línea de tiza del círculo mágico no impide interferencia o ridículo de otros.

de negar y generalmente invitan a la autorreflexión.

24	Participación y aprendizaje en el juego basado en el juego: una revisión sistemática.	Aprendizaje basado en el juego GBL, jugabilidad, compromiso, aprendizaje, motivación.	El compromiso afecta el aprendizaje y la motivación, es por esto que se decidió observar que los juegos pueden involucrar a los jugadores para aprender puede incluir configuraciones multisensoriales y puede estimular la habilidad de los jugadores pensar y crear significado Los principales hallazgos hasta la fecha enfatizar la importancia del disfrute y la motivación para sostener a	Los estudios en esta área generalmente se basan en el campo de la psicología y al uso de los	Recolección de datos en revistas científicas, entre 2003 y 2013 con tres criterios de búsqueda: tipos de juego, características técnicas de los juegos e impacto de los juegos.	1. La mayoría de las investigaciones muestran que los juegos brindan oportunidades para que los jugadores tiene algo que ganar de la jugabilidad. 2. GBL ayuda a los	Identidad con los Videojuegos
----	---	---	--	--	---	--	-------------------------------

		<p>los jugadores compromiso. El compromiso se relaciona con cómo los jugadores experimentan un juego (Ravaja et al., 2005), cómo se sienten conectados emocional y cognitivamente a las características de un juego, y cómo actúan dentro de un juego para lograr sus objetivos.</p>	<p>medios digitales</p>		<p>estudiantes a desarrollar habilidades y conocimientos y fortalece su capacidad de manejar las experiencias de aprendizaje proporcionadas por los juegos. 3. Al revisar los elementos de juego que producen diversión y motivación. Además, queda más claro lo que hace que los estudiantes participen y se desvinculan con jugabilidad y aprendizaje. Esto fue demostrado por jugadores que actuaban como Estudiantes entusiastas, seguros y estratégicos para acceder y comprender contenido y para lograr sus objetivos, activados y respaldados por múltiples elementos. 4. Lo más crítico, en el contexto de GBL, el compromiso está relacionado con los estudiantes participación cognitiva y emocional en el juego. 5. Existe una delgada línea entre la habilidad, la motivación y el disfrute que Anime a los estudiantes a ir más allá de los requisitos para cumplir con las metas extendidas</p>		
25	<p>Nuevos medios, juegos e identidades sociales.</p>	-	<p>La cultura lógica ha reducido y disciplinado el juego en la modernidad, pero en la modernidad tardía se puede hablar de este como un espacio de control y redefinición de conflictos que desarrolla capacidades de trabajo y la conformación de una identidad social transitoria, El hombre a través de la identidad laboral ha cultivado un</p>	<p>Desarrollo, Modernidad, industrialización</p>	<p>No aplica</p>	<p>No hay en el artículo, pero en la guía del profe se explicita: "Visión negativa sobre juegos y tecnologías. Finally, if we look at the mobile phone from a</p>	<p>Identidad con los Videojuegos</p>

		<p>placer lúdico durante su tiempo libre. Esto básicamente tuvo dos consecuencias: 1) la legitimación del derecho masculino al juego; 2) la reimposición de un nuevo alargamiento de la jornada laboral para todos (hombres y mujeres) mediante el uso de la industria del entretenimiento. (p.300). Esto debido a que los artefactos tecnológicos son políticas perseguidas por otros medios. En las sociedades globales, el proceso de sumisión de los juegos a la lógica capitalista se ha logrado, también gracias al hecho de que, como argumenta Sennett (1999), la organización capitalista de la vida cotidiana se caracteriza por el mito del trabajo como una dimensión totalizadora que preside todo el tiempo sobre la vida.</p>		<p>qualitative point of view, it is clear that the play component is also supported by other aspects, such as fashion (Fortunati 2005; Ling 2003, Katz and Sugiyama 2005), music (May and Hearn 2005), and games (Phillips, Butt, and Blaszczyński 2006). These playful aspects may be seen as peripheral to the mere communication process, but in reality they are structurally constitutive of the image of the mobile phone and represent a prominent part inside the construction and negotiation of contemporary human social identities (303)."</p>		
26	<p>Vías políticas del Pacífico: mujeres jóvenes en línea y fuera de línea.</p>	-	<p>Tecnología y Política.</p>	<p>Estudio de caso en la Pacific Young Women's Leadership alliance (PYWLA), a través de diferentes estrategias online y offline.</p>	<p>1. el papel de PYWLA ha cambiado en ausencia de un evento regional clave en torno a que movilizar El número de organizaciones de alianza activas tiene reducido a grupos basados principalmente en Suva, con FWRM conservando su papel como secretaria. Las actualizaciones de PYWLA indican que la mayoría de los eventos recientes han limitado a participantes con sede en Suva debido a problemas logísticos y financieros limitaciones, y aunque los participantes regionales todavía están animados a utilizar el foro de</p>	<p>Identidad Social</p>

del Pacífico ha sido objeto de importantes reformas y desregulación, lo que resulta en menores costos de acceso y una mayor absorción de las TIC (Cueva 2012). En los últimos dos años, los avances en infraestructura han visto la expansión del cable de fibra óptica Southern Cross a través de Fiji para Tonga y Vanuatu; 1 y la mejora de las redes satelitales en el Islas Cook, Palau y Estados

Federados de Micronesia Esta 'revolución tecnológica' está siendo sostenida y acelerada por la gran población juvenil de la región, con evidencia que sugiere que Los jóvenes del Pacífico son los que más rápido adoptan las nuevas tecnologías. Este aumento en el uso de las redes sociales ha resultado en la aparición de un Pacífico 'generación digital' de activistas (Cave 2012: 3).

Los activistas son cada vez más Reconociendo el potencial de Internet y las redes sociales como una fuerza para cambio social y un vehículo para la inclusión de grupos marginados. Sin embargo, estas nuevas TIC no están exentas de limitaciones: geográficas limitaciones (con un fuerte sesgo urbano entre los usuarios de Internet del Pacífico), limitaciones de infraestructura y equipo, barreras de acceso como resultado de educación y alfabetización limitadas, y costos de funcionamiento.

Alianza de liderazgo de mujeres jóvenes del Pacífico: PYWLA surgió como parte de un proceso de la YWCA

Mundial 2011 de consulta y talleres en el Pacífico, culminando en el desarrollo del liderazgo regional de mujeres jóvenes de la YWCA Pacífico Estrategia (2011-2014). Esta estrategia destacó la necesidad de una red de organizaciones en el Pacífico para seguir abogando por los problemas de las mujeres jóvenes liderazgo, con el PYWLA emergiendo como una forma de continuar tal trabajo. 5 El objetivo de PYWLA es proporcionar una plataforma para compartir información y recursos, además de ofrecer una voz unida para sostener gobiernos y donantes responsables ante las mujeres jóvenes del Pacífico. El modelo de PYWLA se basa libremente en un modelo de constelación de cambio social colaborativo desarrollado para la Asociación Canadiense para la salud y el medio ambiente de los niños (CPCHE), que buscan traer juntos grupos de múltiples sectores para trabajar hacia un resultado conjunto en situaciones en las que ningún grupo, por sí solo, tiene los recursos o el mandato.

Facebook, ha sido limitado estructurado o significativo compromiso. 2. Esto sugiere que quizás PYWLA está perdiendo su alcance más amplio.

Enfoque regional. Sin embargo, como señala Kabeer (2011), la construcción del grupo la solidaridad rara vez es un proceso perfecto, pero puede ser una importante fuente de fuerza colectiva a pesar de los contratiempos.

3. Las mujeres líderes emergentes en el Pacífico están forjando caminos hacia la política compromiso en un mundo mediado por nuevas oportunidades tecnológicas. Este examen de los diálogos en línea y fuera de línea de mujeres jóvenes ilustra algunas de las formas en que las mujeres jóvenes pueden articular sus preocupaciones y participar en procesos que transformarán sus vidas

	Este modelo de asociación pone énfasis en el papel de los pequeños equipos de acción, unidos como parte de una asociación general, con un marco fluido de compartir el liderazgo			
<p>27 El metrónomo del tiempo apocalíptico Las redes sociales como la ola portadora del contagio milenarismo.</p> <p>Jihadismo, ISIS, Internet, milenarismo, apocalipsis, redes sociales.</p>	<p>Apocalíptico: Preocupado por el fin inminente o la transformación completa y radical del mundo, y signos y portentos de los mismos. Millenarian: Preocupado por la creación de una sociedad perfecta que transformará el mundo y establecer un reinado utópico en la tierra, generalmente por un período de tiempo establecido antes del fin del mundo o el fin de una era establecida de historia lineal. Contagio social: el contagio social juega algún papel en la difusión de las ideologías apocalípticas, y no solo entre adherentes El contagio también puede extenderse a los antagonistas, es decir, aquellos que perciben al grupo milenarista como una amenaza existencial o como el cumplimiento de sus propias expectativas escatológicas, creando un círculo vicioso de reforzamiento. La velocidad del contagio puede tener un efecto amplificador en el contagio en sí, contribuyendo a la temporalidad. Compresión, mientras las personas se maravillan ante un movimiento apocalíptico que perciben "salió de la nada" y Los antagonistas reaccionan con alarma desproporcionada, efectos que se pueden ver fácilmente en las reacciones populares al aumento de ISIS en 2014 y principios de 2015. Tales reacciones alimentan la curiosidad sobre el movimiento y finalmente expanden el alcance de su mensaje. Descubrimiento Mediado: Las plataformas de redes sociales están diseñadas para transmitir contenido, habilitar conversaciones grupales y compartir información, en forma de imágenes, audio, video y enlaces a artículos. Los nuevos usuarios de las redes sociales buscan fuentes de información que reflejen sus intereses. Y también compartir información sobre ellos mismos. Este proceso los pone en contacto con otras personas con ideas afines, Permitir conversaciones entre pares sobre el contenido Como resultado, los usuarios que reaccionan a personalidades o contenido en línea pueden verse obligados a más círculos sociales ideológicos, incluso si esa no era su intención o interés original. Seguido en el tiempo, él Se vio que el rendimiento de los algoritmos de recomendación de Twitter disminuía a medida que las suspensiones de cuentas extremistas</p>	Política y Tecnología.	No aplica	<p>1. Las creencias milenaristas pueden arraigarse en situaciones políticas que dejan a las personas socialmente libres, incluidas las locales luchas políticas o sectarias, desplazamiento económico, desastres humanitarios y otras perturbaciones sociales cambios. 2. Las redes sociales pueden ser particularmente hospitalarias ante el surgimiento de ideologías milenarias y apocalípticas, dadas los rasgos discutidos anteriormente, pero la presencia altamente sistemática de ISIS en línea y el gran establecimiento de ladrillo y mortero tienden a oscurecer la imagen.</p> <p>Identidad Social</p>

			<p>contenido aumentado. Intimidad Remota: A pesar de la distancia y la falta de contacto físico que crean esta zona segura para la conversación, es posible forjar vínculos muy fuertes de intimidad en línea. A medida que la tecnología migra de computadoras a teléfonos, muchos usuarios de las redes sociales son "siempre activos", un rasgo que el ISIS atrae con su presencia en línea abrumadoramente activa. Los usuarios que interactúan todos los días o varias veces al día pueden desarrollar una sensación de "intimidad remota", incluso cuando separados por grandes distancias. Inmersión: bajo la cual la "auto-selección grupo de extraños se reúne en circunstancias en las que cesa toda "existencia normal".</p>				
28	Encuentros en la web social: vida cotidiana y emociones en línea.	Web social, interacción social, Goffman y emociones.	<p>La "presentación de uno mismo" de Goffman (1951) es un marco teórico ampliamente utilizado para explicar que las identidades se construyen simbólicamente en línea, esto permite la definición de estas interacciones como interacciones conversacionales en línea o "encuentros" (Goffman 1961), la percepción de la conversación no es problemática cuando las personas interactúan sincrónicamente por correo electrónico o mensajes instantáneos. Los encuentros en línea, entonces, pueden considerarse como encuentros centrados o encuentros que ocurren cuando las personas acuerdan mantener un solo foco de atención cognitiva y visual. En el de Goffman (1961: 18) definición2: Para los participantes, este [encuentro] implica: (1) un único foco visual y cognitivo de atención;(2) una apertura mutua y preferencial a la comunicación verbal; (3) una mayor relevancia mutua de actos; (4) un grupo ecológico cara a cara que maximiza la oportunidad de cada participante para percibirle seguimiento de los otros participantes de él. Dados estos arreglos de comunicación, su presencia tiende a ser reconocido o ratificado a través de signos expresivos, y es probable que exista un "razonamiento "emerge, es decir, una sensación de lo único que estamos haciendo juntos en ese momento. Ceremonias de También es probable que se empleen la entrada y la salida, al igual que las señales que reconocen la iniciación y terminación del encuentro o reunión concentrada como una unidad. Ya sea entre corchetes o no, los encuentros proporcionan la base de comunicación para un flujo circular de sentimientos entre los participantes también como compensación correctiva</p>	Interacciones según Goffman	Trabajo etnográfico de seis personas españolas evaluando sus interacciones con redes sociales desarrollado a través de entrevistas.	<p>1. La copresencia física basada en un encuentro de Goffman parece ser desafiada por los encuentros. Las estrategias que surgen de los entornos en línea pueden requerir una extensión del trabajo de Goffman para conceptualizar una cultura emocional en línea. 2. Cada encuentro en línea está incrustado a la persona que envía un mensaje a otra para comenzar una conversación, el mensaje se envía a nadie en particular y recibe respuesta de una persona específica o grupo de personas. 3. Las cuestiones emergentes en este estudio requieren una extensión de los trabajos de Goffman para conceptualizar una línea cultural de la emoción. Los resultados sugieren que en la cultura emergente de emociones</p>	Identidad Online

	<p>por actos desviados La interacción en encuentros centrados es generalmente estratégica y, además, está regulada por normas (Goffman 1967). Mucho se ha dicho sobre estas interacciones estratégicas en encuentros cara a cara. Pero es necesario definirlos en contextos sociales en línea y conceptualizar los sistemas culturales emergiendo de las interacciones sociales en línea (Campos-Castillo y Hitlin 2013).</p>		<p>en línea, es más fácil evitar el trabajo emocional: presentar emociones a otros que no sentimos (Hochschild 1979). Conforme a Sherry Turkle (2011), no atendemos esas conversaciones que no nos interesan. Incluso Más importante aún, pocos participantes parecían ofenderse como resultado de la falta de respuesta y, Cuando hubo una ofensa en el encuentro, rápidamente ajustaron sus expectativas.</p>
<p>29</p> <p>Juego espiritual: encontrar lo sagrado en el mundo de warcraft.</p>	<p>"El trabajo de Huizinga se utiliza actualmente como referencia estándar para diseñadores de juegos (por ejemplo, Crawford 2003; Salen y Zimmerman 2004) y en estudios de juegos (por ejemplo, Consalvo 2009; Copiadora 2005; Taylor 2006; Dibbell 2006). Incluso se ha argumentado que Huizinga es un "icono pop en los estudios de juegos", mientras que su teoría de setenta y cinco años sobre el juego funciona anacrónicamente como una "prehistoria" y legitimación de esta disciplina emergente (Pargman y Jakobsson 2008, 227). En el corazón de la conceptualización del juego de Huizinga se encuentra una distinción rígida entre la vida real y el juego: el juego es un acto separado por límites sellados herméticamente. Huizing es un juego famoso que se dice que es una "actividad libre" que se mantiene conscientemente fuera de la vida "ordinaria" como "no grave", mientras que "procede dentro de sus propios límites apropiados de tiempo y espacio" (1955, 13). Para enfatizar la autorreferencial y la naturaleza sublime o incluso sagrada del juego, Huizinga utilizó el concepto de un "círculo mágico". Argumentaba que este "círculo mágico" protege la libertad de juego para permitirle llevar "una perfección temporal y limitada [...] a un mundo imperfecto y a la confusión de la vida" (ibid., 10). Para Huizinga, el concepto de un "círculo mágico" no era solo una metáfora suelta. En el primer capítulo de Homo</p>	<p>Ciencias sociales, religión, videojuegos</p> <p>El capítulo es resultado de un estudio que primeramente se basó en un análisis de contenido cualitativo de los manuales de 4 MMOs (War of Warcraft, Everquest, Dark Age of Camelot and Ultima Online) y unas entrevistas a profundidad con 20 jugadores alemanes de War of Warcraft.</p>	<p>"Este "juego espiritual" no se limita exclusivamente al mundo de los juegos de computadora, sino que está más extendido. Es parte integrante de una corriente epistemológica en el entorno espiritual popular de la Nueva Era donde los participantes excesivamente racionales y altamente educados tienen dificultades para creer realmente las afirmaciones de verdad metafísicas y, por lo tanto, adoptan una postura lúdica, irónica, comprometida y desapegada, seria y juguetona. Al mismo tiempo (Luhmann 1991). La ironía y el juego, en tales contextos espirituales, no es ni un síntoma de desencanto ni de reencantamiento, pero</p> <p>Identidad con los Videojuegos</p>

ludens, enfatiza repetidamente la afinidad entre la actividad del juego y lo sagrado.

La suposición de Huizinga sobre la afinidad entre el juego y lo sagrado es, en general, desconocida y poco estudiada en la academia (Copier 2005). En las ciencias sociales, el juego y la religión generalmente se entienden como reinos diferentes o incluso mutuamente excluyentes. El juego en mundos de ficción puede invocar, lo que Coleridge (1817) llamó, una "suspensión voluntaria de la incredulidad" o "fe poética" temporal, pero esto no perturba de ninguna manera la "división moderna" entre realidad y ficción, verdad y fantasía, o lo secular y lo sagrado en el que se funda un mundo "desencantado" (Latour 1993). Además, los estudiosos que estudian juegos de computadora en línea y juegos en línea multijugador masivo (MMO), como Everquest, World of Warcraft (WoW) y similares, han argumentado que los fuertes límites entre el mundo del juego y el mundo real son más poroso de lo que Huizinga explica, ya que los valores culturales "reales", el capital social y las transacciones económicas están viajando al "círculo mágico" y viceversa (Aupers 2007; Castronova 2005; Copier 2005; Dibbell 2006; Harambam et al. 2011; Taylor 2006) Desde esta perspectiva, la "hipótesis del límite fuerte" de Huizinga ha dado paso a la "hipótesis del límite débil" (Pargman y Jakobsson 2008; cf. Lammes 2008), una hipótesis que formula implícitamente suposiciones sobre la secularización o el desencanto de los juegos. Algunos autores concluyen literalmente que la actividad de los juegos (en línea) se ha convertido en parte de las actividades y rutinas profanas de la vida cotidiana (Pargman y Jakobsson 2008) y finalmente concluyen que "no hay círculo mágico" (Consalvo 2009; Copier 2005). Sobre la base de un estudio de caso de World of Warcraft, probablemente el MMO más popular, con 12 millones de cuentas al momento de escribir este artículo, pretendo en este capítulo defender y elaborar la tesis de Huizinga de un "círculo mágico". A pesar de los múltiples significados profanos de este juego y otros MMO, se demostrará que los jugadores realmente experimentan el campo de juego en línea como algo aparte de la vida real y, más que eso, que a menudo existe una afinidad entre jugar por un lado y espiritualidad por el

sirve, como Zandbergen pone, como "un laico y un propósito encantador al mismo tiempo y en última instancia negocia ambos marcos de interpretación" (2011, 157; Saler 2004). Ya sea que uno esté inmerso en el círculo mágico de los juegos de computadora en línea, la metafísica de películas como La guerra de las galaxias o el otro mundo del paganismo, el ocultismo o la canalización, el juego espiritual proporciona una estrategia viable para todas aquellas personas modernas en un mundo desencantado que "quieren para creer", pero se consideran demasiado seculares para hacerlo".

			<p>otro. En particular, sostengo que el "juego" del juego en línea proporciona una vía epistemológica no reconocida para interactuar con lo sagrado y contactar los valores finales que, según argumentó Max Weber (1919), se retiraron de la vida moderna. Se demostrará que los jugadores realmente experimentan el campo de juego en línea como algo aparte de la vida real y, más que eso, que a menudo existe una afinidad entre el juego por un lado y la espiritualidad por el otro". En particular, sostengo que el "juego" del juego en línea proporciona una vía epistemológica no reconocida para interactuar con lo sagrado y contactar los valores finales que, según argumentó Max Weber (1919), se retiraron de la vida moderna".</p>				
30	<p>Fraping, normas sociales y representaciones en línea de uno mismo.</p>	<p>Fraping, redes sociales, normas sociales, identidad social, adolescentes, adultos jóvenes.</p>	<p>“En este documento, consideramos el fraping, una actividad que involucra la alteración no autorizada de información en el perfil del sitio de red social (SNS) en línea de un individuo (la víctima) por un tercero (el "frapista"). Esta alteración de la información ocurre en un contexto fuera de línea, cuando la víctima deja su teléfono o computadora desbloqueados y el frapista usa el dispositivo para realizar cambios en el perfil de la víctima sin su conocimiento. Se puede entender como una actividad social performativa dentro de una sociedad tecnológicamente mediada, que implica la presentación de facetas seleccionadas de la identidad de un individuo para una audiencia elegida. Nuestro análisis de fraping surgió de un programa exploratorio y cualitativo de investigación, Charting the Digital Lifespan, que examinó cómo los participantes viven sus vidas en contextos en línea. Los datos de entrevistas con participantes de edades comprendidas entre los dieciocho y los setenta nos dieron una idea de qué es el fraping, quién está involucrado en él, las normas sociales implícitas que rigen el fraping y las sanciones que se aplican cuando se violan estas normas. Situamos estos hallazgos en el contexto de la investigación existente sobre identidad social, representaciones en línea de sí mismo y normas sociales. Por lo tanto, el documento aporta una definición de fraping que se basa en nuestros datos cualitativos, más información sobre las normas sociales y el papel que juega el fraping en la socialidad en línea y la co-construcción de identidad en línea”</p>	<p>Psicología de la personalidad y social, legalidad, privacidad.</p>	<p>“Nuestro estudio se llevó a cabo como parte de un programa de investigación más amplio (Durrant, Moncur, Kirk, Trujillo-Pisanty, & Orzech, en prensa; Moncur, Durrant, & Martindale, 2014), en el que nos involucramos con participantes que habían sido sometidos recientemente. Una transición de la vida, y exploró cómo sus expresiones en línea de sí mismos habían cambiado a lo largo de esta transición. Dichas transiciones de la vida se caracterizan por el cambio, ya que el actor central generalmente realiza ajustes importantes, aprende a lidiar con nuevas experiencias y desarrolla nuevas habilidades (Hulme, 2014), incluidas las en línea (Anderson y Tracey, 2001). Nuestro objetivo general era comprender cómo las representaciones en línea de uno mismo cambian a lo largo de la vida humana. Llevamos a cabo entrevistas individuales semiestructuradas con 46 participantes de la investigación en tres puntos de transición en la escuela secundaria de abandono de la vida humana, convertirse en padres y retirarse del trabajo. Tomamos un enfoque de muestreo intencional y no probabilístico, con participantes seleccionados para maximizar la diversidad dentro de los tres grupos, en lugar de cualquier afinidad especial. A la tecnología</p>	<p>N.A.</p>	<p>Identidad Online</p>

o las redes sociales. Todas las entrevistas tuvieron lugar en la misma ciudad de tamaño medio (~ 150,000 residentes) en el Reino Unido entre diciembre de 2013 y diciembre de 2014. Las entrevistas fueron grabadas y transcritas en su totalidad. Los datos de la entrevista se analizaron utilizando un enfoque de teoría fundamentada. (Strauss y Corbin, 1998) En línea con este enfoque, los temas que surgieron se generaron inductivamente”.

Discusión de Resultados

Teniendo en cuenta y partiendo de los resultados obtenidos al analizar cada uno de los artículos que se trabajaron en la matriz contenida en el apartado anterior, continuaremos a dar apertura al diálogo teórico entre los marcos conceptuales y dichos datos, con el objetivo de relacionarlos para dar respuesta a la problematización planteada inicialmente.

El acceso a la red, como se especificó en la justificación ha permitido que las personas creen nuevos sistemas y códigos comunicativos que les permiten modificar la forma en que interactúan, se identifican y se ven a sí mismos (Aguilar y Said, 2010). A partir de esto la discusión se presentará por cada una de las categorías deductivas que se establecieron en el proceso de esta investigación con el fin de evidenciar el impacto de los avances tecnológicos que se implementan a diario en la vida de los seres humanos.

Identidad Online

Dentro de esta categoría deductiva se pudieron vincular trece artículos que de acuerdo al análisis de los antecedentes teóricos encontrados, como los experimentos de campo de interacciones sociales en contextos digitales (Parigi, Santana & Cook, 2017), la ciberincivilidad presente en medios de comunicación tecnológicos (Park, Fritz & Jex, 2015), la transferencia de emociones mediante plataformas de esparcimiento como YouTube entre los creadores del contenido y los usuarios de estos (Rosenbusch, Evans & Zeelenberg, 2018), la exploración de la construcción identitaria de estudiantes chinos en microblogs (Yuan, 2018), permiten dar cuenta de la relación existente entre las personas y el mundo online en el que se mueven, al igual que la forma en que construyen su identidad dentro de este universo digital modificando algunas características individuales y grupales.

Lo mencionado anteriormente al llevarlo a la teoría, se puede comprender como la manera en que la auto-concepción es una construcción discursiva del yo sin llegar a limitarse

únicamente a lo individual haciendo uso del lenguaje utilizado en la esfera pública (Gergen, 1996), es decir, las personas al relacionarse con diversos espacios digitales como la World Wide Web - WWW o plataformas de entretenimiento con el lenguaje particular de estos, logran crear y desarrollar una identidad propia que está inmersa en dichos mundos tecnológicos con características particulares de cada individuo.

Así mismo, temáticas de los artículos como el anonimato a la hora de hacer comentarios indignantes en línea (Puryear & Vandello, 2018), rasgos espontáneos inferentes en redes sociales (Levordashka & Utz, 2016), vergüenza producto de publicaciones amenazantes en Facebook (Oeldorf-Hirsch, Birnholtz & Hancock, 2017), perspectiva de la construcción de la privacidad en línea (Steijn & Vedder, 2015), datos en redes sociales (Resnick, Adar & Lampe, 2015), dramas en línea (Regan & Sweet, 2015), fraping (normas sociales y representaciones de sí mismo) (Moncur, Orzech & Neville, 2016), la búsqueda de amistad en redes debido a la migración y encuentros emocionales en la web social (Ndengeyingoma, 2015), dan cuenta de que la identidad se construye de manera simbólica en cada uno de los medios en los que se ven inmersos bien sea por decisión propia o por influencia cultural, familiarizándose con estos mundos sociales creados en una era digital para llegar a comprenderlos de alguna manera y buscando identificarse no sólo con sí mismos, sino con los demás (Gergen, 1996).

Identidad con el Dispositivo

En cuanto a la identidad que se desarrolla con el dispositivo se encuentran artículos como la comunicación rápida entre investigadores y participantes para evitar deserciones (Walsh & Brinker, 2015), modelos de comunicación mediados por computadoras interfiriendo en las interacciones cara a cara (Kushlev & Heintzleman, 2017), distracción de los padres en la conexión con sus hijos por uso de teléfonos inteligentes (Kushlev & Dunn, 2018), uso problemático de internet y la motivación para estudiar en universitarios (Reed & Reay, 2015),

uso intensivo de teléfonos inteligentes por jóvenes afroamericanos (Lee, 2015), que al relacionarlos directamente con las definiciones románticas y modernistas del yo se debilitan hasta llegar al punto de dar paso de crear una novedosa caracterización posmoderna del yo, entendiendo que es el resultado de demostraciones relaciones con el mundo exterior o en este caso, el mundo digital (Gergen, 2006).

Además, si se retoma lo mencionado por Lévy (2007) referente a la interconexión generalizada, considerado motor del desarrollo del internet, se comprende que la interacción general de las personas depende de su presencia virtual en el universo digital, dando paso a un horizonte ilimitado del ciberespacio gracias a que se cuenta con la presencia de las interacciones, las relaciones, las emociones, la construcción de identidad, entre otros, de todos los individuos que hacen uso de dispositivos tecnológicos junto con diversos medios de comunicación digitales facilitando la conexión entre la variedad de mundos existentes en la mente de cada sujeto.

Y aunque la implementación de la era digital en el mundo actual ha sido de gran ayuda para conectar a las personas que se encuentran separadas debido a las grandes distancias, es evidente que también trajo consigo algunas desventajas como el desvanecimiento de los límites reales frente a la concepción de la identidad real en el mundo físico, modificando a su vez las estructuras cognitivas y perceptivas (roles, responsabilidades, emociones, sentimientos) sin saber cómo brindar una guía para adaptarlos correctamente a la cibercultura (Gergen, 1996).

Identidad con los Videojuegos

Frente a la identidad que se desarrolla con los videojuegos se encontraron varios artículos que establecen una relación entre la vivencia del videojuego y las personas, pues los creadores de videojuegos tienen en cuenta diseñar sus juegos basados en algunas características comunes del juego, creando así insignias que le permite ganar reputación y

atención (McDaniel & Fanfarelli, 2016) ésta a su vez favorece la interacción del videojuego pues esto implica que las personas se comprometan con el contenido del juego y la dinámica que allí se desarrolla, logrando así que se involucre, se identifique y vea en el videojuego la representación de su propia identidad causando que el contenido del videojuego pueda generar emociones y sensaciones en ocasiones incitadas o en ocasiones desarrolladas (Jansz, 2015).

El desarrollo participativo de los videojuegos causa que el jugador se involucre y aprenda pero para que este proceso se dé, Jabbar & Felicia (2015) establecen que deben existir unas configuraciones multi-sensoriales que estimulan al jugador a pensar y a crear significado desde su interacción con el juego, ya que de esta manera y a través de la cibercultura se le proporciona a las personas una imagen de su presencia virtual, nuevos medios y cambios en la identidad social que le van a permitir desarrollarse (Fortunati, 2015), es decir, se le da la posibilidad de desarrollarse en el videojuego como lo hace en la vida real (Lévy, 2007).

Aupers (2015) por su parte asegura que algunos videojuegos son destinados para la actividad del tiempo libre, esto significa que la persona se mantiene consciente frente a la diferencia entre la vida online y offline, procediendo dentro de tiempos y espacios delimitados, Gergen (2006) por su parte asegura que este tipo de pautas de acción dependen mucho de las formas en que las personas se han construido socialmente, es decir, depende de lo que la persona conoce y ha aprendido de lo socialmente construido, realizando o no una regulación entre el tiempo y el espacio destinado; es por esto que las generaciones actuales ven en su contexto social una normalidad a la hora de hablar de tecnologías y por ende su forma de enfrentarse a las situaciones tecnológicas cambian en comparación a otras generaciones.

Identidad Social

En la identidad social se encontraron actitudes positivas frente a las tecnologías que buscan el bienestar de adultos mayores (Zambianchi & Carelli, 2016) al igual que estrategias para implementar intervenciones y plataformas digitales referentes al sector de la salud (Morrison, 2015; Ittefaq & Iqbal, 2018), esto demuestra que el yo relacional se basa en una reconstrucción identitaria que parte de la autonomía e interioriza la interdependencia que tiene con el mundo actual junto con todos los cambios este ha tenido a lo largo de los años, dando cuenta de las relaciones establecidas con sí mismo y con el otro, permitiendo de esta manera que el interés y la preocupación actúen en pro de un bienestar hacia las demás personas que no se limite únicamente al bienestar propio (Gergen, 2016).

Así mismo, al descubrir que las narraciones al estar cargadas de sentimientos son realidades no solo propias, sino compartidas y ajenas también; estas a su vez dan cuenta de las acciones sociales desde las exposiciones narrativas que se realizan en plataformas digitales, redes sociales o espacios cibernéticos en los que además de compartir una identidad, se comparte un lugar para interactuar con los demás desde distintas partes del mundo en tiempo real (Lévy, 2007).

Frente al efecto de las redes sociales en la participación de protestas, Hsiao (2018) asegura que las redes sociales son uno de los factores que incentivan las protestas a gran escala, esto debido a que la influencia que ejercen este tipo de redes es mucho más fuerte en los jóvenes que son los transformadores de cambio, ya que en estos son mucho más fáciles de desarrollar incentivos psicológicos que conecten las experiencias y los factores sociales que explican la acción colectiva. Desde allí parte también el ciberfeminismo como experiencia de mujeres jóvenes (Milford, 2015), vías políticas del pacífico con mujeres online y offline (Brimacombe, 2017), redes sociales como ola portadora de tiempos apocalípticos (Berger, 2015) y otro tipo de problemáticas que aunque están en distintas partes del mundo, los movimientos políticos mediante las tecnologías permiten coincidir en protestas con

pensamientos similares que luchan por una identidad general en las que se quiere llegar a convivir de manera adecuada a pesar de tener identidades propias y que de alguna manera tienen algo en común (Gergen, 2006; Lévy, 2007).

Conclusiones

A través del proceso de investigación y según el análisis documental realizado a partir de los diferentes artículos se puede evidenciar que el desarrollo de la era digital ha sido progresivo y a gran escala, llegando a impactar directamente en la vida de las personas, su forma de desarrollarse y en general en todos los aspectos de la vida; a partir de esto se puede concluir lo siguiente:

- La era digital ha tenido un gran impacto en las diferentes generaciones de personas que conforman la sociedad, esto se evidencia a partir del uso de aparatos tecnológicos y en ocasiones redes sociales desde los adultos mayores hasta los niños y niñas, sin embargo, los adolescentes y los adultos jóvenes son quienes se encuentran más inmersos en la vida digital y potencializan el desarrollo de la cibercultura.
- Encontrarse inmerso en la cibercultura influye de manera directa a los seres humanos, es por esta razón que desde diferentes disciplinas se ha ido investigando la importancia que tiene la relación entre la vida online con el diario vivir de las personas, como parte fundamental de este planteamiento se establece que el desarrollo humano y los procesos psicológicos cambian de acuerdo a la cultura o el contexto, modificando a su vez la identidad de los individuos según la forma en que asimilan y aceptan dichos cambios en sus propias vidas.
- Las ciencias de la comunicación o tecnológicas, la sociología, la antropología y en ocasiones la psicología son parte de las disciplinas que han investigado los cambios que ha traído la era digital, sin embargo, la psicología no ha ahondado

específicamente sobre la relación entre la cibercultura y la disciplina, a pesar de que en algunas de estas investigaciones se sugiere realizar un abordaje psicológico de este tipo de temas.

- Es de suma importancia realizar un abordaje psicológico sobre esta problemática pues, aunque la psicología ha investigado de manera indirecta parte de lo que compone la cibercultura, no se ha establecido o investigado como tal la relación existente entre la disciplina y la cibercultura.
- Los psicólogos en la actualidad se ven enfrentados a retos que antes no se pensaban para los tiempos de la postmodernidad.
- A través del desarrollo de este trabajo de grado se pudo revisar la manera en cómo se aborda la psicología en la era digital y viceversa, para así lograr establecer que se requieren nuevos conceptos y líneas de trabajo desde la disciplina.

Aportes, Alcances, Limitaciones y Sugerencias

Aportes

Este trabajo de grado es importante para la psicología, pues evidencia un panorama de las situaciones actuales a las que se enfrentan las personas en su vida online y cómo esta influye a la hora de establecer la identidad individual, así mismo es un avance para empezar a suplir la brecha existente entre la psicología y las tecnologías. Se debe resaltar que, al existir una influencia sobre la identidad por parte del mundo digital, este también permea todos los procesos psicológicos básicos que los seres humanos desarrollan, dejando así un nuevo mundo que debería ser investigado por esta disciplina para la comprensión de la vida que se construye alrededor de la cibercultura.

Frente a la línea de investigación Psicología, Subjetividad e Identidad, se puede afirmar que este trabajo aporta de manera conceptual al fortalecimiento de su labor, pues brinda herramientas que le permiten a los docentes y estudiantes ahondar lo psicológico desde

una perspectiva novedosa, permitiéndoles tener una visión más clara sobre la concepción de la identidad en un mundo que no se limita simplemente a lo físico, sino que por el contrario está compuesto por diferentes dimensiones que avanzan a gran velocidad.

El aporte realizado frente a la comprensión del problema radica en la recopilación de material necesario que permite evidenciar la problemática con mucha más claridad, logrando de esta manera comprender los alcances que la era digital ha alcanzado y la forma en que estos se convierten en un nuevo mecanismo para desarrollar diferentes habilidades. Así mismo, se crea un panorama más amplio sobre la identidad online que puede servir de base para cualquier investigación venidera.

A nivel personal, para las investigadoras este trabajo de grado permitió explorar un mundo desconocido que logró introducirlas en una lógica completamente distinta a la física, accediendo a un espacio de construcción de conocimiento auténtico y contemporáneo en el que ellas mismas se encuentran inmersas la gran mayoría del tiempo. Igualmente les permitió identificar y establecer a través de la revisión, características importantes de la población moderna y de las interacciones online, concediendo así la oportunidad de adquirir conocimiento que no se enseña en la academia y que en algún momento les permitirá enfrentarse a los retos de la vida laboral de una manera más acorde a las exigencias del medio creciente y veloz en el que se desenvuelven.

Alcances y Limitaciones

Anclado a lo mencionado anteriormente, se puede afirmar que el vacío de conocimiento de la disciplina psicológica frente a los temas de realidad virtual dificulta una visión completa de la situación, pues pese a que otras disciplinas han brindado su conocimiento es relevante tener una perspectiva que incluya al ser humano y sus procesos de desarrollo, ya que esto permitiría una imagen mucho más completa y actual de la vida misma.

Además, la información recolectada evidencia una realidad que no puede ser generalizada a todas las personas, pues en su mayoría los adolescentes y adultos jóvenes son quienes se ven más inmersos en la era digital, sin embargo, existen algunos grupos como los adultos mayores que, aunque interactúan con la tecnología no todos crean una identidad o una vida online que de desarrolle a la par con la física.

Sugerencias

Finalmente, es importante resaltar que existen diferentes áreas académicas que en su proceso han aportado o contribuido de manera significativa en la comprensión del impacto en la era digital en los seres humanos y su desarrollo, más sin embargo se evidencia la importancia de realizar un abordaje desde la psicología que permita trabajar las dimensiones humanas desde esta perspectiva, por lo tanto se sugiere realizar un abordaje psicológico a esta problemática que está afectando la forma en que los seres humanos se desarrollan física, mental, emocional y conductualmente.

Algunas preguntas que se proponen para continuar investigando y seguir con el tema central que se desarrolló a lo largo del presente trabajo de grado son: *¿De qué manera impacta la cibercultura en los procesos psicológicos?, ¿Cómo la era digital ha transformado el quehacer de la psicología?, ¿Cuál podría ser el rol del psicólogo en tiempos de la era digital?, ¿Cómo se podrían resignificar algunos conceptos psicológicos a la luz de la era digital y la cibercultura? y ¿Cómo la psicología podría comprender las relaciones entre los dispositivos electrónicos y los seres humanos?*, pues es de suma importancia profundizar en cómo los cambios constantes de las eras digitales y las transformaciones sociales son estudiados por las distintas áreas de la psicología.

Referencias

- Aguilar, D. y Said, E. (2010). Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook. *Zona Próxima*, 12, 190-207. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/853/85316155013.pdf>
- Altieri, A. (2001). ¿Qué es la cultura? *La lámpara de Diógenes*, 2(004). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/844/84420403.pdf>
- Alvarado, L. y García, M. (2008). Características más relevantes del paradigma sociocrítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Sapiens*, 9(2) 188-202.
- Amigo, B., Bravo, M. y Osorio, F. (2016). Telefonía móvil inteligente e hiper cotidianidad. *Athenea digital*, 16(2), 115-137.
- Arnal, J. (1992). *Investigación Educativa. Fundamentos y metodologías*. Barcelona, España: Labor.
- Aupers, S. (2015). Spiritual play: encountering the sacred in world of warcraft. In V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul & J. Raessens (Eds.), *Playful identities*, (pp. 75-92). Amsterdam, NL. University Press.
- Belo, A. & Cacavalo, M. (2017). Ensino híbrido, tecnologias e a nova ecología cognitiva: uma revisao de literatura. *Piracicaba*, 24(2), 229-246. DOI: <http://dx.doi.org/10.15600/2238-121X/comunicacoes.v24n2p229-246>
- Beneito-Montagut, R. (2015). Encounters on the social web: Everyday life and emotions online. *Sociological Perspectives*, 58(4), 537-553.
- Berger, J. M. (2015). The metronome of apocalyptic time; social media as carrier wave for millenarian contagion. *Perspectives on Terrorism*, 9(4), 61-71

- Bobkowski, P., Shafer, A. & Ortiz, R. (2016). Sexual intensity of adolescents' online self-presentations: Joint contribution of identity, media consumption, and extraversion. *Computers in Human Behavior*, 58, 64-74. DOI: 10.1016/j.chb.2015.12.009
- Brimacombe, T. (2017). Pacific policy pathways: young women online and offline. In M. MACINTYRE, & C. SPARK (Eds.), *Transformations of gender in melanesia*, (pp. 141-162). AU. ANU Press.
- Cañedo, R., Ramos, R. y Guerrero, J. (2005). Informatics, Computing Science, and Information Science: an alliance for development. *ACIMED*, 13(5), 1. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352005000500007&lng=es&tlng=en.
- Cole, M. (2003). Poner a la cultura en el centro. En *La psicología cultural* (pp. 113-137). Madrid: Morata. Recuperado de http://lhc.ucsd.edu/People/MCole/Una_Metodologia_Multinivel.pdf
- Constitución Política de Colombia. (1991). Capítulo II De los derechos sociales, económicos y culturales. Recuperado de http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/constitucion_politica_1991_pr001.html
- Correa, M. & Vitaliti, V. (2018). Estudio sobre las redes sociales personales y las redes sociales virtuales en la cibercultura adolescente actual. *Summa Psicológica UST*, 15(2), 134-144. ISSN 0718-0446
- Dulzaides, M. y Molina, A. (2004). Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso. *ACIMED*, 12(2), 1. Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352004000200011&lng=es&tlng=es.

- Echeverría, J. (2008). Apropiación social de las tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, 4 (10), 171-182. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/924/92441011.pdf>
- Elcessor, E. (2017). Cyborg hoaxes: Disability, deception, and critical studies of digital media. *New media & society*, 19(11), 1761-1777. DOI: 10.1177/1461444816642754
- Elwell, J. (2014). The transmediated self: Life between the digital and the analog. *Convergence: The international Journal of Research into New Media Technologies*, 20(2), 233-249. DOI: 10.1177/1354856513501423.
- Figueroba, A. (Sin fecha). Los 8 procesos psicológicos superiores. Uno de los rasgos humanos más característicos es que podemos pensar en términos abstractos. *Psicología y Mente*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia/procesos-psicologicos-superiores>
- Fortunati, L. (2015). New media, play, and social identities. In V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul & J. Raessens (Eds.), *Playful identities*, (pp. 293-306). Amsterdam, NL. University Press.
- Gergen, K. (1996). Tercera parte. Del yo a la relación. La autonarración en la vida social. En *Realidades y Relaciones. Aproximaciones a la Construcción Social* (pp. 163-183). España, Barcelona: Paidós Básica. Recuperado de https://www.academia.edu/3798319/Gergen_-_realidades_y_relaciones
- Gergen, K. (2006). Del yo a la relación personal. En *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo* (pp. 197-236). España, Barcelona: Paidós Surcos. Recuperado de https://kupdf.net/download/5-kenneth-gergen-el-yo-saturado-pdf_58b6ad886454a76f65b26c04_pdf
- Gómez, H. (2011). Reseña de "Textual Poachers" de Henry Jenkins. *Razón y Palabra*, 1(75). Ecuador, Quito: Universidad de los Hemisferios. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199518706018.pdf>

- González, S., Cavieres, H., Díaz, C. y Valdebenito, M. (2005). Revisión del constructo de Identidad en la Psicología Cultural. *Revista de Psicología de la Universidad de Chile*, 14(2), 9-25. Recuperado de <https://revistapsicologia.uchile.cl/index.php/RDP/article/download/17420/18178/>
- Gordo, Á. (2003). Nuevas tecnologías de la información y el conocimiento psicológico: sociogénesis de la ciberpsicología. *FUOC*, 1-35. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/271849133_Nuevas_tecnologas_de_la_informacin_y_el_conocimiento_psicologico_sociognesis_de_la_ciberpsicologia__Noves_tecnologies_de_la_informaci_i_coneixement_psicologic_sociognesis_de_la_ciberpsicologia?enrichId=rgre
- Guilherme, A., Giraffa, L. & Martins, C. (2018). Contra-educação e cibercultura: uma interlocução possível à luz da cidadania global. *Foro de Educación*, 16(24), 41-56. DOI: 10.14516/fde.582
- Hsiao, Y. (2018). Understanding digital natives in contentious politics: Explaining the effect of social media on protest participation through psychological incentives. *New media & society*, 20(9), 3457-3478. DOI: 10.1171/1774/6114461444841871774499519
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente - ITESO (2013). La era digital. Nuevos desafíos educativos. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (40), 47-72. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/998/99827467010.pdf>
- Ittefaq, M. & Iqbal, A. (2018). Digitization of the health sector in Pakistan: challenges and opportunities to online health communication: A case study of MARHAM social and mobile media. *Digital Health*, 4(1), 1-13. DOI: 10.1177/2055207618789281
- Jabbar, A. I. A. & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and learning in game-based learning: A systematic review. *Review of Educational Research*, 85(4), 740-779.

- Jansz, J. (2015). Playing out identities and emotions. In V. Frissen, S. Lammes, M. de Lange, J. de Mul & J. Raessens (Eds.), *Playful identities*, (pp. 267-280). Amsterdam, NL. University Press.
- Jaramillo, J. y González, L. (En prensa). La Era Digital en la Escuela: Reflexiones para la Sociedad del Conocimiento.
- Kushlev, K. & Dunn, E. (2018). Smartphones distract parents from cultivating feelings of connection when spending time with their children. *Journal of Social and Personal Relationships*, 1–21. DOI: 10.1177/0265407518769387
- Kushlev, K. & Heintzelman, S. (2017). Put the Phone Down: Testing a Complement-Interference Model of Computer-Mediated Communication in the Context of Face-to-Face Interactions. *Social Psychological and Personality Science*, 9(6), 702-710. DOI: 10.1177/1948550617722199
- Lee, E. B. (2015). Too much information: Heavy smartphone and Facebook utilization by African American young adults. *Journal of Black Studies*, 46(1), 44-61.
- Levordashka, A. & Utz, S. (2016). Spontaneous Trait Inferences on Social Media. *Social Psychological and Personality Science*, 8(1), 93-101. DOI: 10.1177/1948550616663803
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Prólogo de Manuel Medina*. España, Barcelona: Anthropos Editorial; México: Universidad Autónoma Metropolitana - Iztapalapa. Recuperado de <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>
- Ley 1090. (2006). *Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones*. Diario Oficial No. 46.383 de 6 de septiembre de 2006.
- Ley 23. (1982). *Sobre los derechos de autor*, Bogotá, Colombia, 28 de enero de 1982. Recuperado de

<http://derechodeautor.gov.co/documents/10181/182597/23.pdf/a97b8750-8451-4529-ab87-bb82160dd226>

- Ley 44. (1993). *Por la cual se modifica y adiciona la Ley 23 de 1982 y se modifica la Ley 29 de 1944*. Diario Oficial No. 40.740, de 5 de febrero de 1993. Recuperado de http://www.secretariassenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0044_1993.html
- Mardones, J. y Ursúa, N. (1982). *Filosofía de las ciencias humanas y sociales. Materiales para una fundamentación científica*. Barcelona, España: Editorial Fontamara.
- Mathews, R. & Singer, J. (2013). Is the Future Obsolete? *World Future Review*, 5(2), 135–143. DOI: 10.1177/1946756713487847
- McDaniel, R. & Fanfarelli, J. (2016). Building Better Digital Badges: Pairing Completion Logic With Psychological Factors. *Simulation & Gaming*, 47(1), 73-102. DOI: 10.1177/1046878115627138
- Medina, M. (2004). El enfoque sistémico constructorista: consideraciones sobre su aplicación en el contexto de orientación profesional. *Universitas Psychologica*, 3(1), 99-107. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64730110>
- Mesías, O. (2010). La Investigación Cualitativa. *Universidad Central de Venezuela*. Recuperado de http://www.academia.edu/download/42981055/T3-INVESTIGACION_CUALITATIVA.docx
- Milford, T. S. (2015). Revisiting cyberfeminism: theory as a tool for understanding young Women's experiences. In J. Bailey, & V. Steeves (Eds.), *Egirls, ecitizens*, (pp. 55-82). Ottawa, CA. University of Ottawa Press.
- Moncur, W., Orzech, K. & Neville, F. (2016). Fraping, social norms and online representations of self. *Computer in Human Behavior*, 63, 125-131. DOI: 10.1016/j.chb.2016.05.042

- Monteiro, M. (2014). From text to culture through corpus: Interactivity as an argumentative keyword of contemporary cyberculture. *Semiotica*, 2014(198), 359-377. DOI: 10.1515/sem-2013-0117
- Morrison, L. (2015). Theory-based strategies for enhancing the impact and usage of digital health behaviour change interventions: A review. *Digital Health*, 1, 1.10. DOI: 10.1177/2055207615595335
- Nascimento, F. & Franco, S. (2017) Conhecimento de mundo por meio da leitura digital: um estudo com universitários. *Revista Ibero-americana de Estudos em Educação*, 12(2), 1511-1523. ISSN 1982-5587
- Ndengeyingoma, A. (2015). The internet and friendship seeking exploring the role of online communication in young, recently immigrated Women's social lives. In J. Bailey, & V. Steeves (Eds.), *Egirls, ecitizens*, (pp. 109-128). Ottawa, CA, University of Ottawa Press.
- Oeldorf-Hirsch, A., Birnholtz, J. & Hancock, J. (2017). Your post is embarrassing me: Face threats, identity, and the audience on Facebook. *Computers in Human Behavior*, 73, 92-99. DOI: 10.1016/j.chb.2017.03.030
- Organización Mundial para la Propiedad Intelectual - OMPI. (1967). *Convenio que establece la Organización Mundial para la Propiedad Intelectual*. Recuperado de https://www.wipo.int/treaties/es/text.jsp?file_id=283997#P38_1300
- Parigi, P., Santana, J. & Cook, K. (2017). Online Field Experiments: Studying Social Interactions in Context. *American Sociological Association*, 80(1), 1-19. DOI: 10.1177/0190272516680842
- Park, Y., Fritz, C. & Jex, S. (2015). Daily Cyber Incivility and Distress: The Moderating Roles of Resources at Work and Home. *Journal of Management*, 44(7), 2535-2557. DOI: 10.1177/0149206315576796

- Pérez, S. (2017). Conciencia, cibercultura e interculturalidad. *Ilu. Revista de Ciencias de las Religiones*, 22, 267-299. DOI: 10.5209/ILUR.57416
- Polidura, I. (2015). Reseña Netnografía. Investigación, análisis e intervención social online. *Revista Teknokultura*, 12(1), 203-210. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/48898/45624>
- Puryear, C. & Vandello, J. (2018). Inflammatory Comments Elicit Less Outrage When Made in Anonymous Online Contexts. *Social Psychological and Personality Science*, 1-8. DOI: 10.1177/1948550618806350
- Quevedo, R. & Castaño, C. (2003) Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, (14), (5-40). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>
- Quiñones, F. (2005). De la cultura a la cibercultura. *Hallazgos*, (4). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/4138/413835163015.pdf>
- Ramírez, B. y Anzaldúa, R. (2014). Subjetividad y socialización en la era digital. *Argumentos (México, D.F.)*, 27(76), 171-189. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000300009&lng=en&tlng=
- Reed, P. & Reay, E. (2015). Relationship between levels of problematic internet usage and motivation to study in university students. *Higher Education*, 70(4), 711-723.
- Regan, P. M. & Sweet, D. L. (2015). Girls and online drama: aggression, surveillance, or entertainment? In J. Bailey & V. Steeves (Eds.), *Egirls, ecitizens*, (pp. 175-198). Ottawa, CA. University of Ottawa Press.
- Resnick, P., Adar, E., & Lampe, C. (2015). What social media data we are missing and how to get it. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 659, 192-206.

- Resolución 8430. (1993). *Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud*. Bogotá, Colombia, 04 de octubre de 1993.
- Rosenbusch, H., Evans, A. & Zeelenberg, M. (2018). Multilevel Emotion Transfer on YouTube: Disentangling the Effects of Emotional Contagion and Homophily on Video Audiences. *Social Psychological and Personality Science*, 1-8. DOI: 10.1177/1948550618820309
- Ruíz, J. (2012). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Bilbao, España: Universidad de Deusto. Recuperado de <https://books.google.com.co/books?id=WdaAt6ogAykC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Sarduy, Y. (2007). *El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa*. El Vedado, La Habana: Escuela Nacional de Salud Pública. Recuperado de https://www.scielosp.org/scielo.php?pid=S0864-34662007000300020&script=sci_arttext&tlng=pt#
- Scolari, C. (2015). Ecología de los medios: de la metáfora a la teoría (y más allá). En Scolari, C. (Eds.), *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones* (pp. 15-42). Barcelona: Editorial Gedisa. Recuperado de <https://drive.google.com/file/d/0B19fnVg9-hoDYy03V3NZVndGWlk/view>
- Sierra, L. (2009). Reseña de "Cibercultura. La cultura de la sociedad digital" de Pierre Lévy. *Signo y Pensamiento*, 28(57). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/860/86011409029.pdf>
- Steijn, W. M. P., & Vedder, A. (2015). Privacy under construction: A developmental perspective on privacy perception. *Science, Technology, & Human Values*, 40(4), 615-637.

- Torruella, J. y Llisterri, J. (1999). Diseño de corpus textuales y orales. En Blecua, J.M., Claveria, G., Sanchez, C. y Torruella, J. (Ed.), *Filología e informática: nuevas tecnologías en los estudios filológicos*. (pp. 45-77). Lérida, España: Editorial Milenio.
- Trujillo, A. (2005). Nuevas tecnologías y Psicología. Una perspectiva actual. *Apuntes de Psicología*, 23(3), 321-335. ISSN 0213-3334
- Universidad Santo Tomás. (2008). *Reglamento Estudiantil Pregrado*. Recuperado de <https://www.usta.edu.co/images/documentos/documentos-institucionales/reglamentos/reglamento-estudiantil-pregrado.pdf>
- Walsh, E. & Brinker, J. (2015). Rapid communication delay between recruitment and participation impacts on preinclusion attrition. *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 68(4), 635–640. DOI: 10.1080/17470218.2015.1008019
- Yuan, Z. (2018). Exploring Chinese college student’s construction of online identity on the Sina Microblog. *Discourse, Context & Media*, 26, 43–51. DOI: 10.1016/j.dcm.2018.02.001
- Zambianchi, M. & Carelli, M. (2016). Positive Attitudes towards Technologies and facets of Well-being in Older Adults. *Journal od Applied Gerontology*, 37(3), 371-388. DOI: 10.1177/0733464816647825

Anexos

Anexo 1: Hojas de vida de los investigadores.

Resumen de Hoja de Vida	
Apellidos: Torres Garzón Nombre: Daniela	Fecha de Nacimiento: 28 de marzo de 1998 Nacionalidad: colombiana

Correo electrónico: danielatorresg@usantotomas.edu.co
 Documento de identidad: C.C.: 1019138623
 Tel/fax: 3194712557
 Programa al que pertenece: Psicología
 Tipo de vinculación en la propuesta (Tutor, estudiante): Estudiante.

1. Títulos Obtenidos (Área/disciplina, Universidad, Año):

Estudios secundarios: Colegio Liceo Fesan; Bogotá D.C. 2014.
 Bachiller Académico.

Estudios Universitarios: Universidad Santo Tomás; Bogotá D.C actualmente Décimo (10)
 Semestre - Psicóloga

2. Cargos Desempeñados (Tipo de posición, Institución, Fecha) en los últimos 5 años

Consultorio Jurídico Universidad Santo Tomás

Cargo: Practicante Psicología Jurídica

Funciones:

- Realizar seguimientos a los casos de problemáticas familiares que se desarrollan en el consultorio.
- Valoraciones psicojurídicas a las personas que lo requieran en los casos desarrollados en el consultorio.

Tiempo: agosto 5 - noviembre 27

Jefe: Celmira González

Teléfono: (+571) 5878797 Ext. 1384

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar ICBF

Cargo: Practicante Psicología Jurídica

Funciones:

- Realizar verificación de derechos para Proceso Administrativo para el Restablecimiento de Derechos (PARD).
- Hacer seguimiento de casos PARD.

Tiempo: febrero 4 - mayo 29

Jefe: Yadira Peña Murillo

Teléfono: (+571) 4377630 Ext.

Tintasespeciales SAS

Cargo: Asesora Comercial

Funciones: Vendedora y atención al cliente

Tiempo: Por Temporadas

Jefe Inmediato: Alexandra Rodríguez

Tel.: (+571) 7033181

Escuela de Voluntariado Fides

Cargo: Voluntaria del Comité de Reacción, Logística y Atletismo.

Función: Dirección, apoyo, gestión, realización de actividades generales y desarrollo de actividades específicas en Atletismo de pista y campo.

Tiempo: 2012 – Actualidad / Bogotá, D. C.

Jefe: Luis Felipe González Manosalva.

Tel.: (+571) 3463043

3. Experiencia. Campos de la ciencia, la tecnología o áreas del conocimiento en los cuales es experto

Psicóloga en formación, actualmente cursa décimo semestre en la Universidad Santo Tomás de Bogotá, posee experiencia laboral en manejo de personal, servicio al cliente, área de ventas y coordinación y gestión de proyectos, con conocimientos en entrevista jurídica, realizó profundización profesional psicología jurídica y psicología de la salud, cuenta con capacidad para la realización de entrevistas y la aplicación de pruebas psicométricas.

Actualmente desarrolla sus prácticas profesionales en el Consultorio Jurídico de la Universidad Santo Tomás, en donde ha podido ampliar sus campos de acción en el quehacer psicológico. Se destaca por ser una persona responsable, con metas claras y con capacidad para enfrentarse a retos que impliquen un aprendizaje a nivel personal y profesional.

Entre sus habilidades se encuentran la creatividad, la resolución de conflictos, el compromiso, la comunicación asertiva con las demás personas y el liderazgo, igualmente cumple con las normas establecidas y con las funciones u obligaciones asignadas, trabaja en pro de su desarrollo personal y el de las demás personas que la rodean basada en el criterio ético. Maneja las herramientas de office como Word, Excel, Power Point, entre otras.

4. Publicaciones recientes 2012-2018

Nombre: La relación del apego en el tiempo de duración de las parejas universitarias.

Autoras: María José Reyes, Daniela Torres Garzón, Viviana Fajardo, Angie Duarte, María José Jiménez y Bernardo Castiblanco.

Revista: Revista Tangram.

Estado: Publicado Facultad de Psicología vol. 7 enero – diciembre de 2018

ISSN 2248-8677

PATENTES, PROTOTIPOS U OTRO TIPO DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS O DE INVESTIGACIÓN OBTENIDOS EN LOS ÚLTIMOS 5 AÑOS.

Resumen de hoja de vida

Apellidos: Reyes Mora

Nombre: María José

Fecha de Nacimiento: agosto 16 de 1995

Nacionalidad: Colombiana

Correo electrónico: mariajreyes@usantotomas.edu.co
 Documento de identidad: C.C.: 1032474025
 Tel/fax: 3125559041
 Programa al que pertenece: Psicología.
 Tipo de vinculación en la propuesta (Tutor, estudiante): Estudiante.

1. Títulos Obtenidos (Área/disciplina, Universidad, Año):

Estudios secundarios: Colegio Antonio Nariño H.H. Corazonistas; Bogotá D.C. 2014.
 Bachiller Académico.
 Estudios Universitarios: Universidad Santo Tomás; Bogotá D.C. Actualmente Décimo (10) Semestre - Psicología.

2. Cargos Desempeñados (Tipo de posición, Institución, Fecha) en los últimos 5 años:

Instituto Hijas de María Religiosas de las Escuelas Pías

Cargo: Practicante Gestión Humana.

Funciones:

- Realización, verificación y acompañamiento en los procesos del Sistema de Gestión en Seguridad y Salud en el Trabajo SG-SST.
- Selección y reclutamiento de personal (publicación de vacantes, filtro de hojas de vida, agendamiento de entrevistas, entrevistas, aplicación de pruebas, realización de informe y devolución de resultados).
- Promoción y prevención de la salud (Higiene postural, pausas activas, manejo de voz, prevención de SPA, manejo de estrés, entre otros).

Tiempo: enero 31 - noviembre 27

Jefe: Juan Fernando Sandoval.

Teléfono: (+57) 317 647 3999

Escuela de Voluntariado Fides

Cargo: Voluntaria del Comité de Reacción

Funciones:

- Apoyo en la gestión y realización de eventos de los otros comités, generando impacto social, apoyo emocional, concientización de habilidades en personas con discapacidad cognitiva y motora de la comunidad FIDES.

Tiempo: 2017 – Actualidad / Bogotá, D. C.

Jefe: Luis Felipe González Manosalva.

Tel.: (+571) 3463043

Agrodar Ltda

Cargo: Asistente de ventas

Funciones:

- Apoyo en el área de ventas y administrativo, lo que permitió aumentar el número de ventas, la vinculación de clientes y activación de la marca de la empresa.

Tiempo: Temporada junio 2017.

Jefe: Álvaro Manrique Lara.

Tel.: (+571) 310 562 9917

Consultorio Odontológico Bocas Sanas

Cargo: Auxiliar operativa con funciones administrativas.

Funciones:

- Gestión y administración del consultorio, permitiendo la vinculación de distintos pacientes y la mejora en la calidad de la atención al cliente.

Tiempo: Garagoa, Boyacá / Temporada diciembre 2015.

Jefe: Ricardo Manrique Lara.

Tel.: (+571) 311 538 05

3. Experiencia. Campos de la ciencia, la tecnología o áreas del conocimiento en los cuales es experto

Estudiante de Psicología de décimo semestre de la Universidad Santo Tomás– Sede Bogotá D.C., que cuenta con experiencia laboral en gestión y realización de eventos, manejo de personal, apoyo en el área de ventas y funciones administrativas; con conocimientos y fortalezas en entrevista organizacional, profundización profesional en organizacional y salud, desarrollo de habilidades gerenciales, capacidad de realización de entrevistas y aplicación de pruebas psicotécnicas.

Es una persona responsable, que plantea objetivos claros, cuenta con el deseo de enfrentarse a retos tanto a nivel personal y laboral como de aprendizaje; con el fin de cumplir metas de acuerdo con sus objetivos y necesidades; regida por el cumplimiento adecuado de sus labores asignadas tomando como base la puntualidad, la honestidad y el respeto.

Entre sus habilidades se encuentran el compromiso, el liderazgo, la motivación, la resolución de conflictos, la creatividad, la comunicación asertiva con las demás personas, a su vez, cumple con funciones, obligaciones y normas establecidas, en pro de su desarrollo personal como el de las demás personas que la rodean; guiada siempre por un criterio ético.

Uso y manejo de herramientas Office (Word, Excel, Power Point, Publisher, etc.), SPSS, Canva, redes sociales, entre otros programas ofimáticos.

4. Publicaciones recientes 2012-2018

Nombre: La relación del apego en el tiempo de duración de las parejas universitarias.

Autoras: María José Reyes, Daniela Torres Garzón, Viviana Fajardo, Angie Duarte, María José Jiménez y Bernardo Castiblanco.

Revista: Revista Tangram.

Estado: Publicado Facultad de Psicología vol. 7 enero – diciembre de 2018
ISSN 2248-8677

PATENTES, PROTOTIPOS U OTRO TIPO DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS O DE INVESTIGACIÓN OBTENIDOS EN LOS ÚLTIMOS 5 AÑOS.

Resumen de hoja de vida

Apellidos: González Gutiérrez
Nombre: Luis Felipe

Fecha de Nacimiento: 10 de julio de 1975
Nacionalidad: colombiana

Correo electrónico: luisgonzalez@usantotomas.edu.co

Documento de identidad: 79756993

Tel/fax: 3112150410

Programa al que pertenece: Facultad de Psicología

Tipo de vinculación en la propuesta (Tutor, estudiante): docente

1. Títulos Obtenidos (Área/disciplina, Universidad, Año):

Estudios Universitarios:

Magister literatura, Pontificia Universidad Javeriana. 2010

Psicólogo, Universidad Santo Tomás. 1999

2. Cargos Desempeñados (Tipo de posición, Institución, Fecha) en los últimos 5 años:

Universidad Santo Tomás. 2000 actualmente

3. Experiencia. Campos de la ciencia, la tecnología o áreas del conocimiento en los cuales es experto

Magister en Literatura de la Pontificia Universidad Javeriana. Psicólogo de la Universidad Santo Tomás. Experiencia en investigación cualitativa, además de los métodos contemporáneos de análisis de discurso y análisis crítico de discurso. Tesis de maestría en literatura con mención honorífica. Desarrollo de procesos de investigación de carácter interdisciplinar, específicamente, en las correspondencias de la psicología construccionista y la literatura y el hipertexto. Publicación en revistas científicas y participación en diferentes congresos nacionales e internacionales. Poeta. Publicación del libro *Canto Árbol*, por Común Presencia Editores.

Miembro de la Sociedad en Investigación Cualitativa en Psicología, de la APA (Society of Qualitative Inquiry in Psychology).

Organizador de A day in Spanish and Portuguese, grupo de especial interés del Congreso Internacional de Investigación Cualitativa (International Congress of Qualitative Inquiry).

4. Publicaciones recientes 2012-2018

Simulación, Videojuegos e Inmersión. Estrategias para el Estudio de Sistemas Sociales y Culturales. Los casos de Atrapados y Hasta el Cuello

1,2,3,4,5, Ayoztinapa. Challenge for the new critical social science

PATENTES, PROTOTIPOS U OTRO TIPO DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS O DE INVESTIGACIÓN OBTENIDOS EN LOS ÚLTIMOS 5 AÑOS.

Anexo 2. Evaluación por otros comités de ética, si aplica.

No aplica.

Anexo 3. Cartas de aval de las instituciones donde se realiza la investigación.

No aplica.

Anexo 4. Formato de consentimiento informado.

No aplica.

Anexo 5. Instrumentos que aplicarán (Encuestas, entrevistas, etc.)

No aplica.

Anexo 6. Declaración de conflicto de interés con firma de los investigadores.

Universidad Santo Tomás
División de Ciencias de la Salud
Facultad de Psicología

DECLARACIÓN CONFLICTOS DE INTERESES EN INVESTIGACIÓN **Facultad de Psicología de la Universidad Santo Tomás (USTA)**

Fecha: 26 / 08 / 2019

Nombre Completo: María José Reyes Mora y Daniela Torres Garzón

Título: Comprensión teórica de los aportes de la psicología a la cibercultura. Una reflexión socio constructorista

Las actividades que pueden generar conflicto de intereses son aquellas en las que el juicio profesional sobre un interés primario, como la seguridad de los pacientes o la validez de la investigación, puede estar afectado por otro interés secundario, como el beneficio financiero, promoción personal o profesional.

De acuerdo a lo anterior a continuación declaró aquellas situaciones que podrían afectar mis actuaciones dentro del proyecto de investigación al que he sido invitado a participar y los intereses existentes con la industria del sector de la salud y/o con los sujetos de investigación, que se pudieron haber presentado durante el último año para los diferentes tipos de conflictos de interés:

Conflicto de Interés financiero: Existe cuando el individuo tiene participación en una empresa, organización o equivalente, que se relaciona directamente (como socio, accionista, propietario, empleado) o indirectamente (como proveedor, asesor o consultor) con las actividades para las cuales fue convocado o requerido.

¿En el último año han existido vínculos o intereses de tipo financiero con la industria del sector de la salud y/o con los sujetos de investigación?

Si No Describa: Ésta investigación no traerá ningún tipo de beneficio económico del cual se lucren los investigadores en cuestión, tampoco se aspira aplicar a algún tipo de ayuda económica por parte de alguna organización.

Conflicto de Interés Intelectual: Surge cuando se tiene un interés intelectual, académico o científico en un tema en particular. La declaración de este tipo de intereses es indispensable para proteger la calidad y objetividad del trabajo científico y su desempeño.

¿En el último año han existido vínculos o intereses de tipo intelectual con la industria del sector de la salud y/o con los sujetos de investigación?

Si No Describa: Ésta investigación reconoce que el ejercicio investigativo se hace en primera medida como un ejercicio en pro de la academia y de los que participan en ella,

Conflicto de Interés de Pertenencia: Tiene que ver con los derechos de propiedad intelectual o industrial, así como de patentes que estén directamente relacionados con las temáticas o actividades a abordar.

¿En el último año han existido vínculos o intereses de pertenencia con la industria del sector de la salud y/o con los sujetos de investigación?

Si No Describa: La presente investigación reconoce que la Universidad Santo Tomás podrá tener uso de los documentos resultantes de la investigación, siempre y cuando reconozca la autoría de los investigadores en cuestión.

Conflicto de Interés Familiar: Aparece cuando alguno de los familiares hasta cuarto grado de consanguinidad, segundo de afinidad, primero civil, o quien esté ligado por matrimonio o unión permanente, estén relacionados de manera directa o indirecta en los aspectos financiero, intelectual, de pertenencia con las actividades y temáticas a desarrollar.

Consanguinidad	
1er. grado	Padres e hijos
2º. grado	Abuelos, nietos y hermanos
3er. grado	Bisabuelos, bisnietos, tíos y sobrinos
4º. grado	Tatarabuelos, tataranietos, primos y sobrinos nietos
Afinidad	
1er. grado	Suegros e hijos del cónyuge
2º. grado	Abuelos, nietos del cónyuge y cuñados
Civil	
1º. civil	Hijos adoptivos, padres adoptantes

¿En el último año han existido vínculos o intereses de tipo familiar con la industria del sector de la salud y/o con los sujetos de investigación?

Si No Describa: La investigación no tendrá un involucramiento con individuos que se relacionen de manera directa o indirecta (consanguíneo o vincular) con los investigadores en cuestión

¿Adicional a lo mencionado existe alguna otra circunstancia que pudiera afectar mi objetividad o independencia durante mi participación en el Proyecto de investigación?

Si No

FIRMA: _____

Espacio para ser diligenciado por la Comisión de Investigación

Este lo avalaría el mismo centro de Gestión para la Investigación de la Facultad de Psicología

Clasificación de la Declaración de Conflicto de Interés en Investigación			
Seleccione con una X la opción correspondiente:			
Inexistente:		Confirmada	
Concepto de la comisión:			
Fecha de la Comisión	DD/MM/AAAA	No. De Acta	

Anexo 7. Protocolo de manejo de datos (Confidencialidad)

No aplica

Anexo 8. Protocolo Habeas Data

No aplica pues la información no se va a compartir con otras personas o bases de datos.