

Construcción de identidad online y offline en 4 drag queens de Bogotá

Estudiantes:

Laura Natali Gallo Gil

Juan Felipe Triana Santos

Director de Tesis:

Luis Felipe González

Universidad Santo Tomás

División Ciencias de la Salud

Facultad de

Psicología

Bogotá D.C.

2024

AGRADECIMIENTOS

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a mi familia, cuyo apoyo incondicional ha sido mi refugio en los momentos difíciles. Su fe en mis sueños y sus palabras de ánimo iluminaron el camino a lo largo de este proceso. También agradezco profundamente al profesor Luis Felipe González por su guía invaluable y constante aliento...

Laura Gallo

Quiero agradecer a mi madre, por siempre estar conmigo en todos mis momentos, buenos, malos; pero también a las maricas que hicieron posible este trabajo.

Felipe Triana

RESUMEN.....	5
ABSTRACT	6
INTRODUCCIÓN	8
JUSTIFICACIÓN	10
PROBLEMATIZACIÓN	13
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS.....	15
Pregunta problema	15
Objetivo general	15
Objetivos específicos.....	15
MARCO TEÓRICO.....	16
MARCO DISCIPLINAR	16
Redes sociales e identidad social.	16
Construcción de la identidad a través de las redes sociales online: una mirada desde el construccionismo social	17
Relación cibercultura y psicología	20
Psicología Narrativa	20
Construccionismo social	23
MARCO INTERDISCIPLINAR	25
MÉTODO.....	27

Investigación cualitativa.....	27
Metodología narrativa.....	27
Descripción de Estrategias/Instrumento	29
Entrevistas semiestructuradas	30
CONSIDERACIONES ÉTICAS	32
RESULTADOS	34
Construcción de la identidad.....	34
Identidad Online	38
Identidad Offline	41
DISCUSIÓN	44
Construcción de identidad	44
Identidad Offline	51
Identidad Online	55
Construcción De La Identidad.....	48
Identidad Offline	50
Identidad Online	50
CONCLUSIONES	59
APORTES, ALCANCES Y LIMITACIONES Y SUGERENCIAS	62
Aportes la línea	62
Limitaciones	62
REFERENCIAS	64
ANEXOS	57

RESUMEN

El presente trabajo es relevante por su estudio de la cibercultura enfocándose en la construcción de la identidad online e identidad offline, un tema que ha generado un impacto significativo en la sociedad por la facilidad de acceso y la masiva disponibilidad de información en línea que permiten a las personas interactuar de manera única con su entorno.

La cibercultura facilita el aprendizaje de casi cualquier tema, desde artículos científicos hasta libros y películas. Además de proporcionar acceso al conocimiento y a las conexiones personales, también permite la creación de alter egos que impactan las vidas de sus usuarios, como es el caso de las drags Queens, tema central de esta tesis.

Pero, además, también ha brindado una nueva personalidad, el Yo Online, aquella personalidad/alter ego, que se crea para las redes sociales, que, junto al construccionismo social, brinda herramientas para entender cómo se va creando en las 4 drag queens de Bogotá.

Este trabajo es pertinente porque explora la construcción de las identidades tanto online como offline, y cómo estas identidades afectan no solo a los individuos sino también a sus comunidades. Destaca la importancia de la inspiración, la política, la diversidad y el orgullo en la expresión artística y personal, honrando a quienes abrieron camino en el pasado y promoviendo el respeto que merecen las drags Queens.

Por consiguiente, el presente trabajo tiene como objetivo el comprender la identidad social relacionada a las redes sociales online en las narrativas de 4 drag Queens bogotanas, con una metodología narrativa enfocada en la historia de vida por medio de dos entrevistas semi estructuradas por participante, obteniendo como principales resultados lo siguiente; Los participantes de la investigación presentan la construcción de su identidad drag como un proceso inductivo y dinámico, influenciado por experiencias personales y sociales, que pueden estar involucrados, las identidades de los cuatro participantes surge en diferentes entornos y ciclos vitales, como lo son Ball Room e infancia, destacando la multifaceticidad de la identidad, que varía según el contexto y se enriquece por influencias externas.

La identidad online se ve como un espacio de autoexpresión que complementa el yo offline, con cada participante explorando distintas facetas de sí mismo en plataformas como Instagram. En conjunto, se concluye que la identidad drag no solo es un reflejo personal, sino también una herramienta de lucha política y social en un contexto de discriminación.

Palabras clave: Construcción, identidad, identidad online, identidad offline, cibercultura, Drag Queen.

ABSTRACT

The present work is relevant for its study of cyberculture, focusing on the construction of online and offline identity, a topic that has had a significant impact on society due to the ease of access and the massive availability of online information, which allows people to interact with their surroundings in unique ways.

Cyberculture facilitates learning about almost any subject, from scientific articles to books and movies. In addition to providing access to knowledge and personal connections, it also allows for the creation of alter egos that impact the lives of its users, as is the case with Drag Queens, the central theme of this thesis.

Moreover, it has also brought forth a new personality, the Online Self, that personality/alter ego created for social media, which, along with social constructionism, offers tools to understand how identity is developed among the four drag queens of Bogotá.

This work is pertinent because it explores the construction of both online and offline identities and how these identities affect not only individuals but also their communities. It highlights the importance of inspiration, politics, diversity, and pride in artistic and personal expression, honoring those who paved the way in the past and promoting the respect that drag queens deserve.

Consequently, the objective of this work is to understand the social identity related to online social media in the narratives of four drag queens from Bogotá, using a narrative methodology focused on life stories through two semi-structured interviews per participant. The main results obtained are as follows: The research participants present the construction of their drag identity as an inductive and dynamic process, influenced by personal and social experiences. "P2" evolves through the Ballroom

community, while “P1” draws from their creativity since childhood. “P3” and “P4” highlight the multifaceted nature of identity, which varies depending on the context and is enriched by external influences. Online identity is seen as a space for self-expression that complements the offline self, with each participant exploring different facets of themselves on platforms like Instagram. In conclusion, drag identity is not only a personal reflection but also a political and social tool in a context of discrimination.

Keywords: construction, identity, online identity, offline identity, cyberculture, drag queens.

INTRODUCCIÓN

Frente al diverso conocimiento de la comunidad Drag Queen, en las últimas décadas, ha sido un estilo de vida que cada vez ha enmarcado en más poder varios ámbitos, como lo son, artísticos, desde la influencia de la moda, el cine, el teatro, la política, la comedia, entre otros.

Hace que en primera instancia uno se pregunte ¿de qué manera se puede analizar las identidades en una comunidad en la cual se encuentre lleno de espacios de inclusión, diversidad, representación, etc?, por esta misma pregunta se decide estudiar una población como la drag Queen, para poder darle mayor rigor científico.

Pero ¿De dónde sale la idea de estudiar el proceso de creación de la identidad offline y online? Otro fenómeno de alto nivel de interés y de bastante estudio, la cibernética, fenómeno que empieza a abarcar impacto de no barreras a la facilidad del conocimiento, entretenimiento, hobbies, entre otros.

Aunque, estas personas que comparten su conocimiento, hobbies, artes, como las drags Queens, cómo se empieza a formar una identidad en redes sociales, son acaso iguales en persona como lo que muestran en Instagram, Twitter/X o YouTube, acaso este fenómeno de la cibercultura también afectó a esta población, y siendo así ¿Cómo las afectó y cómo han manejado esta situación? Dando así la facilidad de realizar procesos comunicativos en relación con las personas con las que se tenía algún tipo de vínculo, ya sea social, familiar y/o laboral.

Es importante mencionar que, en la era digital actual, las redes sociales online, han transformado significativamente la manera en que los jóvenes construyen y expresan sus identidades sociales. Dicho hecho es relevante en diferentes contextos, sin embargo, este trabajo se enfoca principalmente en una población de cuatro jóvenes residentes en Bogotá Colombia que se encuentran inmersos en el universo drag Queen, en donde los jóvenes utilizan múltiples espacios para expresarse; uno de los espacios totalmente importante, son las plataformas digitales, en ellas se encuentran las redes sociales, en lo cual los jóvenes conectan, comunican y definen aspectos claves de su identidad personal y social.

Este estudio se enfoca en explorar cómo las redes sociales online influyen en la construcción de la identidad social de cuatro jóvenes bogotanos. El objetivo general de esta investigación es comprender en profundidad cómo se desarrolla la identidad social

relacionada a las redes sociales online en las narrativas personales de estos jóvenes, examinando tanto las formas en que se representan a sí mismos como las percepciones que tienen sobre sus interacciones digitales.

Para lograr este objetivo, los objetivos específicos se centran en varias dimensiones clave. En primer lugar, se busca identificar y analizar las características distintivas de las identidades que estos jóvenes construyen a través de sus interacciones en redes sociales. Este análisis no solo abarca cómo presentan y gestionan su imagen personal en línea, sino también cómo esta representación puede diferir o coincidir con su identidad offline. Además, se explorará la relación entre el uso diario de redes sociales y las actividades cotidianas de estos jóvenes, considerando cómo las plataformas digitales afectan y se integran en sus vidas fuera del entorno virtual. Por último, se pretende interpretar los significados y las percepciones que estos jóvenes atribuyen a sus experiencias en redes sociales online, investigando cómo estas plataformas moldean su autoconcepto, sentido de pertenencia y relaciones dentro de sus comunidades virtuales y físicas.

Junto con la importancia que tiene en sí mismo la cibercultura, y la manera transversal que esta impacta en la sociedad, se empieza a pensar en una nueva realidad que cada día toma más fuerza, los influencers, cómo nacen, hacia donde se dirigen, son acaso las personalidades que muestran las mismas que en persona (Identidad online vs identidad offline), por eso mismo, se considera pertinente este trabajo.

Mientras que trabajar con comunidades diversas como son las Drag Queens, persona que busca exagerar los rasgos femeninos para una finalidad performática, pero, además, junto con su historia, en NYC la ola de odio que se estaba recibiendo a estas comunidades y el odio sistemático planteado desde lo cis hétero patriarcal, hacen que se tengan dinámicas particulares en su interacción a nivel individual como a nivel colectivo.

Lo performático se empieza a volver un estilo de vida, la danza, la moda hegemónica, y las modas más extrañas como los clubs kids, dando así refugio a miles de personas que no podían habitar las calles sin ser juzgados, atacados, para poder, así mismo tener lugares seguros, donde desde la discordancia, el performance, se lucha, se educa, se enseña los diferentes valores, conceptos, para que todes puedan luchar y crecer.

Este trabajo es significativo por su análisis de la cibercultura, que ha transformado la interacción social y el acceso a la información. La facilidad de conectarse a través de redes sociales permite a las personas, como las drag queens, crear comunidades que trascienden las barreras geográficas, facilitando el aprendizaje y la expresión artística.

Históricamente, la representación de hombres vistiéndose de mujeres ha existido desde tiempos antiguos, pero en las décadas de 1960 a 1980 resurgió como forma de arte frente a la opresión de las minorías. En ciudades como Nueva York y San Francisco, surgieron los Ball Rooms como espacios seguros para personas marginadas, donde podían explorar su identidad.

Con el tiempo, el drag se diversificó, permitiendo la participación de mujeres cisgénero, trans y personas no binarias, desafiando los estándares de belleza y promoviendo nuevas formas de expresión. La cibercultura ha amplificado esta visibilidad y el impacto de estas comunidades, generando un diálogo sobre la identidad que contrasta con enfoques anteriores que trataban la homosexualidad y otras expresiones de género como patologías.

El estudio también pone de relieve la comunidad drag en Colombia y su presencia en redes sociales, subrayando cómo la construcción de identidades online y offline afecta a las personas y su entorno, fomentando la diversidad y el orgullo en la autoexpresión.

La cibercultura ha transformado la vida cotidiana, integrando identidades online y offline. La identidad offline se refiere a la persona fuera de las redes sociales, mientras que la online surge de la interacción en estas plataformas, donde algunos se convierten en influencers.

Según Rueda (2008), la cibercultura permite transformaciones en sociedades del tercer mundo y se basa en el poder, la acción social colectiva y la experiencia estética. Chauvel (2019) destaca que Norbert Wiener introdujo este concepto, que ha evolucionado en varias etapas: la primera en los años 90, centrada en la tecnología; la segunda hasta 2019, enfocada en comunidades virtuales; y la fase crítica actual, que aborda el impacto de las redes sociales.

Desde la psicología, las identidades en la cibercultura son complejas y requieren un enfoque multidisciplinario. Kennerly (2023) menciona la “identidad narrativa” y la “multifrenia”, donde los individuos desarrollan múltiples identidades. La construcción de la identidad online es performática, demandando coherencia y credibilidad.

JUSTIFICACIÓN

El trabajo es relevante por su estudio de la cibercultura, al ser un tema que ha generado mayor impacto en la sociedad, desde su facilidad en el acceso, como en la manera masiva de información que se puede encontrar en línea, genera que las personas tengan una interacción particular con su nuevo entorno.

Incluso, la facilidad en el hacerse notar en redes sociales como personas que generan algún tipo de influencia de forma masiva en otras personas brinda no solo reconocimiento,

también ayuda a formar una comunidad que rompe barreras físicas; por ejemplo, una persona que postea algo desde España, puede ser visto desde Colombia sin la necesidad de estar cerca.

Además de facilitar el proceso de aprendizaje de casi cualquier tema que se busque, desde artículos científicos, videos, libros, películas, entre otros.

La cibercultura, no solo ha brindado facilidad de acceso al conocimiento, a la cercanía de personas, también ha podido ayudar a la creación de alteregos que impactan en la vida de las personas que lo habitan, como es en el caso de este trabajo de grado, las drags Queens.

Aunque históricamente, la tradición de hombres vistiéndose de mujeres por ámbitos artísticos ha estado casi desde el mismo inicio de la historia (los griegos en las fiestas de Dionisio) (Montanelli, 2016), para luego pasar por transformaciones de opinión, ética y moral, no es en los años 1960 – 1980 que se vuelve a popularizar otra vez este tipo de arte (Lawrence, 2013).

Ante la constante ideología machista de la época, el repudio contra las minorías como las personas trans, gente latina, gente de color, prioritariamente negra, gente asiática, artistas, mujeres habitantes de calles, trabajadoras sexuales, y sero positivas, se ve casi obligada a abandonar sus hogares (BallRoom Medellín, 2023) (Lawrence, 2013).

De forma paulatina, en Nueva York, San Francisco, Los Ángeles, entre otros lugares, se empieza, por la falta de oportunidades, el rechazo social y la burla ante las altas sociedades blancas, cisgéneros, y privilegiada, inician los *Ball Rooms*, lugares seguros donde se podía vivir entre todos la fantasía de ser quien se anhelaba ser (BallRoom Medellín, 2023) (Lawrence, 2013).

Junto a esto, con la cantidad de personas marginadas que cada vez eran despojados de sus hogares, mujeres trans (primordialmente) abrían espacios de casas, donde entre todos se protegían y se fortalecía la seguridad para poder participar en los *Ball Rooms* en sus respectivas categorías (BallRoom Medellín, 2023) (Lawrence, 2013).

Llevando estos a niveles inimaginables, nacen nuevas formas de pensarse el drag, donde no solo el hombre podría ser drag Queen, las mujeres cisgéneros, las mujeres trans, y toda aquella persona, podía acceder a esta fantasía (BallRoom Medellín, 2023) (Lawrence, 2013).

Pero no solo la popularidad de ser drag Queen, también el cuestionamiento de los cánones de bellezas femeninas, para que nuevas propuestas pudieran salir, los clubs Kids, Monster, drag Kings, entre otros (BallRoom Medellín, 2023) (Lawrence, 2013).

Gracias a toda esta población que empezó a abrir espacios físicos seguros, junto a la cibercultura, la exposición de este tipo de arte se vuelve aún más notorio en las sociedades, junto a la muestra de muchas, en el cual se puede impactar a más personas, crear comunidad, crear identidad.

Sin dejar atrás los aportes a la línea psicología, ciclo vital y derechos, que básicamente consta de la discusión del concepto de identidad, esto en cómo ha sido tratado de manera superficial en la investigación científica, especialmente en el pasado, donde la homosexualidad y otras expresiones de género no binario eran vistas y tratadas como enfermedades. Este trabajo propone una perspectiva renovada y más positiva, enfocándose en entender estos aspectos como procesos dignos de estudio, en contraste con el enfoque anterior de enfermedad o carencia.

Además, el estudio destaca por su enfoque en poblaciones diversas, particularmente en la comunidad drag queen en Colombia y su actividad en redes sociales. Reconoce que la cibercultura ha tenido un impacto significativo en estas comunidades diversas, tanto a nivel individual como colectivo, en plataformas como cuentas drag, comunidades, casas, bares y eventos como el ball culture en diversas ciudades.

Por eso mismo se considera pertinente este trabajo, dentro de la construcción de un yo *online* y un yo *offline* que va impactando no solo a sí mismos, también a los que lo rodean, tanto físicamente como metafísicamente, ser inspiración, ser políticos, ser monstruos, ser diversos, ser maricas, ser travestis y a la final, ser orgullosos de quienes ya pisaron y habitaron antes, pero que hoy nos podamos evidenciar con el respeto que un artista merece.

PROBLEMATIZACIÓN

La cibercultura, a lo largo de los años ha sido un proceso en expansión que ha manifestado diferentes ambigüedades de por medio, puesto que en sí misma no existe una ley, pero traspasa fronteras, dando así a un nuevo estilo de vida, donde de poco a poco, se ha vuelto cotidiano, y parte de nuestra realidad, proponiendo así, ingreso a nuevos términos de personalidad *offline* y *online*. El termino *offline* hace referencia a la identidad que cada persona crea fuera de la cibercultura o red social, ahora bien, en el momento en que las personas acceden a la red de internet y realizan diferentes actividades a la misma, y se vuelven *influencer*, o personas que manejan una red social, o que de algún modo intente comunicarse o expresarse por este medio, se le denomina *online* ya que este activo en este contexto (Rueda, 2008).

Dicho lo anterior, es importante mencionar algunas definiciones que de diferentes autores; como lo menciona Rueda (2008), La cibercultura es un espacio en donde se puede valer para construir nuevas transformaciones enfocadas en la cultura digital de las sociedades del tercer mundo, para dar cuenta de termino, hay tres dimensiones importantes: El ejercicio del poder, la acción social colectiva y, la experiencia estética.

De acuerdo a Chauvel (2019), la cibercultura fue propuesta y difundida por primera vez por el matemático norteamericano Norbert Wiener (1894 – 1964), dando no solo un concepto nuevo, sino también una era consigo mismo, Ortiz citando a Silver (2008), la primera etapa se centra en los 90's, donde se manifiesta la evolución tecnológica, pero además de brindar diferentes dudas y nuevos ámbitos laborales, sin contar que se empezó a usar bastante en esta época la metáfora de una frontera civilizatoria, puesto que varios artículos científicos se publicaron.

En la segunda era de la cibercultura (2019) se caracterizó por las comunidades virtuales y las identidades *on-line*, incluyendo una definición de “un espacio de empoderamiento, construcción, creatividad y comunidad en línea” (Rueda. 2008, p. 207), la popularización de las plataformas Netscape y Explorer, se incrementa el empleo de la computadora personal.

Por último, la fase de los estudios críticos ciber culturales (2019), hay una mayor popularidad en el uso de las redes sociales, además de abarcar en la mayoría del mundo, dando así, un inconveniente a nivel político, cómo restringir el uso de un bien no tangible y globalizado para restringir, y/o monitorear el uso de la misma cibercultura.

Para la psicología, hablar de representaciones identitarias y más enfocada desde la cibercultura, es un proceso complejo en sí, pues requiere no solo de un estudio solitario, sino de una perspectiva multidisciplinar, entre ellas, se puede hablar de una “identidad narrativa”, viendo en sí la saturación social (incremento en número de contactos que podemos tener y de personas diferentes que podemos tenerlos), la multifrenia (el individuo ya no es “indivisible”, se logra separar en diferentes etapas, teniendo en cuenta la identidad social (la percepción de cómo se valoran socialmente unos u otros tributos se pueden identificar con aquellos que gozan de mayor prestigio (Kennerly 2023).

Dentro del Yo, se evalúa los aspectos que se quieran resaltar, dando no solo validación con la información, sino con la consolidación en estudios, avances en el área, para así poder tener una mayor validación e identidad social en pro a mi yo en la cibercultura (Kennerly 2023)

Pero la identidad o el Yo en la cibercultura lleva en sí un acto performático que hace que genere y crezca un personaje en sí mismo, al realizar interacciones con el público o personas, se espera una coherencia que le genere credibilidad y cada vez más (Kennerly 2023)

Para poder lograr un análisis de construcción narrativa se requieren de tres cuestiones primordiales, ¿de quién eres? (relación con el linaje y la continuidad de la comunidad en la temporalidad); ¿qué haces? (fundamental en el escenario industrial y postindustrial, donde el trabajo se convierte en el eje vertebrador de la identidad) y, a raíz del impulso del consumo y la creación mediante éste de subculturas, ¿de qué vas o qué usas?, que en lugar de centrarse en el linaje o la actividad laboral se fija en estilos y afinidades como núcleos de nuevos grupos de referencia (Kennerly 2023)

Por lo mismo, se propone como pregunta problema ¿Cómo se construye la identidad social relacionada a las redes sociales online en las narrativas de 4 jóvenes bogotanos participantes en el drag queen?

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS

Pregunta problema

- ¿Cómo se construye la identidad social relacionada a las redes sociales online en las narrativas de 4 jóvenes bogotanos participantes en el drag queen?

Objetivo general

- Comprender la identidad social relacionada a las redes sociales online en las narrativas de 4 jóvenes Drag

Objetivos específicos

- Identificar las características de las identidades de los jóvenes en medio de las redes sociales a partir de los relatos brindados.
- Relacionar la identidad social vinculada a las redes sociales digitales en las historias de cuatro jóvenes drag.
- Interpretar los significados sobre las redes sociales online para su identidad.

MARCO TEÓRICO

MARCO DISCIPLINAR

Redes sociales e identidad social.

Gracias al espacio que nos brinda la cibercultura, este se ha vuelto un lugar particular de estadía, al no existir límites, es común que empiece a unificar ideas, sea por redes sociales, escritos, entre otros, formando grupos de iguales con gustos, pasatiempos, o identidades similares.

Las TIC son las tecnologías necesarias para la gestión y transformación de la información, y en particular el uso de computadoras y programas que permitan crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esta información. Como ya se mencionó, las tecnologías de la información y las comunicaciones incluyen a las computadoras, por lo que Internet está inmerso en este mundo de una forma u otra, por lo que se hace un breve recorrido por la historia de este sitio (Turner, 1979).

Hoy el acceso a estas redes sociales digitales es sencillo, ya que existen desde los que se accede a varios dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas digitales, computadoras, televisores inteligentes y muchos otros dispositivos electrónicos. Entendiendo que Tajfel y Turner (1979) conciben la identidad dentro de las tecnologías como una identidad prefabricada, que se refiere a una identidad en la que “se desarrolla y presenta de manera que transmita una imagen deseable de la persona en cuestión” (Tajfel y Turner, Pág 35, 1979). El siguiente término, que forma parte del estudio de la generación

Cuando hablamos de identidad social, su principal exponente Tajfel (1979) propuso que parte del autoconcepto de un individuo estará formado por su identidad social, es decir, "el conocimiento que un individuo tiene de sí mismo". pertenece a determinados grupos sociales junto con el significado emocional y valorativo que esta pertenencia tiene para él” p.

Los individuos tienen así una imagen de sí mismos que de una forma u otra absorbe los aspectos relevantes que adquieren gracias a la pertenencia a determinados grupos sociales. Lo anterior trae a discusión lo que hoy se conoce como grupos en redes sociales o a través de Internet. Esto da motivos para especular que el entorno digital facilita la identidad social y personal porque fomenta el apego a grupos y son los grupos los que permiten la autoimagen.

Tajfel y Turner (1979), identidad personal que define al yo en términos de relaciones personales y rasgos idiosincrásicos. La identidad social está asociada con comportamientos grupales e intergrupales como el etnocentrismo, el sesgo progrupar, la solidaridad grupal, la discriminación intergrupar, la conformidad, el comportamiento normativo, los estereotipos y

los prejuicios. Lo anterior significa que la identidad de una persona puede formarse por relaciones con grupos, personales y propios o por rasgos integrados de los demás. El uso y acceso a las redes sociales se ha convertido en un entorno de socialización.

Construcción de la identidad a través de las redes sociales online: una mirada desde el construccionismo social

Esta visión de la construcción social de la realidad tiene muchos orígenes. Los sociólogos Berger y Luckmann afirmaron en 1966 que toda realidad se origina y es mantenida por una estructura social implementada por un grupo de individuos que comparten una perspectiva, visión y percepción común de un mismo fenómeno. Mead, desde el interaccionismo social, defiende el término yo como yo social y también como autoconciencia, que sólo puede crearse en relación con la existencia de los demás. La "acción social" se define como cualquier interacción que requiera adaptación en la que el individuo forma parte de una cadena, siendo emisor y receptor de otros estímulos que movilizan a otros agentes, creando así nuestra experiencia.

Desde una perspectiva más radical y posmoderna, como la del paradigma construccionista social, el yo se constituye como tal en las interacciones sociales que mantenemos, al ser un yo flexible y diverso, creado a partir de la síntesis dialéctica entre el individuo y la sociedad. Este aspecto social representa un componente esencial para explicar todos los fenómenos psicológicos. Gergen parte de la idea de que no existe un yo verdadero, auténtico e individual, sino que el yo es una estructura relacional, en la que el "yo" es producto de las relaciones entre personas. Las RSO (Redes Sociales Online) son un entorno más que influye en la formación de identidad, desarrollo personal y desarrollo social, representando una realidad en la que se crean los procesos de interacción social necesarios para el desarrollo.

En los últimos años se han realizado cada vez más investigaciones sobre el yo y, por tanto, sobre conceptos y visiones sobre el mismo. Por tanto, notamos un concepto común relacionado con este término y la desorientación que parece explicar el significado de yo, autoconciencia, autoestima, etc. Según Codina, esto sucede porque estas categorías han sido estudiadas como factores simples, parte de una relación lineal con la conducta cuando deberían estudiarse, de manera más compleja, como expresiones del yo. En los enfoques tradicionales del yo, a menudo aparecen distinciones entre el componente descriptivo correspondiente al autoconcepto, el componente evaluativo y el componente social, donde se ubica la identidad social. Contamos historias para explicar los eventos que tienen lugar durante un evento social, por lo que hay interdependencia debido al intercambio social, y

construimos una historia en la que todos estos eventos están relacionados entre sí, lo que le da el carácter de un proceso de desarrollo.

De esta manera, Valkenburg y Peter, (2011) demostraron que la retroalimentación positiva contribuye a la autopercepción positiva y al bienestar social y que la retroalimentación negativa la reduce. Urista, Dong y Day destacan que la mayoría de los jóvenes que utilizan RSO para crear identidades virtuales tienen similitudes con sus seres idealizados, tienen un estatus social más alto y una mayor autoestima tanto en el mundo en línea como fuera de línea. La comparación social también es clave en esta configuración, porque ante una situación ambigua, la información necesaria se buscará en el entorno inmediato, como por ejemplo en el comportamiento de los demás. Salikman señaló que en RSO la comparación social es inevitable e incluso representa uno de los objetivos por los que los usuarios mantienen perfiles en estas redes porque les ayuda a moldear su personalidad.

Basándose en el hecho de que el autoconcepto se forma a partir de muchas interacciones, Gergen (2013) sostiene que el yo “fluye”, creando variaciones en muchas direcciones diferentes. Escobar y Román defienden que cada tipo de red social constituye un escenario en el que la descripción personal creada por los usuarios será diferente en función de su tipo. Por lo tanto, en una RSO como Facebook, es más difícil encontrar diferencias con el yo fuera de línea. Todos estos cambios en el autoconcepto, en las configuraciones de la personalidad y en la expresión o identidad pública pueden explicarse por la idea que presenta Gergen del “yo multifacético”. Sin embargo, esta idea también fue compartida por otros autores clásicos como William James, quien sostuvo que el “yo social” que revela el individuo depende de su entorno y que la persona puede expresar tanta personalidad como exista el entorno al que pertenece.

DiMicco y Millen (2007) analizan el concepto de identidad en RSO y mencionan que hay personas que tienen más de un perfil en ellos, teniendo cada perfil características diferentes, lo que nos puede llevar a la idea de múltiples identidades cercanas. Según Gergen, el proceso de autoconstrucción se desarrolla en una serie de etapas durante las cuales la propia persona se acepta e integra. El individuo se usa de forma práctica y estratégica. El relativo anonimato de algunas de estas RSO permite a uno expresar y descubrir más de su yo oculto y/o manifestar su yo deseado.

El "yo posible", el "yo esperado" y el "yo ideal" han sido descritos tradicionalmente mediante modelos como la cognición social y teorías como la teoría de la auto distinción o la teoría de la identidad posible. Aun así, estos RSO permiten a los usuarios expresarse de

diversas formas a través de perfiles personalizados a su medida, donde pueden controlar lo que ven otros contactos y sus amigos pueden ver y crear perfiles por tema. Este aspecto apoya la posibilidad de manipular perfiles dependiendo de la red social. Los usuarios de Redes sociales Online (RSO) construyen identidades en línea mediante elecciones estratégicas de contenido y visualización, y cambiando la forma de presentarse según la aceptación de su entorno social, elemento central débil del modelo.

Según Gergen, las personas que han sido "manipuladas estratégicamente" pueden experimentar sentimientos de culpa porque necesitan seguir presentando una imagen coherente. Como se explicó, RSO se utiliza para manifestar y crear un "yo ideal" que representa quiénes queremos ser o quiénes deberíamos ser, así como el potencial de quiénes somos según las normas sociales. El poder de los grupos también lo han estudiado otras teorías, como la despersonalización, que advierte contra la del "yo" cuando uno se deja absorber por el grupo y va en contra de las normas sociales establecidas. Sin embargo, Moral, Canto y Gómez-Jacinto destacan los aspectos positivos de la influencia social, que se derivan de que las personas se adaptan a su contexto porque sienten la necesidad de llevarse bien con otros miembros de su mismo grupo o grupo social.

La segunda etapa a la que se refiere Gergen para gestionar el yo multifacético se denomina personalidad simulada. Allí se multiplican los patrones comparativos de los que dispone el yo y es el momento en que las personas comprenden que su yo está formado por muchas piezas diversas y complejas que no son originales de ellas mismas y que fueron tomadas de las personas con las que estaban. relacionado., enfatiza que las redes sociales en línea integran muchas fuentes de información personal, como pensamientos privados, imágenes faciales, comportamiento social, etc. tanto de ellos mismos como de otros, y en el sentido bueno, captura y crea diferentes expositores según el grupo de pares, correspondiente a la etapa del camaleón social. Existen muchas alternativas a ser una persona u otra dependiendo de qué "voz" prioricemos en cada situación o momento, es decir, dependiendo del entorno social se pueden expresar diferentes yoes y diversidades.

Relación cibercultura y psicología

Aunque la psicología es bastante amplia, mirar la cibercultura es igual de amplio en sí misma, tantas escuelas, tantas epistemes, tantas áreas de acción, hace que se vuelva un tema de muchas miradas.

Entre la pluralidad de estudios, artículos, entre otros, se puede evidenciar un fenómeno clínico que se ha generado, la adicción, entre sus estudios, se ha comparado con la adicción al sexo (ninfomanía) y la adicción al juego (ludopatía) (Hartogsohn y Vudka, 2023).

Esto se hace evidente por la búsqueda constante de las redes, el estar actualizando el “feed”, revisar quién nos brinda “likes”, comentarios, entre otros, logrando así segregar dopamina, por ende, generando placer en estas acciones (refuerzo positivo) (Hartogsohn y, Vudka, 2023).

Pero la adicción a la tecnología no es solo un refuerzo constante, se ha logrado relacionar que el uso constante de la tecnología podría estar relacionado con altos niveles de depresión, ansiedad, déficit de atención y otros trastornos, además de otras condiciones psicopatológicas (Hartogsohn y, Vudka, 2023).

Psicología Narrativa

La psicología narrativa, nace en medida porque White hace un análisis filosófico en los estudios de Foucault, donde, desde un inicio plantea la idea de “El conocimiento como un poder”, en parte, cumple con la función, desde la identidad, el poder comprenderla como lo que “sabemos” de nosotros mismos (Epston & White 1993)

Al hablar el conocimiento como “poder”, suscita inmediatamente en caer a un clásico debate de lo que significa el “poder”, hay, por un lado, quienes opinan que el poder no existe, y es una composición del lenguaje, y quienes lo han vivido, se dedican a “producirlo”, mientras que, por el otro lado, está quienes creen que el “poder” si existe, y que es ejercido por el propósito de oprimir a los demás (Epston & White 1993).

Nuestra identidad personal está constituida por lo que «sabemos» de nosotros mismos y por cómo nos describimos como personas. Pero lo que sabemos de nosotros mismos está constituido en su mayor parte por las prácticas culturales (de descripción, etiquetado, clasificación, evaluación, segregación, exclusión, etc.) en las que nos movemos. Como seres humanos, en el lenguaje estamos, de hecho, sojuzgados por «controles» sociales invisibles basados en prácticas lingüísticas presuposiciones y patrones socioculturales implícitos de coordinación

En el estudio de lo narrativo, hay un factor que impacta directamente en el estudio, la dimensión temporal, dando así un modelo interpretativo, ya que cada conocimiento requiere de una interpretación en sí misma, y la interpretación es el significado que los miembros atribuyen a los hechos lo que determina su comportamiento.

Desde el positivismo que se para este modelo – todo conocimiento es adquirido directamente del mundo -, dando así ingreso a métodos como la analogía para el estudio de esta, pero más adelante se aceptaría que cualquier formulación es dada a interpretar, o en pocas palabras, todo comunica, o como lo diría Goffman (1974) “nuestros marcos interpretativos”.

Los procesos para un “rito de pasaje” se basan en 3:

- La fase de separación; cuando la persona se da cuenta de la identidad o rol que ya no considera viable para su desarrollo (Goffman, 1974).
- La fase liminal o fronteriza, después de darse cuenta de la necesidad de separación, se genera cierto malestar que puede ser evidenciado en expectativas para el futuro (Goffman, 1974).
- La fase de reincorporación, cuando la persona ya logra ingresar al nuevo estatus, conllevando en sí nuevas obligaciones y nuevos privilegios (Goffman, 1974).

Pero como es que la manera que se interpreta el mundo hace que actuemos a base de esta, cómo es aquel proceso por el cual el humano logra darle sentido a la vida, en sí, su respuesta es en un auto relato lineal, que se basa en el tiempo en sí mismo, donde evento A ocurre antes de evento B, y así el evento B se vuelve con un significado en base a que existe un evento A.

Ochoa & Gonzalez (1993) mencionan que la estructuración de una narración requiere usar un proceso de selección por el que dejamos de lado, de entre los hechos de nuestra experiencia, aquellos que no encajan en los relatos dominantes que nosotros y los demás desarrollamos acerca de nosotros mismos. Así, a lo largo del tiempo y por necesidad, gran parte de nuestro bagaje de experiencias vividas queda sin relatar y nunca es «contado» o expresado. Permanece amorfo, sin organización y sin forma

También se encuentran los acontecimientos extraordinarios, según Goffman (1961), son todos aquellos relatos que no van con la narración dominante.

Dentro del discurso del poder, para Foucault, el poder está junto al conocimiento, no existe una sin la otra, por ende, entre más se conoce, mayor control se tiene, siendo así el conocimiento segregado para brindar poder en áreas específicas del poder.

Para Foucault, el poder no es solo conocimiento, sino también esta se divide en sí misma, como el conocimiento subyugado se divide en 2, el “erudito”, aquel conocimiento que ya es previamente conocido, usualmente, este conocimiento se encuentra escondido y toca resucitarlo por medio de una erudición cuidadosa y meticulosa.

El segundo tipo de conocimiento son aquellos conocimientos subyugados “indígenas” o “populares locales”, estos son de menor nivel puesto que son aquellos que se han construido en general, verdades que se han llevado en su propio proceso.

El poder no solo se brinda por medio de tradición oral, también escrita, siendo en una medida que una depende de la otra, en una relación tipo tradición oral - tradición escrita, hace su realidad diferente, la tradición oral se ha ido por caminos diferentes de la tradición escrita, Stubbs en el 1980 hace una reseña de los sistemas de escritura:

- Cada generación ya no tiene que empezar desde cero ni depender únicamente de lo que la generación anterior recuerda y transmite. (Stubbs, 1980).
- La escritura permite la «acumulación de sabiduría registrada» (Stubbs, 1980).
- La escritura permite que los descubrimientos sean registrados en una forma que «hace más fácil estudiarlos y considerarlos críticamente, y ello a su vez conduce a más descubrimientos» (Stubbs, 1980).
- «El nivel de información de la lengua escrita es más elevado y menos predecible.» (Stubbs, 1980).
- La escritura cambia radicalmente la relación entre maestro y alumno, fomentando la independencia de pensamiento. Esto se debe a que el conocimiento puede existir por sí mismo en los libros, sin depender de un conocedor. (Stubbs, 1980).

Aunque cada una de las tradiciones muestra algunas ventajas, si se empiezan a ver desde la desventaja, se empieza a ver las “unidades de medida” (Chafe, 1985) lo que se retiene en la memoria a corto plazo en determinado momento.

Desde la tradición escrita, esta brinda mayor divagación, puesto facilita la construcción de ideas, la unión, la facilidad de separar tiempo en el proceso y de tener un registro más detallado de la situación en particular que se busque generar.

Construccionismo social

Para empezar, es importante tener en conocimiento de donde viene el termino de “construcción social”, este término fue establecido por Berger y Luckmann (1966). Según Aceros, (2012), comenta que al pasar de los años se le ha dado un giro a este término, pues ya no es usado para connotar una escuela unificada, da cuenta que este término se usa con el fin de desarrollar “significado culturales, históricos, sociolingüísticos y dependientes del contexto”. El construccionismo social para Gergen (1985), citado por Aceros, (2012), consiste en una explicación sobre los procesos en los que las personas narran su historicidad, dando entender el entorno en el que está inmersos y por lo tanto conviven; Para Gergen, citado por Aceros, (2012), el socio construccionismo tiene que ver más con el diálogo, ya que genera un intercambio de ideas, significados, historias y valores.

El construccionismo social según Vieira y Rasera, (2021), agregan que el construccionismo social busca hacer una invitación a retar los significados socialmente impuestos a través del tiempo por las sociedades y, por el contrario, desarrollar y emerger nuevas realidades

Cuando uno habla, se va creando el mundo, en dos aspectos en sí mismos, por una parte, está el nivel implicativo (el lenguaje como una serie de símbolos), y el segundo es el nivel pragmático (como el mensaje se es dado).

Aunque muchas teorías sociales buscan hablar de la realidad, mientras que el construccionismo social busca entender el complejo espectro de la “realidad” en sí misma.

Según Niemeyer (2004), menciona que el construccionismo tiene relación con la realidad, y este propone acercarse a la realidad, pero tomarla desde la individualidad y diversidad, de modo que la población lo vea reflejado y verbalizado. Según Donoso, se refiere a lo individual y diversidad en que, aunque las personas suelen tener vacíos en un tema en particular, en reiteradas ocasiones asumen un puesto de prejuicios conllevada a la ignorancia y se comenta identificándose como un experto en el tema, es donde se puede observar y analizar el discurso de la persona reconociendo los aspectos significativos, las valoraciones y relatos que puede poseer cada persona.

Por ende, la conducta humana se basa en la respuesta a los demás en relación con cómo percibimos el mundo en sí mismo, mi respuesta habla de cómo yo decido ver el mundo y lo interpreto con acciones (Donoso, 2004).

Dentro de la investigación, el construccionismo social ayuda a evidenciar lo fenomenológico del estudio, pues ayuda a comprender un fenómeno social, además de como surgen las ideas en sí mismas (Donoso, 2004).

En el surgimiento de las ideas, se basan en la interacción social y en la compartición de ideas en las que se crean, fundamentan, comparten y construyen en un conjunto social, mediadas por el lenguaje (Donoso, 2004).

Entre las características de la construcción social se encuentran:

- Conocer el mundo por la historia y por la cultura (Donoso, 2004).
- Tener en cuenta la interacción entre las personas (Donoso, 2004).
- La relación entre conocimiento y acción (Donoso, 2004).
- El realce de una postura crítica y reflexiva como producción del conocimiento (Donoso, 2004).

Por ende, la verdad no es una sola. La verdad varía por la diversidad de opiniones en las cuales y sus significados relevantes dentro del proceso en sí mismo (Magna, 2014).

MARCO INTERDISCIPLINAR

Para empezar, hay que hablar de la identidad, con esto (Erikson, E, citado por Fierro, A. 1977) lo define como aquello que genera una diferenciación de una persona en medio de un grupo o espacio social, es decir, la autodefinición y autenticidad que genera una distinción del individuo en específico, así que la autopercepción juega un papel significativo ya que es importante el aspecto del individuo para presentarse ante el mundo. Es válido tener presente que la identidad es un concepto cambiante y construible gracias a diferentes etapas y experiencias personales del individuo, así mismo, existen algunas influencias que pueden ayudar con la construcción de la identidad como los amigos, la familia, compañeros de trabajo, cultura, educación, etc.

La identidad también se puede relacionar con aspectos como la etnia, nacionalidad y religión, por tanto, si se habla de una identidad desde la antropología, primero es conveniente dar una breve definición de antropología y según (Harris, M, Bordoy, V, Revuelta, F & Velasco, H. 1990) lo define como la antropología se dedica al estudio de la humanidad, abarcando tanto a los pueblos antiguos como a los modernos y sus formas de vida. Es claro, que la antropología tiene diferentes ramas o campos, las cuales son, la antropología cultural, arqueología, lingüística antropológica y antropología física. La rama por la cual este trabajo va a retomar algunos temas es por la antropología cultural y esta según (Harris, M, Bordoy, V, Revuelta, F & Velasco, H. 1990) la entienden como aquella que se ocupa de las tradiciones culturales, las que son socialmente aprendidas, esta rama de la antropología va ligada con la etnografía como una herramienta en la cual usan observación participante, entrevistas y trabajo de campo.

Siguiendo este orden, se puede facilitar el entendimiento de la identidad dentro de la antropología, y esta básicamente habla sobre las perspectivas dentro de las construcciones sociales y culturales entretejiendo temas como etnia, clase social, género, religión entre otros, con la finalidad de desarrollar una identidad individual o colectiva; observando también como las diferentes identidades son usadas para proponer jerarquías o relaciones de poder dentro de un contexto cultural, de igual modo (Ariosa, M. 1991) menciona que la antropología se enfocó en describir y analizar los procesos culturales de los pueblos no occidentales, lo que llevó a desarrollar un cuerpo teórico sobre el problema de la identidad social., con esto se propone disponer en tela de juicio dos perspectivas, la ciencia política y la sociología, de hecho la identidad se enfrenta en una complejidad social puesto que últimamente se está generando una expansión socialmente impuesta con respecto a las tecnologías y con ello va de la mano las economías capitalistas, dando a conocer las dificultades que se enfrentan al

momento de asimilar la identidad; no obstante, se habla de identidad según (Foucault, M, citado por Ariosa, M. 1991) como el cuerpo se entiende como una construcción simbólica, un espacio cultural de significación y una parte esencial de la identidad, donde se entrelazan el individuo, su cuerpo y la comunidad.. Ahora bien, entretrejiendo estos conceptos, cuando se habla de identidades desde una perspectiva de redes sociales desde un punto de vista antropológico, si bien las redes sociales están vinculadas a la comunicación, de ahí se puede partir en cuanto a las actividades realizadas, debido a ello, el tema de las identidades también está comprometido con las redes sociales, Aguilar es una autora que realizó un análisis en Sarajevo Bosnia sobre las identidades en redes sociales en los jóvenes de dicha ciudad y argumenta que es más minucioso referirse a su identidad. Todo anterior citado por (Gómez, S & Molina, JL. 2004)

Seguido a esto es imprescindible relacionar la identidad desde la sociología, entendiendo que la sociología estudia y analiza los hechos de la vida cotidiana de los individuos, realizando estas actividades con diferentes herramientas (Gilbert, J. 1997).

Sin embargo, el eje central de este campo es el analizar aspecto como estructuras, relaciones, comportamientos colectivos e individuales, todo esto a raíz del entorno social, Por tanto, se puede entender la identidad desde el área social, como “la asociación a ciertas imágenes de las relaciones sociales. La pertenencia a un grupo que constituye o refuerza” (Duvet, F & Zapata, F. 1989), dando a denotar la auto percepción del individuo y de los demás en el contexto social construyéndose por medio de relaciones personales, con grupos étnicos y socioculturales teniendo en cuenta las experiencias personales.

Dicho lo anterior, se puede agregar que las redes sociales en términos de la sociología, han sido de gran beneficio en cuanto la creación o refuerzo de relaciones, el establecimiento de vínculos ayudando también a la formación de comunidades de al rededor del mundo etc, sin embargo gracias a las redes sociales, se puede analizar los comportamientos y patrones social que se ejercen dentro de una red social o incluso fuera de ella, (Requena, F, 1994 citado por de la Rua, A. 2008) refiere que las redes sociales son una agrupación de individuos que se relacionan entre sí, por ende la identidad es un aspecto que se tiene en cuenta de manera primordial para una buena relación en una construcción de una estructura de una red como lo puede ser en amigos, compañeros de trabajo, familia etc.

MÉTODO

Investigación cualitativa

La investigación cualitativa nace o se puntúa según Bodgan y Biklen (1982), citado por Herrera (2017) a partir de diferentes hechos que ocurrieron en Estados Unidos, Gran Bretaña y algunos otros países europeos en el cual el contexto en donde está inmerso es una denuncia social por las problemáticas de sanidad, educación y condiciones, indignantes por las cuales los norteamericanos estaban pasando, es por ello que se empieza a profundizar por medio de encuestas, entrevistas y observación participante en temas como es la vida de la clase trabajadora, la situación de pobreza y desempleo.

Por consiguiente, se le brinda una descripción la cual según (Taylor, S.J. y Bogdan R.,1986), citado por (Urbina. E, 2020) la investigación cualitativa, por definición, se enfoca en generar datos descriptivos, como las palabras y discursos de las personas, ya sea de forma hablada o escrita, además de la conducta observable. Por otro lado (Denzin y Lincoln, 1994), citados por (Herrera, 2017), indica que la investigación cualitativa puede tornarse a ser “multimetódica” puesto que puede abarcar en entornos interpretativos y naturalistas en cuestión de su interés; Es decir, las personas que se dedican a este tipo de investigación se enfocan en las realidades en aras de un entorno natural.

La investigación es cómo decidimos ver el mundo en sí mismo, cómo la estudiamos y la interpretamos, por ende, hay diferentes formas de investigar, entre ellas la metodología cuantitativa, la cualitativa y la mixta, para explicar la metodología cualitativa (Álvarez, 2011).

La hermenéutica es aquella episteme que gusta ver a los actores sociales no solamente como objetos de estudios, sino que son actores que contienen ideas, pensamiento, sentimientos, entre otros que hace que la investigación se nutra en sí misma. Viendo a sí misma a las personas como seres libres para actuar y opinar (Álvarez, 2011).

La fenomenología busca romper el pensamiento positivista, afirmando que el conocimiento lo brindan agentes sociales y personales del observador, y los eventos sociales son la interpretación del sujeto (Álvarez, 2011).

El interaccionismo simbólico se caracteriza por ser aquella conducta que se le da el significado en relación con las acciones o las cosas (Álvarez, 2011).

Metodología narrativa

La metodología narrativa sigue unos principios metodológicos como la hermenéutica, donde su finalidad son los textos, junto a la hermenéutica que busca ver al actor social como

un ente lleno de ideas y que construye su propio mundo, y también se nutre de la fenomenología, aquella busca ver los sucesos en la forma en que el actor social interpreta a estos mismos (Bolívar, 2015) (Álvarez, 2011).

Entre la recolección de información para esta metodología, se encuentran diferentes vías para la misma, los relatos de viajes, autobiografía, diario, historia de vida, relatos de vida cruzados y relatos de vida paralelos (Álvarez, 2011).

La historia de vida se centra en el sujeto en sí, donde relata sus experiencias vitales, o la de su familia, pero que además viene acompañada de documentos que puedan sustentar esta información, y en esta se logra encontrar la verdad subjetiva del sujeto (Vasilichis de Gialdino, 2006).

Aunque la historia de vida pueda brindar una perspectiva de la subjetividad de la vida del mismo sujeto, también brinda la posibilidad de entender fenómenos sociales, históricos, políticos y su forma de relacionarse con ella (Vasilichis de Gialdino, 2006).

Dentro de la historia de vida, se encuentran dos vertientes, la historia de vida (*Life history*) y el relato de vida (*Life story*) (Vasilichis de Gialdino, 2006).

La historia de vida o el *Life history*, es aquella en la que se destaca por la interpretación de la vida del sujeto por parte del investigador (Vasilichis de Gialdino, 2006).

El relato de vida o *Life story*, es aquella en que la transcripción del material recogido se realiza minimizando la intervención del investigador (Vasilichis de Gialdino, 2006).

Pero al momento de interpretar la historia de vida, se debe tener en cuenta cuatro diferentes factores, datos observacionales, relatos que los informantes cuentan, relatos escuchados por el investigador, y los modelos teóricos (Bolívar, 2015).

En la investigación, se escoge la técnica semiestructurada para recoger información de los participantes, para tener una base con la que se indagar la información y la libertad de puntos de interés, al tener personajes tan característicos (Toscano, 2012).

Pero ¿Qué es la entrevista semiestructurada?, de acuerdo con Alonso (1999, pp. 225-226), se es un proceso comunicativo, en el cual se obtiene información de una persona, la cual se encuentra contenida en su biografía, siendo estas subjetivas y exclusivas.

Descripción de Estrategias/Instrumento

Técnica de recopilación de datos: Para la realización del presente trabajo, se propuso realizar una recolección de datos mediante una entrevista. “La entrevista es un método de recolección de datos cualitativos que implica una interacción directa entre el entrevistador y el entrevistado, con el propósito de explorar y obtener información detallada sobre las experiencias, opiniones, y actitudes del entrevistado en relación con el tema de estudio” (Kvale & Brinkmann, 2015, p. 2). Teniendo la definición de la entrevista, es pertinente mencionar que, en el presente trabajo, se profundizó por medio de una entrevista semi-estructurada, esta, hace referencia a una entrevista en la cual existe un formato de preguntas puntuales, sin embargo, no se tiene como único requerimiento, realizar dichas preguntas puntualmente, sino que por el contrario, tiene flexibilidad de para explorar de asuntos en cuestión que surjan durante el encuentro. (Bryman, 2016).

Técnica de interpretación: Según Braun y Clarke (2006), el análisis categorial compromete la organización y clasificación de datos en categorías para identificar patrones y significados, facilitando una comprensión más profunda del objeto estudiado. Si se habla específicamente del presente trabajo, se seleccionó unas categorías en específico como lo son: *construcción de identidad, identidad online, identidad online*.

Duración de cada sesión: 30 a 45 minutos por participante.

	Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Objetivos	Contextualización del trabajo (responder dudas, aclarar términos). Firma de los documentos.	Profundizar o indagar sobre lo online Relación de sí mismos y la interpretación de lo online y offline	Identificar similitudes y diferencias en las identidades Conclusiones de la experiencia, cómo ven esas diferencias

	Lograr aclarar las definiciones deseadas (Identidad, identidad online-offline, quién es la persona/personaje).		y similitudes entre lo online y lo offline.
Preguntas orientadoras	¿Qué consideras que es la identidad? ¿Cómo es tu identidad? ¿Sabes lo que es una identidad online y offline? ¿Has sido consiente de tu identidad online? ¿Cómo has construido tu identidad online/offline?	¿Cómo llegaste a las redes sociales? ¿Cómo empezaste a construir tu identidad? Consideras que tus redes han cambiado a través del tiempo? ¿Qué similitud y diferencias encuentras a través de tu identidad online y offline?	
Documentos	Consentimiento informado.		

CONSIDERACIONES ÉTICAS

Dentro del trabajo de investigación, las consideraciones éticas son de bastante importancia dentro de la calidad del trabajo, como ante la imagen que se brinda de la carrera ante la sociedad, por eso mismo, desde la ley 1090 de 2006 “Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código deontológico y Bioético y otras disposiciones”.

En el título II denominado “Disposiciones generales”, del artículo 2do, párrafo 3ro “Estándares morales y legales” hace referencia a la obligación que se tiene como psicólogo/a ante la sociedad, por el cual este apartado se para.

Más adelante, en el párrafo 5to “Confidencialidad”, donde para la publicación del trabajo de grado, se mantendrá en anonimato el nombre de los personajes, además de los nombres civiles.

Para el párrafo 6to “Bienestar del usuario” se buscó de manera constante la comodidad, transparencia y el apoyo de nuestro reconocido director de tesis ante la formulación de preguntas, cuáles áreas mencionar, cuáles evitar, para que todo el trabajo tenga coherencia y ética en sí misma.

En el párrafo 8vo “Evaluación de técnicas”, se hacían reuniones donde se proponía, formulaban, corregían las preguntas que se iban a realizar, además de los focos a querer llegar e indagar.

Continuando con el párrafo 9no “Investigación con participantes humanos”, se verificaba en las reuniones de trabajo de grado, junto con el docente investigador las mejores estrategias, además de indicar los derechos que tienen los participantes al ser voluntarios de la investigación.

En el título III “De la actividad del psicólogo”, en su artículo 3ro, sección A, se hace mención que se puede diseñar, ejecutar y dirigir una investigación científica, con un énfasis dentro de la misma área de trabajo.

En el título V “De los derechos, deberes, obligaciones y prohibiciones del profesional de psicología”, en su ARTÍCULO 10°. Deberes y obligaciones del psicólogo. Son deberes y obligaciones del psicólogo, en su sección H, se tiene como deber del psicólogo en mantener una postura ética vigentes respecto a su trabajo

En el título V “De los derechos, deberes, obligaciones y prohibiciones del profesional de psicología”, en su ARTÍCULO 11º. De las prohibiciones. Queda prohibido a los profesionales que ejerzan la Psicología; sin perjuicio de otras prohibiciones establecidas en la presente ley, en su sección F, donde se prioriza el buen uso de la profesión, buscando no incumplir las leyes que se tienen para la profesión de psicología.

Junto al TÍTULO VII “DEL CÓDIGO DEONTOLOGICO Y BIOETICO PARA EL EJERCICIO DE LA PROFESION DE PSICOLOGÍA”, en el CAPÍTULO I De los principios generales del Código Deontológico y Bioético para el ejercicio de la profesión de Psicología, en el artículo 16 y 17, se respeta los orientaciones sexuales y diversidades de género, junto a medido, pregunto los pronombres que más se acomoden de acuerdo con su identidad, para así asegurar el buen trato y la no discriminación por sus creencias y estilos de vidas.

Junto al TÍTULO VII “DEL CÓDIGO DEONTOLOGICO Y BIOETICO PARA EL EJERCICIO DE LA PROFESION DE PSICOLOGÍA”, en el CAPÍTULO I De los principios generales del Código Deontológico y Bioético para el ejercicio de la profesión de Psicología, en el artículo 22, desde un inicio y junto del consentimiento informado, previamente firmado, se menciona que pueden abandonar en cualquier momento del proceso, sin la obligación o necesidad de explicar los motivos que llevan a tomar dicha decisión.

Junto al TÍTULO VII “DEL CÓDIGO DEONTOLOGICO Y BIOETICO PARA EL EJERCICIO DE LA PROFESION DE PSICOLOGÍA”, en el CAPÍTULO I De los principios generales del Código Deontológico y Bioético para el ejercicio de la profesión de Psicología, en el artículo 23, se mantendrá en anonimato la información obtenida, además de explicarlo, y hacerlo explícito en el consentimiento informado.

ARTÍCULO 30. Los registros de datos psicológicos, entrevistas y resultados de pruebas en medios escritos, electromagnéticos o de cualquier otro medio de almacenamiento digital o electrónico, si son conservados durante cierto tiempo, lo serán bajo la responsabilidad personal del psicólogo en condiciones de seguridad y secreto que impidan que personas ajenas puedan tener acceso a ellos.

En el CAPÍTULO VII “De la investigación científica, la propiedad intelectual y las publicaciones”, junto a su artículo 49, el trabajo investigativo se hace por medio de los lineamientos que se requieren para la Universidad Santo Tomás y la ley 1090 de 2006.

RESULTADOS

Se conocen los resultados encontrados según la información obtenida del instrumento de investigación.

Se realizan dos encuentros con cada uno de los participantes, cada encuentro tuvo una duración aproximada de hora y media, los encuentros que se realizaron por vía virtual, es decir, por medio de la plataforma *Google Meet*; en cuanto a los participantes, están inmersos en el mundo del drag Queen y tienen un rango de edad de 23 a 33 años. Por otro lado, hay que considerar la clasificación que se tuvo para un mayor entendimiento, P1, P2, P3 y P4.

Participante	¿Hace Drag?	Edad	Ciudad
P1	Sí	29	Bogotá
P2	Sí	24	Bogotá
P3	Sí	33	Bogotá
P4	Sí	23	Bogotá

En la siguiente gráfica se encontrarán los criterios de inclusión y exclusión por los cuales se escogieron estas participantes,

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Que hagan Drag	Que no hayan firmado el consentimiento informado.
Tener de 23 a 33 años.	No pertenecer al rango de edad definido
Disponer de redes sociales que sean de su personaje.	
Ser activo en redes sociales.	

Construcción de la identidad

Desde P2, se puede hablar desde la construcción de la identidad como un proceso inductivo, donde primero nace como Cáscara de coco, y luego con P2, se va fortaleciendo conceptualmente desde su trabajo académico y profesión, literatura, ve la Tragedia como algo más allá que lo pone en su realidad, y luego, de que su definición conceptual y su bautismo da un significado.

“ella nace como de mi trabajo académico” (Párrafo 4, entrevista 1).

Dando a entender que, ya existe una permeabilidad propia de la identidad de P2, con su propio contexto, historia y recursos.

Luego de estos procesos, encontramos que P2 ya sigue fortaleciendo mucho su concepto, sino un personaje que va creciendo desde la comunidad, yendo primero por sus amistades, para luego ir directamente a una sociedad aún más grande, la comunidad Ball Room.

Al crear un alter ego que se fundamente en el compartir constata de la comunidad y en sí misma, brinda una herramienta que no solo permite alimentar un personaje, también una construcción de identidad propia que alimenta sus otras vidas, que se salen del Drag y el Ball Room.

Dejando ver que la identidad en sí es un proceso de interacciones para la identidad, fomentando ideas, actitudes, vocabulario propio, comportamiento entre otros.

Pero, como en la teoría del Yo social, se mantienen estas conductas porque entre mayor interacción con un entorno que le da una validación de sus ideales, personaje, genera y brinda mayor reconocimiento dentro de la misma escena que ella indica vivir, y sostenerse.

Y desde ahí se mantiene P2, un personaje que va dirigiendo su proceso drag en la construcción inductivo de su personalidad, para poder compartir y habitar en sí mismo y a su vez, habitar en el Ball Room.

Con P1, tiene un proceso de construcción similar, inductivo también, pues hace mención que desde pequeño empieza a fantasear, buscando un ser excepcional, en el que, desde un inicio, no nace como P1, pero sí se pueden evidenciar las bases de este personaje.

“uno sabe cómo que uno es artista desde chiquito muchas personas lo terminan descubriendo pues ya de más grandes pero pues siempre tuve como combinaciones artísticas desde muy pequeño como pues el dibujo y demás cosas eh como que igual por ejemplo cuando era chiquito dibujaba criaturas eh personajes raros siempre me gustaba como eh hacerle ropa diferentes a mis personajes no como la típica camisa y pantalón sino como cosas diferentes como cortes diferentes y luego diferentes a pesar de que no tenía pues obviamente una gran técnica de dibujo en mi infancia adolescencia pero pues de ahí va como surgiendo”

Con referentes en estéticas y una actitud “extraña” (o *Thing* como el mismo P1 hace definir su personalidad), hace que tenga un lineamiento mucho más centrado con sus recursos e inspiraciones, luego, junto con la integración de P3 en su familia drag, es cuando empieza, además, habitar en nuevos espacios, entre ellos concursos online y offline, espectáculos, pasarelas, videos musicales, teatro, o eventos donde se es solicitado.

Dando en evidencia como destacar ya no se vuelve solo algo de una aceptación externa, como es en el caso de P2, sino como se vuelve en una auto exploración hacia lo “poco aceptado” dentro de una sociedad cis, buscando destacar desde su estética particular, única dentro de la escena Drag.

Así, evidenciando en su performance y en su *feed*, esta personalidad única dentro del universo drag en sí mismo.

Por otra parte, al guiarnos por los relatos brindados por el Participante 3, la identidad la define como “(...) *es identificarse o demostrarse al mundo, digamos, no siento que solo haya una identidad, o sea, en la vida real uno es distinto, uno muestra una identidad distinta con los amigos, con la familia, con la pareja y también como por internet, una identidad en Facebook, otra en Instagram o Twitter, como en lugares donde uno tiene alter egos. (...)*” P3, entrevista 1 párrafo 5.

Así, se evidencia que la construcción de su identidad nace desde influencias de los medios, el Participante 3 suele dar semejanzas en la construcción de identidad offline y online, por ello menciona que hay aspectos fundamentales que le ayudan a definir su personalidad como algo autentico.

Algunos aspectos son: La influencia de los medios, las dinámicas familiares, las dinámicas escolares y sociales. La construcción de identidad para el Participante 3 es un proceso en el que se puede tornar como algo complejo, pero cambiante por el contexto y circunstancias por las que se pueda atravesar.

Por ende, gracias a la influencia generada fuera del contexto del Personaje 3, esto le ayuda a explorarse a sí mismo y reconocer gustos y modas sociales impuestas culturalmente, dando paso al inicio de diversas creaciones de “alter egos”.

En similitud de el P3, junto con el P2, la sociedad es aquella que empieza a brindar una mayor fuerza para poder crear este alter ego, las interacciones de su familia, y todo aquello que forja desde lo externo la personalidad de sí mismo, pero a la vez, de un alter ego,

que se alimentan mutuamente, brindando así, una construcción de la identidad en sí misma, como en la identidad del alter ego.

El participante 3, menciona que a través de los medios inicia a conocer lo que es el arte Drag Queen, por lo que empieza a crear otro alter ego que se enfoca solo en este arte, con el alter ego, vienen una identidad diferente a la que el participante 3 mantiene durante su vida cotidiana.

En cuanto al Participante 4, refiere un concepto de identidad desde su percepción mencionando

“es más hacia el área de como quien soy realmente, como quien soy, que hago a que me dedico es como esa construcción que uno tiene que fortalecer en sí mismo” P4, entrevista I, párrafo 3

Por tanto, hay que comentar que la construcción de la identidad es un proceso largo y complejo, en el que priman temas como el autoconocimiento, la autopercepción, la socialización, donde se proponen puntos en específico, que se relacionan algunos subtemas como las normas sociales, los valores, las pautas de crianza, las creencias, etc.

Al momento de la construcción de las identidades que el Participante 4 mantenía fuera de su vida cotidiana, menciona que nace a raíz del *bullying* que recibía en el colegio, por lo cual el Participante 4 empieza a interactuar en las redes sociales y de a poco va construyendo su identidad.

Brindando desde la virtualidad un espacio propio en el cual podía buscar aceptación, reconocimiento, que en su momento no percibía, dejando a entre ver, que alimenta la necesidad de ser parte de una comunidad desde las redes sociales.

el Participante 4 empieza a construir una identidad en el espacio *drag*, fue una crisis de depresión y malestar emocional.

Finalmente, se concluye que los participantes concuerdan con lo siguiente:

1. La construcción de identidad es un proceso que se forma a lo largo de la vida, que se basa en las experiencias de las personas.

2. En la construcción, influyen aspectos como las normas culturales, creencias, relaciones familiares y escolares e interpersonales, por ende, existen normas sociales que interfieren en ellas.

3. La construcción de identidad se puede percibir como un aspecto dinámico y cambiante.

Identidad Online

En las redes sociales de P1 se pueden evidenciar 3 fases diferentes que ha construido por medio de su historia, la primera fase es “Mike”, fase donde el personaje P1 aún no existía en redes sociales, y ya hay manifestaciones muy claras de lo que más adelante será P1, por ejemplo, el muy reconocido color morado, pero en su versión masculina.

Cabe también resaltar que durante el proceso de entrevista, el P1 no menciona fases dentro de su propio proceso, esto se deduce desde lo hablado, al encontrar fenómenos que alimentan y generar particularidades dentro de la vivencia de P1.

Para su segunda fase, es donde ya se evidencia los inicios en su práctica del personaje P2 con su maquillaje, creando y formando más su personaje, dando aquí ya más el lado monstruo, con los cachos de prostéticos.

“Me compré mi primera paleta de maquillaje porque eh conseguí como unos cachos hechos de icopor que me regalaron y yo dije ay sería muy chévere hacer unas fotografías así”

Pár 16. Entrevista 1.

Su última fase, la tercera, ya es cuando consolida su personaje, su maquillaje y ahora comparte mucho más sus experiencias en competencias como Batalla de Reinas (Host), Drag Queen Excellence (Concursante), Reino Drag (Concursante y ganadora), entre otras actividades.

Evidenciando en sí mismo, el crecimiento que este ha generado, como mencionaba, que el artista sabe que nace para ser artista, para poder crecer, y fortalecer, brindado apoyo en sí mismo, y en las demás personas fomenta su arte en sí mismo, mostrado en su interacción con sus redes sociales.

Algo que genera bastante interés, pero a la vez va muy lineado con la finalidad de las diferentes apps donde P1 se encuentra, por ejemplo, Instagram, lugar donde suele publicar su trabajo más fotográfico, más producido, aunque también se pueden encontrar reels, donde une y apoya bastante su trabajo con el de YouTube y sus revisiones.

Mientras que en YouTube suele tener más invitados y mostrar una personalidad más dada desde el video, sus opiniones, de diferentes eventos en relación con el drag en la escena bogotana.

Y, por último, su relación con Twitter o X, en el cual a sí mismo menciona que no tiene gran fuerza en esta, pues no es constante, por ende, poco es su uso, o su promoción en esta misma.

Por otra parte, P2 da una idea un poco más diferente de su relación con su Identidad Online, pues hace mención que su única red social donde involucra en todo a P2, es Instagram.

La relación que tiene con P2 e Instagram es más el poder evidenciar su trabajo para los diferentes Ball Rooms en los cuales asiste, y sus diferentes vestimentas (Trepes), y, aun así, en su *feed* se logra evidenciar la influencia de la cultura griega (por su nombre), en las diferentes poses, y estética.

“Nació el Instagram de P2, como para documentar un poco, como que mi Instagram era como, ¡Ay! Pues voy al Ball al que voy, me tomo 3 fotos y ya subo y listo, como que queda el registro y al principio solo empezó como tarea archivística, como desde mi punto de vista, el problema es que eso fue una cosa muy idealista”

Pár 12. Entrevista 2

Pero también menciona que en sus redes sociales no suele involucrar mucha alteración de su realidad, dando a entender que no edita su maquillaje, en pocas ocasiones solo el fondo, mostrando en sí una actitud más desinteresada por la misma.

Hace una fuerte referencia a que desde que inició con sus redes, ha sido en general para dar y recibir el apoyo de lo que logra pasar dentro de la escena Ball Room, donde gente le ha escrito para darle sus felicitaciones y opiniones sobre los diferentes eventos en los que ha asistido.

Pudiendo hacer cada vez más válida la idea de cómo la aceptación de BallRoom a P2 ha fomentado que siga creciendo en redes, en sus actitudes, ideas, entre otros comportamientos propios de la comunidad en sí misma.

En relación con el participante 3, toma la identidad online como:

“(...)una forma de expresar ciertas cosas que uno no es capaz de expresar en el mundo(...)”

Dejando entrever que las redes sociales, son más allá de la muestra en sí misma de una fotografía, de un fenómeno, es también una voz activa para mostrar lo que uno busca representar en la realidad, una queja, un malestar, una idea, una invitación, entre otras.

(...) poder expresar lo que no se ha podido, habitar lugares en foros de internet y conocer más gente y de otro lado del mundo, entonces creo que eso empieza a generar identidad, que crece al mismo tiempo que tu yo no virtual pero que van al paralelo y siento que se nutren entre sí (...)”.

Siendo esta idea aún alimentada en no solo una queja individual, sino también en la interacción con personas que comparten ideas, pensamientos colectivos para la unión y el fortalecimiento de las redes que las mismas redes sociales pueden brindar para fomentar una comunidad.

Y en esta comunidad, entre ellos mismos educarse, conocerse, compartir, debatir, apoyarse, entre otras cosas, para así crecer juntos, en comunidad, en casas, en familias, en amistades o similares procesos.

Evidenciando que realmente la identidad online va más allá de uno mismo, sino que se alimenta de manera colectiva para la denuncia, el compartir, el conocer personas con ideales similares.

Por otro lado, el participante 4, entiende la identidad online como

“(...)Aquella versión nuestra que construimos y que se expresa directamente y de cualquier manera en la virtualidad u online, entonces no sé, en Instagram, Twitter, YouTube, es como que, quién soy yo a través de eso, porque también puede ser como mi yo mismo, o sea mi yo P4 pero también puede ser como en su viceversa como en un personaje, como en un personaje drag (...)”

Mientras que con P4, se evidencia una externalización respecto a la proyección que se tiene de sí misma frente a lo que quiere que los demás vean de ella, evidenciando como desde su perspectiva y tipo de drag (feminem) cumple estos requisitos en querer ser vista, pulida y bella.

Brindando no solo una distinción de lo que se busca de las redes en base a su drag, sino también como el drag interpreta una nueva forma de manejar sus redes sociales, desde la incomodidad de lo estético, pero la construcción de una comunidad, el compartir y archivar recuerdos de Ball Room, o la muestra de la belleza dentro de la escena en la que se vive, todo para al final, transformar el pasado en un momento único para cada quien que lo desee ver.

Considerando así, los Participantes 3 y 4, se concluye que, la identidad online genera una representación externalizada del sujeto que busca crear en el mundo virtual, representación relacionada con la identidad offline pero que tienen rasgos muy diferenciales, en lo que influyen aspectos como las dinámicas familiares, académicas y sociales.

Ahora bien, si se tienen presentes las diferenciaciones de la identidad online que los participantes mencionaron, se puede observar una similitud en su discurso, ya que el participante 3 agrega que

“(...) pero también P3 es mucho más experimental y juega con muchas cosas(...)” p3, entrevista 2, párrafo 5

Seguido a ello, con la finalidad de complementar lo anterior dicho, el participante 4 refiere que

“(...) en P4 masculino, puedo tener algunos miedos, pero en P4 no, como que en P4 soy muy segura, como que en P4 me monto me trepo y ajam (...)” p4, entrevista 1, párrafo 12

Identidad Offline

La finalidad de la Tragedia Griega es el poder proveer una democracia mejor, en medida, un poco la función política y personal que el personaje Tragedia hace evidente en su discurso.

P2 menciona que Ball Room es político, es agresión, es una lucha por aquellas comunidades que históricamente han sido canceladas y no mencionadas dentro de un sistema heteropatriarcal y euro centrista, por el cual sistemáticamente ha evidenciado violencia y discriminación a poblaciones diversas, trans, afro, latinas, habitantes de la calle, mujeres, sero positivos, entre otros.

Por eso, desde la fuerte afirmación de “P2 es Ball Room” (Pár 4, entrevista 1), P2 también lucha por estas comunidades desde su realidad, como dentro del espacio Ball Room, P2 se vuelve un luchador, pero también un animador con sus iguales para poder luchar contra un sistema desde el performance, la mariconera, el travestismo y el empoderamiento.

“Estoy todo el tiempo gritando Y como sintiendo un montón de cosas Y sudando y fumando Y tomando entonces sustancias entonces es como todo un espacio en el que no me puedo Intentar ser otra cosa que no sea yo misma”

(Pár 6. Entrevista 1).

A diferencia de P2, P1 hace una mención bastante diferente en su forma de explorar el mundo drag, por ejemplo, su personaje en sí mismo es una lucha contra la “belleza tradicional” y los “cánones” que se han esperado para poder representar a una fémina, por ende, su misma forma de ver su drag es “Thing”.

Junto con su propuesta que ya de por sí es aversiva por no entrar en los cánones, también ha logrado apoyar a la comunidad drag con la creación de una casa “LasTesas”,

además de ser un fiel y recurrente apoyo en la escena al participar y estar en diferentes eventos drags, junto con la creación de varios eventos conocidos como “Presas con las tesas”.

Se ha vuelto un exponente de la comunidad drag en Bogotá con su forma tan única de ser, porque se ve como un monstruo, pero es un ser que busca ampliar y dar reconocimiento a la comunidad drag desde diferentes ámbitos, como YouTube, y crear espacios seguros.

El participante 3 menciona el significado que él le da a la identidad offline

“o sea prácticamente es un mix entre lo que te inculcaron de crecimiento y lo que tú has experimentado a través de tu vida” Participante 3, entrevista 1 párrafo 10

La construcción de la identidad se va mezclando desde todo el proceso que P3 ha vivido desde su crecimiento, siendo, bien como dice él, un mix de todo aquel bagaje histórico previo que ha sobrevivido, dando a la final, en el drag un nuevo recurso para poder afrontar y vivir su vida.

Desde lo fuera de lo común, la lucha contra lo hegemónico, la belleza cis hetero patriarcal, y la inclusión de una nueva forma de ver el mundo fashionable del drag, viviéndolo desde lo monstruoso, lo oscuro, lo otaku.

Por ende, desde su margen de creencias, que fue brindada desde la infancia, se concreta, se une, y se vuelve un punto de estudio, de estética para que en sí mismo tenga comportamientos, ideales, maquillajes brindados, pero a la vez evolucionados de sí mismo.

Por otro lado, el participante 4 menciona que la identidad offline va entrelazada con la autopercepción en un contexto fuera de lo digital; sin dejar atrás la influencia de diferentes aspectos como la interacción con los demás teniendo en cuenta la relación sociocultural, las actividades diarias entre otras

“lo offline ya es cómo lo mismo, pero cuando estoy fuera como me muestro, quien soy, cuando no estoy directamente con una red social o pues de como forma consiente más bien” Participante 4, entrevista 1, párrafo 4.

Siendo así, continua la idea de que las identidades online y offline se alimentan de sí mismas, siendo complementarias, no dos efectos diferentes, siendo así, que en la realidad offline, es aquella versión que se vive en su cotidianidad dentro de su personaje.

Pero que no solo compone una construcción solitaria, sino que permea dentro del grupo (drag queen bogotanas) que se empieza a formar una identidad entre todas ellas, además de brindar lo feminem (o fishy), agarrando características propias de la comunidad en la que ella habita.

DISCUSIÓN

En esta discusión, desde la psicología sistémica se menciona la comparación entre lo hablado en las entrevistas con la teoría, donde con los cuatro participantes (P1, P2, P3 y P4), se evidenciarán las siguientes categorías, construcción de identidad, identidad online y offline, y significados de la identidad.

Construcción de identidad

Hablar de construcción de identidad facilita la idea de saber cómo es que se llega a ser, en este caso una nueva identidad *Drag Queen*, travesti y marica; pudiendo lograr estas afirmaciones “P2 es también Ball room” (Párr. 4, Entrevista 1), donde se evidencia de forma inmediata que P2 como identidad no es solitaria, es en sí parte de un conjunto, el Ball Room.

Dentro de la historia de P2 o previamente Cáscara de Coco, se empieza a evidenciar que las vivencias narradas forman parte fundamental de la identidad de P2 “yo no sabía maquillarme como en absoluto maquillarme yo no sabía andar en tacones O sea a mí fueron mis amigas mis amigos que me enseñaron como todo lo que he aprendido Y hasta el día de hoy no *shade* las cejas me las hacen a mí, la vez que nos conocimos (P2 haciendo referencia la primera vez que se vio con el entrevistador) yo estaba completamente, yo solo me tapé las cejas y me hice la base, fui maquillada por un amigo, entonces, como que es eso, que yo no puedo estar allá de pie, tomando decisiones, sin esas personas detrás mío.” (Párr. 8, entrevista 1).

Desde un inicio se nota la intervención de las amistades en el proceso de enseñanza de P2, o bien Fonseca menciona White en 1994 “Las historias determinan el sentido que las personas dan experiencia, y a su vez, determinan los aspectos que son expresados.” (Pág. 8). Aún, cuando en toda la entrevista menciona y hace bastante notorio el apoyo de sus amigos, la aceptación de la comunidad Ball Room

Por ende, la afirmación de “P2 es también Ball Room en muchos sentidos nada fue como otra identidad que empecé a habitar” (Párr. 4. Entrevista 1). Cobra bastante peso, pues, los ideales, las experiencias de P2 van de perfecta manera alineados con la cultura Ball Room y sus *Houses*, espacio para los “jóvenes racializados LGBT+ sin hogar, donde los padres y madres (generalmente hombres gays y mujeres trans) se convierten en una figura materna que brinda amor, apoyo y alivio al mismo tiempo que proporciona confianza para los balls y el mundo exterior” (BallRoom Medellín, 2023).

Con la teoría de la identidad social de Tajfel y Turner, se puede notar el discurso de por medio, en su primer lugar se encuentra la categorización, donde se busca generar igualdades, grupos entre otros, bien, dentro de la misma, donde se hace evidente en las houses y en las categorías de 007, y bien P2 en su Instagram se tiene como “P2 007”, ya hay una categorización que lo separa de los demás.

"La posibilidad que uno tiene para auto percibirse como la capacidad tanto nivel como física, cognitiva como de funcionamiento del cerebro como la educación que uno tenga como añadidura a esa capacidad como esas 2 cosas más la idea de que todos somos alguien como de que no somos una sola cosa unida, sino que cada uno actúa por separado, aunque vivamos en sociedad" (par. 2, entrevista 1).

Luego se encuentra la identificación, es donde se busca actuar de acuerdo con las normas de la comunidad en sí misma, por eso mismo P2 menciona “Recuerdo que en algún momento hablé del consumo de sustancias, pues eso también está muy atravesado como con, sí, con lo que sucede dentro de Ball room, no es un secreto, y tampoco voy a satanizar absolutamente nada aquí” (Pár 24. Entrevista 1), donde, esta, como otras actitudes empiezan a cobrar sentido, por un agente social que busca y logra actuar de la misma manera.

Tal es el punto de P2 de sentirse cómoda con estas actitudes que se proyectan y se van más allá del personaje, en su realidad personal, como cuando menciona “me encanta incomodar a mi jefe en el trabajo me dice que no está de acuerdo con los pronombres, y yo le digo, no tengo problema con eso, me puedes tratar como él, pero quiero decirte que yo así vivo Y así mucha gente me respeta y eso no lo podría haber hecho, presentado de la misma manera si no estuviera en Ball room” (Pár 26, Entrevista 1), y así, es como se puede afirmar que “P2 es P2 masculino y P2 masculino es P2” (Pár 6. Entrevista 1)

Más adelante, se llega la comparación, que desde la escena Ball Room se puede evidenciar fácilmente desde dos diferentes áreas, en primera, la comparación entre houses y los choques o los *Stormeos* (forma en resolver problemas entre casas, o personas que

pertenecen dentro del colectivo, por medio del voguing, argumento constructivo, entre otros) que se viven dentro de la misma escena, pero también, se encuentra la lucha con la que nace Ball Room, la lucha contra la opresión y lo heteronormado (BallRoom Medellín, 2023).

Cobrando aquí el *stormeo*, una función reguladora dentro de la misma escena en sí, pues por medio de inconformidades entre grupos, casas, personas, se busca generar una posición de defensa y pleito, en el cual, se finaliza con reflexiones entorno a la situación en sí misma, para la educación, evolución y mantener las relaciones sanas que Ball Room permite.

Por último, está la distinción social, donde se logra generar una diferenciación social, y se logra evidenciar lo que yo hago es positivo, y el otro grupo es negativo, como se menciona *“cualquier cosa, marica, cualquier comentario en el grupo de la familia, es como mamá, papá, eso es transfóbico”* (Pár 26, Entrevista 1).

Desde el sistémico, se logra comprender más una identidad y su construcción por un inicio desde la subjetividad del lenguaje, que se evidencia más desde su propia narración de su experiencia en sí misma, aun cuando P1 no existía, ya se evidenciaba características que luego se forman (Fonseca, 2012)

Otro factor para revisar es cómo interactúa con los otros, y como empieza a formar la identidad (Fonseca, 2012), cuestión interesante, pues previo a la construcción de P1, no se menciona compartir estas fascinaciones, gustos, sino que era algo que se vivía en sí solo.

“Me bailo la canción como si yo fuera el artista y no no tanto como el asunto de aprenderme la coreografía de un artista sino de yo cómo interpretaría esto si yo fuera este cantante eh cómo lo interpretaría con mi cuerpo eh que es básicamente lo que hacen”

Párr. 16 Entrevista 1

Cuando empieza a formalizar su personaje P1, es cuando más se nota la interacción con otros donde construye y crece su propio personaje, hasta formar su propia casa.

“Siento que nosotros a a al ser como drags que no son de las fallen eh como de las de de las mismas podíamos como dar como un punto diferenciador a a estas revisiones”

Párr. 24 Entrevista 2

Dando en evidencia más cómo el personaje de P1, al crear una familia, forma un mesosistema más fuerte, que con sus constantes esfuerzos a impactado en el macrosistema de la comunidad LGBTQ+, con sus intervenciones en la realidad donde se ve inmerso en su cotidianidad como P1.

Pero cuestión que aun genera bastante curiosidad, es en la diferencia de las características donde P1 masculino se narra con una personalidad bastante diferente con lo que es P1

“porque pues P1 masculino es o sea yo soy una persona como más retraída más em cómo se llama esto eh introvertida, pero P1 no P1 es muchísimo más extrovertido eh a ella sí le gusta que lo estén viendo que le alaben y demás cosas que a P1 masculino también pero no desde el punto de vista como de público”

Pár 18

Entrevista 1

Por consiguiente, al hablar de una identidad social urbana, se mencionan aspectos culturales, económicos y sociales de alguna comunidad en la cual toman temas como diversas prácticas de costumbres, tradiciones valores etc, por esta razón (Proshansky, 1976, 1978; Proshansky, Fabian y Kaminoff, 1983) refieren que la identidad va relacionada con el *self*, esto consiste en diferentes contextos los cuales se pueden abordar desde lugares en el cual el sujeto esté en la libertad de afrontar la realización de sus vínculos teniendo presente los determinados entornos en el que se encuentren; de este modo se puede relacionar lo anteriormente dicho con lo mencionado por el participante P3.

“una identidad para mi es identificarse o demostrarse al mundo, digamos, no siento que solo haya una identidad, o sea, en la vida real uno es distinto, uno muestra una identidad distinta con los amigos, con la familia, con la pareja y también como por internet, una identidad en Facebook, otra en Instagram o Twitter” Participante 3, entrevista 1, parrafo 5

Con lo anterior, el participante P3. relaciona su discurso, con la definición que brindan los autores, ello en cuanto a los contextos en los cuales se aborda las identidades, ambos consideran que la identidad surge a partir de diferentes contextos, pero sin embargo se establecen vínculos emocionales.

“ que las persona se suelten como no se cómo esa gata perra interna ”.

“el trabajo transforma a las personas, como que puede llegar una y se viste de cierta forma y ya, como que se empieza a desenvolver distinto, entonces como que sí, hay muchos factores que hacen que te comportes de cierta forma” participante 3, entrevista 1, parrafo 6

La respuesta refleja cómo las identidades de las drag queens se transforman en el contexto del estudio fotográfico, destacando el papel del vestuario y la estética en la autoexpresión.

La referencia a la "gata perra interna" sugiere que al adoptar su personaje, las artistas liberan aspectos reprimidos de su personalidad, lo que les permite desenvolverse de maneras más auténticas y multifacéticas. Además, la experiencia observada en entornos como Televisa Colombia resalta que la identidad es un proceso dinámico influenciado por el contexto social y profesional, donde el *performance* se convierte en una forma de arte que desafía las normas de género y expectativas sociales. Así, la construcción de la identidad drag evidencia una rica interconexión entre lo visual, lo performativo y la autoaceptación.

En consecuencia, si se tiene en cuenta los relatos brindados por el participante 3, la construcción de su identidad se ve relacionada con varios aspectos

“primero yo siento que me reprimían mucho, o sea salí de un colegio militar y ehh, mi señora madre que adoro y amo, pero si fue una señora muy estricta cuando era muy joven, entonces si siento que siempre tuve como esta búsqueda hacia maquillarme y hacer cositas, si bien siempre acudí a lo gótico, lo oscuro y todo eso, como que usaba todo esto para explorarlo pero aun así tanto en el colegio como en la casa me sentía o había como una represión, también siento que hubo de ser otra o sea como bueno, de día seré una y de noche seré otra” participante 3, entrevista 1, párrafo 8

El relato brindado por el participante 3, refleja experiencias personales que pueden ser analizadas a través de varias teorías sistémicas en psicología. Una de las teorías relevantes para entender este relato es la Teoría expuesta por Macmillan (1990) en torno al trabajo expuesto por Bronfenbrenner del Desarrollo Humano, lo anterior citado por (Cortés, A. 2004), que enfatiza la interacción dinámica entre el individuo y su entorno social y cultural.

1. Microsistemas: El participante 3 menciona la influencia de su familia y el colegio militar en su desarrollo. Su madre, descrita como estricta, representa un microsistema crucial que establece normas y expectativas que pueden percibirse como represivas. Este entorno familiar y escolar actúa como un microsistema que moldea la percepción del individuo sobre sí mismo y sus comportamientos.

2. Mesosistemas: La interacción entre los diferentes microsistemas (familia y colegio) pudo haber contribuido a sentimientos de represión. La combinación de expectativas estrictas tanto en casa como en la escuela pudo haber generado tensiones internas y la necesidad de explorar identidades alternativas, como el interés por lo gótico y la autopercepción dual de día y noche.

3. Exosistemas: Aunque no se menciona explícitamente en el testimonio, los exosistemas representan contextos sociales más amplios que también influyen indirectamente en el individuo. Estos pueden incluir influencias sociales y culturales que afectan las normas y valores en la sociedad en general, lo cual podría haber contribuido a la percepción de represión y la búsqueda de identidad alternativa.

4. Macrosistemas: Finalmente, los macrosistemas representan los valores culturales y sociales más amplios que afectan a todos los niveles anteriores. En el caso del participante, la influencia de normas sociales y expectativas culturales sobre el género, la identidad y la expresión personal pueden haber sido relevantes para su experiencia de sentirse reprimido y buscar una identidad alternativa.

Por otro lado, el participante número 4 en el discurso que brinda mediante su entrevista que:

“nace de una época de depresión bastante fuerte, yo estaba super mal, incluso empecé a dudar muchísimo de mi autoimagen, pensaba que todo yo estaba mal, entonces de alguna manera quería cambiar y decir que yo ya no era esa persona, volverme bien, otro personaje. Recuerdo que yo me dije que no quería ser lindo sino como un monstruo algo diferente, ahí empiezo a ver lo de maquillaje y a practicarlo, luego entro a un concurso y me doy cuenta de que represento más mi lado femenino y ahí me doy cuenta de que me gusta Drag Queen, pero no olvido que quiero también ser un monstruo” (Participante 4, párrafo 9 entrevista 2).

Con esto se puede referir que la identidad que creó P4 nace a raíz de una crisis de identidad, ya que según (Erikson, citado por Tylor, C. 1996), la identidad es un aspecto que a

lo largo de la vida se va nutriendo, aunque puede tomar ritmos distintos, esto en aras de las experiencias del contexto de la vida.

Sin embargo, Erikson menciona que “sin identidad estable estamos al borde de la crisis”, con esta última frase, podemos denotar que al momento en el que nace la identidad del participante 4, pudo estar pasando por una crisis y se puede relacionar, pues bien surgieron sentimientos y emociones de inseguridades, confusión, tristeza profunda, entre otras que le llegaron a causar una gran incógnita con lo que en ese momento él era, por tanto, como lo menciona Erikson, “los momentos en que se corre el riesgo de perder la identidad se define como un momento de crisis”.

Dejando en evidencia que, al tener un momento de crisis, P4 recurre a algo que genere una validación en sí mismo, y en su entorno, por ende, se deduce que el drag brinda en P4 el soporte para poder salir de la crisis que una situación brindó, generando nuevos recursos, y un proceso de entropía positiva, hasta que por sí mismo se regulo y generó una entropía negativa.

En definitiva, se puede mencionar que la identidad en los participantes 3 y 4 presenta una exploración profunda de la construcción de la identidad en el contexto de las drags queens, destacando cómo factores culturales, sociales y personales influyen en su autoexpresión. La relación entre los conceptos de identidad social y el self, según Proshansky y otros, enfatiza que la identidad no es un constructo fijo, sino que se manifiesta de diferentes maneras según el contexto y las relaciones interpersonales. La experiencia del participante P3 ilustra esta idea, ya que menciona la dualidad de su identidad y cómo su entorno familiar estricto ha moldeado su percepción de sí mismo, reflejando las influencias de los microsistemas, mesosistemas y macrosistemas en su desarrollo. Por otro lado, el relato de P4 revela que su identidad emergió en un momento de crisis personal, subrayando cómo las luchas internas pueden llevar a la búsqueda de nuevas formas de expresión, como el drag, que le proporcionaron una válvula de escape y una oportunidad para la auto-validación. Ambos

testimonios subrayan que la identidad es un proceso dinámico y multifacético, profundamente influenciado por el contexto social y emocional, donde el arte del drag actúa como un medio de transformación y empoderamiento.

Identidad Offline

Hablar ya de la identidad es bastante amplio, el poder organizarlo en alguna tipología muestra lo grande e importante que es la identidad en sí misma, por eso mismo, desde este trabajo, se decide hablar como eje fundamental la identidad offline.

En cuanto a P2, en su identidad offline, desde su narración nos empieza a explicar más de su proceso

“yo creo que quiero saber que me podrían definir como como una draga que siempre tiene como una buena disposición de siempre saludo me gusta como que a la final haya como ese contacto humano Y E intento que siempre sea como desde la mandaste la diste devoraste Yo estaba ahí cuando pasan como absolutamente todas las personas que yo mínimamente conozco les grito como un hijo de puta Y grito Y aplaudo Y es cómo es eso como a la final yo actúo de esa manera Y si se percibe” (Par 16. Entrevista 1).

Bien se hace una referencia de un tiempo que siempre está ahí, no un tiempo específico, sino una constante interacción que se mantiene cuando P2 masculino habita P2 dentro de la escena Ball Room, dando así sentido a lo que Fonseca (2012) menciona “la identidad aparece aparentemente estable, mientras se transforma y se ajusta a diferentes momentos y formas de relación que implica, a su vez, un uso particular del lenguaje” (pág. 12).

Cuando P2 empieza a formar parte de la comunidad Ball Room, se empieza a ver unos cambios en su comportamiento, dando a entrever, que la construcción de la identidad también va de la mano de cambios visibles y notorios, actitudes que juegan un papel fundamental dentro de la afirmación “P2 en Ball Room”, evidenciando en sí, nuevos discursos, conceptos y el uso particular del lenguaje que hace clave dentro de la comunidad.

Dando así en evidencia, como el uso del lenguaje juega un rol particular dentro de la cotidianidad de P2, junto con este, va a fortalecer su identidad social, al tener un vocabulario propio de donde incluso se altera el lenguaje para su función propia (lenguaje inclusive), y que se usa dentro de la sociedad donde elle habita, Ball Room.

Se hace evidente como la personalidad de P2 se va ligando junto con la ideología y forma de ser de los Ball Rooms, dando más sentido aún la identidad social de la que se vive, al empezar a usar prácticas particulares, lenguas distintivas, vestimentas, políticas, entre otras.

“Uso de términos las Fem Queens son las mujeres trans que habitan Ball room melkings son los hombres trans que habitan Ball room no en Binary royalty son las personas no binarias eh no personas no binarias que habitan Ball room eh um y para las demás identidades eh se me olvida twisters son los hombres gays CIS que habitan Ball room eh o los hombres CIS que habitan Ball room no necesariamente tienen que ser gays” (Pár 69, entrevista 2)

“Ball room en Bogotá es una escena Kiky Y es un escenario que kiki es el término que se usa dentro de Ball room para hablar como de El juego de nos reunimos Y parchamos Y competimos, pero todo está como en el nivel como lúdico lo que pasa es que aquí la escena que quizá la que se fortaleció por eso no es tan lúdica al final del día”

(Pár 32. Entrevista 1)

P2 es Ball Room, es una postura bastante diciente, puesto que la forma de ser de P2 no viene de sí mismo, viene del Macrosistema que la comunidad Ball Room ha formado, desde sus ideales en un inicia en Nueva York, pero también ha sido permeado por la cultura Ball Room de Bogotá, que menciona que es más Kinky a diferencia de la comunidad Ball Room en otros lugares, que generar su propia característica en el performance y en la manera en que se ve el Ball Room comunidad.

P2, o inicialmente Cáscara de coco, es un ícono dentro de la comunidad Ball Room, comunidad que nace en los 70'S 80'S como una revolución ante los estándares cis de la época, difundidos desde la sistematización, junto con el abandono de personas queers, el fortalecimiento de la comunidad trans, latinos, negros, VIH+, asiáticos, se empiezan a generarse reuniones clandestinas (Ball Rooms) con diferentes categorías que buscaban imitar, vivir la fantasía de las personas privilegiadas de la época, personas blancas, cis, y “perfectos”.

Este constante deseo de querer ser visto como normales dentro de una sociedad, logra fomentar con mayor fuerza estos espacios, donde cada vez se era más frecuentado, generando ya legados en miembros, casas, entre otros.

Hablar de Ball Room no es solo el uso de determinada vestimenta, es más que la prenda, es la forma de generar política, luchar contra los cánones de lo idóneo dentro de la calificación de su época.

P2 nace y explora su identidad desde estos espacios, lugares, que bien menciona previamente la unidad y la lucha colectiva se hace mención al respecto.

En medida, estas ideas de un personaje nacido ante una sociedad y para una sociedad hacen interesante en su discusión y conclusión, pues bien, desde la psicología sistémica, la identidad se construye según la interacción de la sociedad que esta permea, dando así un lenguaje particular, ideas que va conforme al lugar donde habita en sí mismo.

O bien se resume en “P2 es también Ball room en muchos sentidos” (Pár 4, entrevista 1) cobra bastante sentido, sin Ball Room P2 no existe, P2 habita junto a sus amigos y jentes crean sus personajes en conjunto, dando no solo una representación de *Houses* que también es parte de la escena Ball Room.

Si se logra entender a P1 inicialmente como un sistema en sí mismo, se va a lograr entender en sí mismo su identidad, puesto que este es un sistema que está abierto a otros sistemas que lo moldean, por ejemplo, su gusto por la moda “extraña”, como la empieza a adoptar y transformar hasta el punto de que hoy en día, sus estructuras y siluetas en su personaje suelen salirse de lo convencional.

“Viendo estos referentes como Gaga que son como iconos de la moda extraña”

Pár 16

Entrevista 1

P1 ha mencionado que desde pequeño tiene esta fascinación por la moda rara, el interpretar canciones a su manera, entre otros, modelos que desde su narración se podría pensar como algo más desde lo individual, cuando empieza a formar una familia, que de por sí mismo impulsa a habitar, conocer, frecuentar lugares donde hay eventos drags, ante su negativa por el gusto de feminidad, junto con su propia experiencia, empieza a abrazar a P1, dando a entender que logró crear un diseño del sistema tan fuerte, que es fácil reconocer a P1.

“Me bailo la canción como si yo fuera el artista y no no tanto como el asunto de aprenderme la coreografía de un artista sino de yo cómo interpretaría esto si yo fuera este cantante eh cómo lo interpretaría con mi cuerpo eh que es básicamente lo que hacen”

Pár 16

Entrevista 1

Logrando así tener una orientación a objetivos, pues con su fascinación por lo raro/extraño, lograr sincronizar, interpretar canciones, diseñar, entre otros, fueron, herramientas para luego poder crear en sí mismo un nuevo personaje, o bien como P1 menciona

“Uno sabe cómo que uno es artista desde chiquito muchas personas lo terminan descubriendo pues ya de más grandes, pero pues siempre tuve como combinaciones artísticas desde muy pequeño” (Pár 14, Entrevista 1).

Dando después, junto con su compañero de casa (P3), empiezan a formar y a lanzarse más a la escena drag, con su propia marca, concepto, que lo llevó a adquirir más confianza y bien él dice que le gusta mucho concursar.

“Yo soy una persona más de competencia porque soy sí soy sí he sido un ente muy competitivo desde siempre y eso se lo transmitía a P1 entonces eh yo estaba como más en competencias de online o en una presencial o algo por el estilo y es más como de estar frente a la cámara de estar produciendo eh audiovisuales y cosas por el estilo eh que tal vez en algún momento pues se anime a estar en una competencia”

Pár 40 Entrevista 2

“siento que tiene como, eh para mis parámetros socioculturales, o sea siento que tienen unos parámetros de conducta para vivir y habitar la sociedad por decirlo así, entonces siento que las dos tienen limitantes, tienen estructuras distintas” participante 3, entrevista 1, párrafo 10.

Estos parámetros pueden actuar como limitantes, condicionando la forma en que las personas se expresan y se relacionan con su entorno. En este sentido, cada individuo o grupo enfrenta distintas restricciones que pueden influir en su comportamiento y en su capacidad para habitar el espacio social de manera plena. Así, las diferencias en las estructuras culturales y las expectativas sociales no solo determinan las conductas, sino que también delinean las experiencias vividas y la forma en que se construyen las identidades dentro de la sociedad.

Segun Bruer, 1981, citado por Tomás, 1998 enfatiza en la identidad, refiriéndose como algo que no es lineal, es decir que se redefine constantemente, lo anterior puesto que se ve mayormente implicada las interacciones sociales

En cuanto al participante 4, menciona que desde la percepción de su identidad fuera de redes sociales, se identifica como una persona con género fluido, es decir, si bien se reconoce

como hombre, también está abierto a explorar diferentes aspectos de su identidad, como lo son facetas femeninas y/o andrógenos. Participante 4, entrevista 2, párrafo 11.

“Toda persona, en su necesidad de construir una identidad personal, está motivada intrínsecamente a asumir los roles de género que reafirmen y consoliden esa identidad” Kohlberg (1966) citado por (Zaro, 1999, p.11). Por ende, es necesario afirmar que un factor importante para la construcción de identidad fuera de redes sociales o bien llamada identidad offline es el género y orientación sexual, lo que le permite explorar diferentes aspectos de la identidad más allá de las expectativas sociales, buscando autenticidad, donde la apertura a nuevas experiencias y la exploración de diferentes dimensiones de género se convierten en elementos clave para su autocomprensión y expresión personal

Identidad Online

Es interesante ver cómo P2 empieza a tener cambios notorios dentro de su propia relación en función del yo online a través de la historia, evidenciando que la identidad o el yo no es estático, como hace mención del inicio, las intenciones y la realidad cambian según el tiempo y las experiencias (Fonseca, 2012).

“Nació el Instagram de P2, como para documentar un poco, como que mi Instagram era como, ¡Ay! Pues voy al Ball al que voy, me tomo 3 fotos y ya subo y listo, como que queda el registro y al principio solo empezó como tarea archivística, como desde mi punto de vista, el problema es que eso fue una cosa muy idealista

Párr. 12.

Entrevista 2

“Pasó de ser algo más allá de archivo, a ser un lugar en el que me mensajeaba como con las personas del Ball Room, un lugar en el que no se subía historias, alguna vaina travesti, chistosona, y entonces eso todo se facilitó porque Ball Room al no ser una comunidad tan grande, eh, tiene muy buen manejo de redes sociales”

Párr. 12

Entrevista 2

Es interesante al final, poder ver como P2 tiene una identidad muy permeada en lo social, factor que da mucho sentido junto a las teorías sistémicas en relación con la

personalidad, o al famoso yo en cualquiera de sus variaciones, online y offline. (Fonseca, 2012).

Así es como el nacimiento y el mantenimiento de P2 se ha permeado por la misma comunidad, compartiendo en sí su desarrollo, pero, además, permeado con los ideales, pensamientos, y actitudes propias de la misma comunidad, construyendo así no solo una identidad online u offline, sino que además se vuelve un ser político que imparte en sí mismo una lucha contra sus propios ideales.

Cáscara de Coco, para su momento, decide abrir su red de Instagram, donde empieza a usarlo como archivo de su proceso en el drag, cuestión que en efecto logra en el paso del tiempo, pues retrata su personaje, junto a sus amigos en los diferentes espacios Balls que asisten.

Aunque en un inicio, se podría pensar incluso que su identidad online es para su personaje, al revisarlo más detalladamente, se nota como incluso sigue siendo un ser social, que habita Ball Room en compañía de su familia Drag, dando así bastante fuerza aún en ver el lineamiento desde su identidad online con la offline.

Para el P1, logra dar evidencia de sus intereses artísticos ante la moda extraña, poco común, más de alta costura, prendas chéveres que no se verían en la calle, o como mejor lo podría él describir.

“La forma de desarrollar los conceptos porque pues a pesar de que no son conceptos nuevos o innovadores en algunos sentidos eh siento que solamente se desarrollan de esa manera saliendo de mi cabeza eh la forma de encajar los diferentes tipos de materiales de eh visuales eh de explorar las artes escénicas eh siento que pues son muy identitarias y reconocibles una vez se ven en escena y pues siento que eso es lo que hace un icono”

Pár 12. Entrevista 1

Pero, desde dónde salen estos primeros recursos estéticos en la vida de P1, pues bien, Gergen (2007) menciona que inicia con las historias y las primeras referencias desde su niñez, viendo la importancia de cuáles eran aquellas, por ejemplo, P1 dice respecto a esto.

“Pues no sé siento que P1 siempre estuvo como el latente en mi vida eh o sea siento que al igual que no sé 1 1 montón de cosas que uno tiene presuntos en su vida sin saber qué son eh en cuanto a gustos y atracciones eh y demás pues uno sabe cómo que uno es artista desde chiquito (...) viendo estos referentes como Gaga que son como iconos de la moda extraña no no de la moda más convencional eh por ejemplo a mí me pareció super chévere

cuando empezaba a ver esta clase de personas en yo que estaba en premios de música o cosas así que era como ay si es si es ropa que utiliza la gente que uno ve como en pasarelas de diseñador y que uno dice como pero esa ropa no la utiliza la gente en la calle por qué no la utiliza la gente en la calle si es guapa muy chévere”

Pár 16. Entrevista 1

Se puede evidenciar desde un inicio en su estética, la moda diferente, muy referente a la moda estilo Gaga, una moda más Bizarra, experimental, y única, que desde un inicio soñaba en crear y realizar, para luego, empezar a crear y así, de poco a poco crear su personaje, “lo cual no quiere decir que la vida imite al arte, sino más bien, que el arte se convierte en el medio a través del cual la realidad de la vida se manifiesta. En un sentido significativo, entonces, vivimos a través de historias, tanto al contar como al comprender al yo.” (Gergen, 2007).

Desde el arte mismo se empieza a formar y construir este Yo, dando en primera evidencia es su Instagram, con el cual inicia todo este viaje, desde el vestuarismo que busca narrar una historia, pero siendo fiel a su personaje que tiene tendencias más cosplay, monster, o similares.

Por ejemplo, en su feed de Instagram tiene un vestuario inspirado en Belinda, donde se inspira en Belinda para la portada de Egoísta, de ahí el vestido blanco y negro, junto con su gran moño, pero también se evidencia el color morado, con el body, donde representa la exposición de su piel, algo que agarró mucha fuerza junto con Sailor Moon cruzadas con Hellreiser, dando también alusión al BDSM.

Todo esto, para demostrar como crea una historia fiel a sí mismo, con sus referentes claros, pero a la vez experimentando y jugando consigo mismo para crear, dando así sentido sus historias.

El participante 3 subraya cómo las redes sociales permiten expresar ideas, malestares y deseos que no se pueden comunicar en la vida cotidiana. Este fenómeno se alinea con el construccionismo social de la identidad (Berger y Luckmann, 1966), que sostiene que las identidades no son estáticas ni internas, sino que se construyen a través de las interacciones sociales y los contextos compartidos. Según esta perspectiva, las redes sociales son un espacio de interacción colectiva, donde las personas intercambian significados, crean narrativas y configuran sus identidades a través de la conexión con los demás.

Las redes sociales permiten que las personas se muestren como quieren ser vistas, pero también reflejan una identidad en construcción, que se alimenta de los intercambios y del feedback social. La expresión individual en las plataformas online no solo es personal, sino que también tiene un componente colectivo. El participante 3 señala que, a medida que las personas se conectan, forman comunidades donde se nutren mutuamente, aprenden y se apoyan. Este proceso refleja cómo, en las redes sociales, la identidad se negocia y se valida socialmente.

El participante 4 percibe la identidad online como una versión construida y expresada en plataformas como Instagram o YouTube, donde se refleja tanto un "yo" auténtico como un personaje. Esta externalización resalta la proyección de cómo quiere ser vista. Esto se conecta con la teoría del construccionismo social de la identidad (Berger y Luckmann, 1966), que sugiere que la identidad se forma a través de interacciones sociales. En redes, los usuarios configuran identidades personales y colectivas, ya sea mostrando su verdadera personalidad o una versión idealizada.

CONCLUSIONES

Desde la escuela sistémica, P1 se vuelve un ser particular en su propio estudio, por una parte, se puede evidenciar en su discurso, en su propia narración un antes y un después de empezar a hacer drag, pero, ya a opinión, P1 siempre estuvo dentro de Mike, pues las influencias artísticas que componen siempre estuvieron desde pequeño, al practicar la interpretación, crear diseños de ropa más asimétricos y poco convencionales, el estudiar Cine y Televisión para luego estar tan sumergido en la creación de contenido, demuestra que tuvo su previa preparación.

Para luego, cuando empieza a formar la casa con P3, es que empieza a fomentar de manera conjunta el personaje y todas sus habilidades, pero adicional a esto, no solo en su arte une, también evoluciona en su personaje, al tener elementos bastantes característicos que forman a P1, tanto en su esencia artística, como en su forma de ser en el personaje.

Por ende, entra una pregunta bastante inquietante con P1 ¿Cómo poder estudiar su identidad, si esta no parece ir tan del todo en relación con la escuela sistémica? O ¿Realmente P1 empezó a tener una personalidad, de P1, al momento que empezó a relacionarse con P3?

Se puede evidenciar de como la identidad es permeada directamente con la sociedad y con las personas que nos juntamos, bien P2 nace en medida por un concurso laboral, más adelante, se ha logrado mantener también por sus amistades que han logrado en él seguir esta pasión.

Aunque no solo se ha basado en continuar, sino que ha logrado perfeccionar su arte por medio de enseñanzas, el aprender a caminar en tacones, el aprender a maquillarse, mantener un personaje, entre otras cosas.

Bien la sociedad ha permeado bastante en P2, esta también ha fomentado áreas de su vida que no están dentro de Tragedia, sino más bien en Sandro ha fortalecido y cambiado parte de su personalidad, bien cuando explica como en su trabajo confronta a su jefa para poder defender sus ideales.

En conclusión, el relato del Participante 3 revela la complejidad y la dinámica cambiante en la construcción de su identidad, tanto offline como online. Su percepción de la identidad como algo multifacético se manifiesta a través de la adaptación de diferentes roles y personalidades según los contextos sociales y digitales. La influencia de los medios, las dinámicas familiares y sociales han moldeado su autoconcepto y la expresión de sí mismo, facilitando la creación de "alter egos" que exploran y expresan aspectos diversos de su

identidad. Este proceso subraya cómo la identidad personal puede ser fluida y adaptativa, influida por el entorno cultural y las circunstancias individuales, permitiendo al Participante 3 explorar y definirse en distintos espacios y momentos de su vida.

Basado en las narrativas del Participante 4, se concluye que la construcción de la identidad es un proceso complejo y continuo, influenciado por factores personales y contextuales diversos. El participante resalta la importancia del autoconocimiento y la autopercepción, influenciado por experiencias como el bullying y una crisis emocional que han impactado su autoexploración y desarrollo personal.

Además, su identidad se ve configurada por normas sociales, valores, pautas de crianza y relaciones interpersonales, demostrando la significativa influencia del entorno social y cultural en la formación de su identidad. Este proceso es dinámico y adaptable a lo largo de la vida, adaptándose a nuevas experiencias y circunstancias.

En resumen, tanto el Participante 3 como el Participante 4 coinciden en que la identidad personal se desarrolla a través de un proceso de vida que integra diversas influencias y experiencias, mostrando la naturaleza fluida y evolutiva de la identidad individual.

Basado en lo mencionado por el Participante 3 y el Participante 4, se puede concluir que la identidad online se percibe como una forma de expresión que permite explorar aspectos de uno mismo que pueden no ser tan accesibles en el mundo offline. Ambos participantes destacan cómo la identidad virtual no solo refleja aspectos de su identidad fuera de la virtualidad, sino que también puede ser una plataforma para crear y experimentar con diferentes facetas de sí mismos.

El Participante 3 describe cómo la identidad online y offline se nutren mutuamente, permitiendo un desarrollo paralelo que enriquece su autoconcepto. Por otro lado, el Participante 4 distingue claramente entre su yo real y los personajes que construye en el mundo virtual, como en el caso de su personaje drag.

Estos relatos subrayan que la identidad online no es simplemente una réplica de la identidad offline, sino que es un espacio donde se pueden manifestar y explorar identidades alternativas y más experimentales. Esto evidencia cómo las dinámicas familiares, académicas y sociales influyen en la manera en que las personas se presentan y se relacionan tanto en

entornos digitales como físicos, enriqueciendo así la comprensión de la identidad personal en contextos contemporáneos.

En resumen, lo mencionado por el Participante 3 y el Participante 4 indican que la identidad online proporciona una plataforma significativa para la exploración y expresión de aspectos personales que pueden ser menos accesibles en la vida offline. Ambos participantes destacan que esta identidad virtual no solo refleja elementos de su identidad offline, sino que también permite la creación de personajes y la experimentación con diferentes facetas de su personalidad.

El Participante 3 muestra cómo la identidad online y offline se complementan, contribuyendo al desarrollo integral del autoconcepto. Por otro lado, el Participante 4 diferencia claramente entre su yo real y los roles que adopta en el mundo digital, como su personaje drag.

Estos relatos subrayan que la identidad online no es simplemente una réplica de la identidad offline, sino un espacio dinámico donde se pueden explorar identidades alternativas y más experimentales. Esto destaca la influencia significativa de las dinámicas familiares, académicas y sociales en cómo las personas se presentan y se relacionan tanto en entornos digitales como físicos, enriqueciendo nuestra comprensión de la identidad personal en el contexto contemporáneo.

Finalmente, los testimonios del Participante 3 y el Participante 4 destacan la complejidad de la construcción de la identidad en entornos online y offline. Ambos participantes subrayan cómo la identidad digital permite explorar y expresar aspectos de sí mismos que pueden no ser tan accesibles en la vida real, facilitando la creación de identidades alternativas y experimentales. Esto refleja la influencia significativa de las dinámicas familiares, sociales y culturales en la formación de la identidad personal, enriqueciendo nuestra comprensión de la diversidad y la adaptabilidad de la identidad en el mundo contemporáneo.

APORTES, ALCANCES, PREGUNTAS Y LIMITACIONES Y SUGERENCIAS

Aportes la línea

Hablar de identidad ha sido un tema bastante cliché en el estudio científico, que pareciera que hablar de identidad no tiene más, pero realmente, con la clasificación de enfermedad la homosexualidad, y toda expresión de género no binaria, eran automáticamente condenada, y aquellos estudios que hablan de la homosexualidad o colectivos trans, se brindaba desde un discurso de la enfermedad, carencia, o similar.

Por ende, este trabajo se considera en primera medida una perspectiva diferenciadora con previos estudios, una perspectiva más alentadora en cuestión, no de enfermedad, sino como un proceso más que debe ser estudiado.

Y dado a esto, me lleva al segundo aporte significativo en este trabajo de grado, la población, pocos estudios científicos se han elaborado con población diversa, y más en específico con población drag queen colombiana, que este activo en redes sociales.

Puesto que la cibercultura ha impregnado nuestras vidas de una manera bastante amplia, esto también se ha visto reflejado bastante en las comunidades diversas, tanto en lo individual como en lo colectivo; tanto en mi cuenta drag, como en comunidades, en casas, bares, comunidad ball de ciudades y similares.

Limitaciones

Al estar trabajando con una población como las drags queens, uno se entra a pensar más, el discurso cambia en la persona si durante las intervenciones se encuentra en su personaje, que, en su persona civil, existirá algún cambio significativo en la historia, en la forma de narrar.

Otra limitante que también se encontró, fue la edad de las concursantes, todas se encontraban en una etapa donde la cibercultura ya es algo normalizado, mientras que otras drag queens de más tiempo qué pensarán de este fenómeno y como viven ese yo online, afectará en algo, o cuál es su perspectiva al respecto.

Preguntas

1. ¿En qué medida la identidad online refleja aspectos diferentes o complementarios de la identidad offline de una persona?

2. ¿Cómo afecta la interacción entre la identidad online y offline la autoestima y el autoconcepto de los individuos?

3. ¿Cuáles son los desafíos y oportunidades que presenta la creación de identidades alternativas y experimentales en entornos digitales?

4. ¿Qué papel juegan las dinámicas familiares, sociales y culturales en la formación y evolución de la identidad personal a través de los medios digitales y físicos?

REFERENCIAS

- Aday JS, Davoli CC, Bloesch EK. Psychedelics and virtual reality: parallels and applications. *Therapeutic Advances in Psychopharmacology*. 2020;10. doi:10.1177/2045125320948356
- Álvarez, C. (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. Universidad Surcolombia.
- Ariosa, M. A. P. (1991). La identidad como objeto de estudio de la antropología. *Alteridades*, 1(2), 3-5.
- Bolivar, A. (2015). METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN BIOGRÁFICONARRATIVA: RECOGIDA Y ANÁLISIS DE DATOS.
- BallRoom Medellín. (2023). *Culturízate con BallRoom* [Diapositivas]. BallRoom Medellín.
- Brito Alvarado, L. X. (2015). Ruta al Nuevo Mundo: La construcción social de la cibercultura. *Sociología Y Tecnociencia*, 1(5), 18–32. Retrieved from <https://revistas.uva.es/index.php/sociotecn/article/view/649>.
- Bryman, A. (2016). *Social research methods* (5th ed.). Oxford University Press.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). *Using thematic analysis in psychology*. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- COMO TÉCNICA DE INVESTIGACIÓN. Tonon de Toscano. REFLEXIONES
- Cortés Pascual, M. P. A. (2004). La herencia de la teoría ecológica de Bronfenbrenner. *Innovación educativa*. https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/67390/pg_053-068_inneduc14.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Correa, M. Vitaliti, J. (2018). ¿Online vs. offline? Estudio sobre las redes sociales personales y las redes sociales virtuales en la cibercultura adolescente actual. *Summa Psicológica*, V15 N2, Pág 134 - Pág 144. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7009158>
- Childs, K. M. (2022). “The Shade of It All”: How Black Women Use Instagram and YouTube to Contest Colorism in the Beauty Industry. *Social Media + Society*, 8(2). <https://doi.org/10.1177/20563051221107634>
- de la Rúa, A. D. F. (2008). Análisis de redes sociales y trabajo social. *Portularia*, 8(1), 9-21.

- Del Prete, A., Redon Pantoja, S. (2020). Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad. *Psicoperspectivas*, 19(1), 1-11.
<http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol19-issue1-fulltext-1834>
- DiMicco, J. M. & Millen, D. R. (2007). Identity management: multiple presentations of self in facebook. En GROUP '07: Proceedings of the 2007 international ACM conference on Supporting group work, 383-386.
- Donoso Niemeyer, T., (2004). Construccinismo Social: Aplicación del Grupo de Discusión en Praxis de Equipo Reflexivo en la Investigación Científica. *Revista de Psicología*, XIII(1), 9-20.
- Dubet, F., & Zapata, F. (1989). De la sociología de la identidad a la sociología del sujeto. *Estudios Sociológicos*, 7(21), 519-545. <http://www.jstor.org/stable/40420036>
- Epston, D. White, M. (1993). Relato, conocimiento y poder. Paidós (Ed.), *Medios narrativos para fines terapéuticos* (pp. 19-52).
- Escobar, A. (2005). *BIENVENIDOS A CYBERIA. NOTAS PARA UNA ANTROPOLOGÍA DE LA CIBERCULTURA*. <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n22/n22a02.pdf>
- Fierro, A. (1997). La identidad personal. M. Pérez Olvera (Comp.), *Antología de Lecturas*, 21-28.
- Forero Clavijo, N y Vargas Zuluaga, C. (2021). *Cibercultura y su impacto en la construcción identitaria en jóvenes universitarios a partir de la revisión de artículos científicos publicados entre 2015-2020*. Universidad Santo Tomás.
- Fonseca, J. (2012). Reflexiones sobre la construcción narrativa de la identidad, crisis y afrontamiento. *Psicoterapia y familia*. V25 N2, Pág 5 - Pág 16
- García, M. R. (2015). Construcción de la realidad, Comunicación y vida cotidiana-Una aproximación a la obra de Thomas Luckmann. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 38, 19-38.
- Gergel, K. (2007). La autonarración en la vida social. CESO (Ed). *Construccinismo social Aportes para el debate y la práctica*. (pp. 168 - 198). CESO.
- Geroulanos, S., & Weatherby, L. (2020). Cybernetics and the human sciences. *History of the Human Sciences*, 33(1), 3-11. <https://doi.org/10.1177/0952695119887098>
- Gilbert, J. (1997). *Introducción a la sociología*. Lom Ediciones.
- Gómez, S. I. L. V. I. A., Molina, J. L., & Roca, B. E. L. T. R. Á. N. (2004). Redes sociales y antropología. In *Miradas, Encuentros y Críticas Antropológicas. En XI Congreso de antropología, Ankulegi antropologia elkartea* (pp. 21-26).

- Hartogsohn I, Vudka A. Technology and addiction: What drugs can teach us about digital media. *Transcultural Psychiatry*. 2023;60(4):651-661.
doi:10.1177/13634615221105116
- Harris, M., Bordoy, V., Revuelta, F., & Velasco, H. M. (1990). *Antropología cultural*. Madrid: Alianza editorial.
- Hartogsohn I, Vudka A. Technology and addiction: What drugs can teach us about digital media. *Transcultural Psychiatry*. 2023;60(4):651-661.
doi:10.1177/13634615221105116
- Kennerly, M. (2023). Cybernetics in the Republic. *History of the Human Sciences*, 36(1), 80-102. <https://doi.org/10.1177/09526951221134478>
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2015). *InterViews: An introduction to qualitative research interviewing* (3rd ed.). Sage Publications
- la investigación científica. *Revista de psicología*, 13(1), 9-20.
- LATINOAMERICANAS SOBRE INVESTIGACION CUALITATIVA. pp 47 - 68.
- Lawrence, T. (2013). "'Listen, and You Will Hear all the Houses that Walked There Before': A History of Drag Balls, Houses and the Culture of Voguing" Chauvel L. (2019). *Cibercultura. Historia de un concepto*. *Designisfels.net*. Pág 9 - Pág 11.
https://ddd.uab.cat/pub/designis/designis_a2019n30/designis_a2019n30p9.pdf
- Levy, P. (1967). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. Anthropos.
- Ley 1090 de 2006, Congreso de la República de Colombia. (2006). Por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones.
http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1090_2006.html
- Magna bosco Marra, Marlene. (2014). El Construccinismo Social como abordaje teórico para la comprensión del abuso sexual. *Revista de Psicología (PUCP)*, 32(2), 219-242. Recuperado en 28 de junio de 2024, de
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0254-92472014000200002&lng=es&tlng=es.
- M. I. Cantor-Silva, E. Pérez-Suarez, y S. M. Carrillo-Sierra, "Redes sociales e identidad social", *Aibi revista de investigación, administración e ingeniería*, vol. 6, no. 2, pp. 70-77, 2018, doi: 10.15649/2346030X.477

- Miyake, E. (2023). I am a virtual girl from Tokyo: Virtual influencers, digital-orientalism and the (Im)materiality of race and gender. *Journal of Consumer Culture*, 23(1), 209-228. <https://doi.org/10.1177/14695405221117195>
- Michael, Donald N., "Cybernation: The silent conquest" (1962). PRISM: Political & Rights Issues & Social Movements. 565. <https://stars.library.ucf.edu/prism/565>
- Molina Benítez, J. A., (2015). Recorrido por dos ámbitos identitarios: universidad y ciberespacio. *Revista Lasallista de Investigación*, 12(2), 204-214.
- Montanelli I., (2016). *Historia de los griegos* (1ra Ed). DeBolsillo.
- Niemeyer, T. D. (2004). Construccinismo social: aplicación del grupo de discusión en praxis de equipo reflexivo en mmunication among adolescents: an integrated model of its attraction, opportunities, and risks. *J Adolesc Health*. 2011 Feb;48(2):121-7. doi: 10.1016/j.jadohealth.2010.08.020. Epub 2010 Dec 13. Review. PubMed PMID: 21257109.
- Ochoa Palomo, C., & González Monteagudo, J. (2013). La fotobiografía como técnica de formación y de desarrollo personal. In *Simposio Internacional de Narrativas en Educación. Historias de vida, infancias y memoria* (2013),. Universidad de Antioquía.
- Ortiz, R. (2008). *Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*
- PAVON UREÑA, J. A. (2020). *Procesos de reconfiguración identitaria de migrantes internacionales en tránsito hacia los Estados Unidos: un estudio en la ciudad de Nogales, Sonora* (Master's thesis, PAVON UREÑA, JUAN ALBERTO).
- Renau Ruiz, V., Oberst, U., & Carbonell-Sánchez, X. (2013). Construcción de la identidad a través de las redes sociales online: una mirada desde el construccionismo social. *Anuario de Psicología*, 43(2), 159-170.
- Reyes Mora, M y Torres Garzón, D. (2020). *Interpretación de la relación entre psicología y cibercultura y sus consecuencias en la construcción de identidad y procesos psicológicos*. Universidad Santo Tomás.
- Rueda Ortiz, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Nómadas*, (28), 08-20.
- Tajfel, H., y Turner, J.C. (1979). An integrative theory of intergroup conflict. En W.G. Austin y S. Worchel (Eds.): *The Social Psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Monterey, CA: Brooks- Colek
- Tomás, E. A. (1998). La centralidad del trabajo en el proceso de construcción de la identidad de los jóvenes: una aproximación psicosocial. *Psicothema*, 10(1), 153-165.

- Taylor, C. (1996). Identidad y reconocimiento.
- Tonon de Toscano, G. (2012). LA ENTREVISTA SEMI-ESTRUCTURADA
- Urbina, E. C. (2020). Investigación cualitativa. *Applied Sciences in Dentistry*, 1(3).
- Valera, S., & Pol, E. (1994). El concepto de identidad social urbana: una aproximación entre la psicología social y la psicología ambiental. *Anuario de Psicología*, 1994, num. 62, p. 5-24.
- Valkenburg PM, Peter J. Online co Aceros, J. C. (2012). Social construction and relationalism: A conversation with Kenneth Gergen. *Universitas Psychologica*, 11(3), 1001-1011.
- Vasilichis de Gialdino, I. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Editorial Gedisa
- Vega, C. (2012). Identidad y redes sociales: construcción narrativa del yo hipertextual. *AustralComunicación*. V1 N1. Pág 9 - Pág 25.
<https://riu.austral.edu.ar/bitstream/handle/123456789/282/Identidad%20y%20redes....pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vieira Júnior, E. N., & Rasera, E. F. (2021). Towards a performative social science in the work of Kenneth Gergen. *Arquivos Brasileiros de Psicologia*, 73(3), 39-53.
- White, M., & Epston, D. (1993). *Medios narrativos para fines terapéuticos* (pp. 53-87). Barcelona: Paidós.
- Zaro, M. J. (1999). La identidad de género. *Revista de psicoterapia*, 10(40), 5-22.

Estimados Señores:

Nosotros,

1. Juan Felipe Triana Santos

identificado con 1010110861
C.C.

2. Laura Natali Gallo Gil

identificado con 1003529323
C.C.

3.

identificado con
C.C.

, autores del trabajo de grado titulado:
Identidad online y offline en 4 drag queens de Bogotá

, presentado y aprobado en el año Psicólogo 2024 como requisito para optar al título de Psicólogo

, SI (x) NO () autorizamos al Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación, CRAI-

USTA de la Universidad Santo Tomás, para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad representado en este trabajo de grado, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

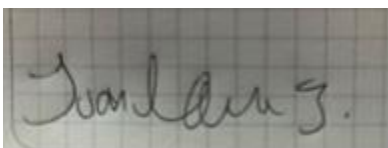
- Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo de grado / tesis en buscadores de indexación del país, del exterior y del CRAI-USTA, con las cuales tenga convenio la Universidad Santo Tomás.

- Se permite la consulta, reproducción parcial, total o cambio de formato con fines de conservación, a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para todos los usos que tengan finalidad académica, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le dé crédito al trabajo de grado y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables.

Cordialmente,

Laura Gallo.



Sandra

