

EL “YO PROTEICO” Y LA NORMALIZACIÓN DE CONSTRUCTOS AUTODESTRUCTIVOS EN EL DEVENIR DE LA IDENTIDAD DIGITAL

THE “PROTEIC SELF” AND THE NORMALIZATION OF SELF- DESTRUCTIVE CONSTRUCTS IN THE DEVELOPMENT OF DIGITAL IDENTITY

Velda Abigail Gámez Bustamante

TEC DE MONTERREY/ UNIVERSIDAD ANÁHUAC MÉXICO.
MONTERREY, MÉXICO.

Resumen: El objetivo de esta investigación es identificar la influencia que tiene la cultura digital en la persona, centrándonos en la pregunta ¿El constructor de “persona” se ve modificado dentro de la cultura digital? y ¿cómo la construcción de la identidad personal se ve afectada por la pertenencia a una cultura digital en la posmodernidad?, así como sus implicaciones en posibles conductas desviadas. Basándonos en la teoría del personalismo comunitario y la filosofía jurídica. La personalidad se ha estudiado desde diversas aristas, los podemos remontar con la teoría de los humores de Aristóteles hasta los teóricos personalistas como Ramón de Campoamor, Gabriel Marcel, Juan Manuel Burgos, por mencionar algunos, lo que se busca con esta investigación es identificar si la construcción de la personalidad se ve modificada en la era digital y de ser así si existen repercusiones negativas en la misma. Los dos mundos, el físico o táctil y el cibernético o digital, convergen en uno y generan una realidad, y no es lo mismo deconstruirnos y generar un avatar o un emoji personal a inventarnos y desdibujarnos de la realidad, que esto último tiene un aspecto mucho más romántico pero peligroso. El “yo proteico” es, una autoformación en constante transformación. Jeremy Rifkin se refiere a nosotros como seres humanos proteicos porque hemos crecido dentro de urbanizaciones de interés común. Y es en donde la cultura y el otro debe validar la existencia del “yo proteico” desde la existencia de la otredad.

Palabras clave: Identidad digital, Filosofía de la tecnología, Yo proteico, Cultura digital, Sujetos momentáneos

Abstract: The objective of this research is to identify whether the influence that digital culture has on the person, focusing on the question: Is the “persona” construct modified within digital culture? And: How is the construction of personal identity affected by belonging to a digital culture in postmodernity?, as well as its implications for possible deviant behavior. Based on the theory of community personalism and legal philosophy. Personality has been studied from various angles, we can trace it back to Aristotle's theory of humors to personalist theorists such as Ramón de Campoamor, Gabriel Marcel, Juan Manuel Burgos, to name a few. What is sought with this research is to identify whether The construction of personality is modified in the digital age and if so, there

are negative repercussions on it. The two worlds, the physical or tactile and the cybernetic or digital, converge into one and generate a reality, and deconstructing ourselves and generating a personal avatar or emoji is not the same as inventing ourselves and blurring reality, which the latter has an aspect much more romantic but dangerous. The protean self is a self-formation in constant transformation. Jeremy Rifkin refers to us as protean human beings because we have grown up within common interest developments. And it is where culture and the other must validate the existence of the protean self from the existence of otherness.

Key Words: Digital identity, Philosophy of technology, Protean self, Digital culture, Momentary subjects

Introducción

En el contexto actual, caracterizado por la omnipresencia de las tecnologías digitales y las redes sociales, la identidad se ha convertido en un constructo fluido y maleable. Este fenómeno, que hemos denominado el "yo proteico", se refiere a la capacidad de los individuos para adaptar y transformar su identidad en función de las demandas y expectativas del entorno digital. Sin embargo, esta flexibilidad identitaria también conlleva riesgos, como la normalización de constructos autodestructivos y la adopción de comportamientos que pueden ser perjudiciales para el bienestar psicológico. Este trabajo se propone analizar las dinámicas del "yo proteico" en relación con la normalización de constructos autodestructivos en el contexto de la identidad digital.

El objetivo principal de este análisis es examinar cómo las plataformas digitales y las redes sociales contribuyen a la difusión y aceptación de comportamientos y actitudes que pueden ser considerados autodestructivos. Para ello, se explorarán las siguientes cuestiones: ¿Cómo influyen las dinámicas de validación social en la construcción del "yo proteico"? ¿De qué manera se normalizan los constructos autodestructivos en los entornos digitales? ¿Cuáles son las implicaciones de esta normalización para el bienestar psicológico de los individuos? El enfoque conceptual de este trabajo se basa en la teoría de la identidad social, la psicología de las redes sociales y los estudios sobre el comportamiento autodestructivo.

Desarrollo

El concepto del "yo proteico" se fundamenta en la idea de que la identidad no es una entidad fija e inmutable, sino un proceso dinámico y en constante evolución. En el contexto digital, esta fluidez identitaria se ve amplificada por la posibilidad de crear y mantener múltiples perfiles en diferentes plataformas, cada uno de los cuales puede reflejar una faceta distinta del individuo. En pleno siglo XXI donde nos encontramos con innumerables estudios de lo humano y de la importancia de la persona, parece que nos sentimos más cómodos mandando un mensaje de texto o un emoticón que viendo a los ojos al otro o develando nuestra realidad como sujetos, ¿esto nos hace menos persona? ¿o es una nueva forma de ser persona? Scheler (2004) en *El puesto del hombre en el cosmos*¹, escribe que el hombre

¹ Scheler, Max. *El Puesto Del Hombre En El Cosmos*. Córdoba: El Cid Editor, 2004. Print

moderno había perdido la orientación convirtiéndose en un enigma para sí mismo, ¿qué sucede entonces con el hombre post-moderno? Nos hemos encontrado o seguimos siendo un enigma o peor aún ¿nos encontramos más perdidos que antes?

La construcción de una persona se da en una era donde parece que está observada 24/7 y dónde la comunidad es casi un todo y no la suma de sus partes, pero ¿qué tanto nos hace persona esta comunidad digital? ¿La digitalización se ha convertido en una de estas partes de la educación? En el personalismo comunitario de Mounier “el nosotros sigue al yo, o más precisamente, el nosotros sigue del yo, pues no podría precederle”², pero no toda agrupación de personas forman una auténtica comunidad, existen agrupaciones que separan a los miembros y no les permiten tampoco una introspección total, por lo que su construcción de persona y como parte de un colectivo quedan limitados a la simple repetición del acto del otro, o de los otros en el caso de los *trends* de Tiktok³, agrupaciones en las que podemos encontrar la despersonalización como parte de su identidad. El objetivo del presente trabajo no es señalar a internet o los videojuegos como malos o negativos, son parte de nuestros socializadores modernos, tenemos procesos muy interesantes a raíz de estos como el *game-based learning*, pero si identificar que algunos procesos de socialización en línea pueden generar estragos en la persona y/o en su personalidad.

Zygmunt Bauman, en "La vida líquida" (2005)⁴ describe muy bien las creencias del “individuo diferente”, la forma en que nos han convencido de que en realidad un individuo significa ‘yo soy quien soy’, un ser único e irrepetible, se miente con la verdad en tal afirmación, si bien no existen hombres iguales todo lo que somos es parte de algo o alguien más, se ha introyectado y hecho nuestro pero viene del exterior, los “otros” afirma Bauman, presionan a encajar a ser parte de una sociedad y la pertenencia es tan importante porque en muchas ocasiones nos da paz y seguridad, pero al mismo tiempo nos hace sorprendernos por ser parecidos y ese parecido puede ser muy peligroso si los elementos introyectados de lo colectivo a lo individual son elementos violentos.

Retomando el tema de la comodidad y la inmediatez, característica del mundo post moderno, en el envío del mensaje de texto antes de entablar una conversación, ¿a qué debemos este fenómeno?, una baja empatía, miedo al otro, miedo a que la influencia del otro

² E. Mounier, *Revolución personalista comunitaria*, p. 87

³ ¿No es interesante ver a muchas personas hacer lo mismo una y otra vez?

⁴ Bauman, Z. (2005). *La vida líquida*. Paidós. p. 15

termine por modificar a nuestra persona, uno de los postulados más relevantes de Bentham es que el hombre busca la maximización del placer y procura minimizar el dolor, entonces si no veo la reacción del otro ¿me expongo a menos dolor? Es una forma de vivir indirectamente las consecuencias de nuestros actos, pero ¿qué tanto nos hace personas esta vida indirecta?, si uno de los actos más humanos y hermosos es el poder conversar cara a cara, si evadimos este acto que nos humaniza ¿qué más podemos estar evadiendo?, ¿se puede lograr empatía sin observar al otro? Y es en ese razonamiento donde el “yo” y los “otros”, pueden converger y separarse en un acto rediseñando las estructuras comunicativas y de pensamiento, muchas veces rediseñando la relación entre las personas, por ende con la capacidad de resignificar a la persona como la hemos conocido hasta el día de hoy.

El “yo proteico”, acuñado por Sherry Turkle es, una autoformación en constante transformación que tiene como elementos de su ser aristas de tecnología y se forma dentro de una cultura digital, cuya característica principal es la fragmentación. Jeremy Rifkin se refiere a nosotros como seres humanos proteicos porque hemos crecido dentro de urbanizaciones de interés común, dice que no podemos prestar atención más de unos instantes, ya que estamos acostumbrados a una vida rápida, una vida muy espontánea que tiende a tener la información en segundos. Una vida poca reflexiva y más espontánea. Y es en donde la cultura y el otro debe validar la existencia del yo proteico desde la existencia de la otredad, en muchas ocasiones usando medios electrónicos para la validación, Claudio Magris en su ensayo *Utopía y desencanto (2006)*, nos comenzaba a advertir de los cambios socio-culturales por los medios masivos de comunicación y que las falsas creencias de un mundo mejor por contar con una mayor conectividad, el sueño de la inteligencia de las masas por tener mayor acceso a la información⁵, si bien no en todos los casos, al principio del siglo XXI había una esperanza muy grande de un mundo mejor generada por la digitalización, pareciera que se olvidaba el factor humano, siempre presente, pintando a los hombres dispuestos a pagar el precio del progreso.

Se toma el nombre de proteico de la descripción que aparece en *La Odisea* (Odisea iv. 432) que se describe como un antiguo Dios del mar y pastor de manadas de focas de Poseidón, tenía el poder de ver en las profundidades y poder predecir el futuro, mismo que

⁵ El ejemplo más grande es la cantidad de MOOC'S (Massive Online Open Courses) que se han ofertado por todo el mundo y su muy escaso éxito es el reflejo de la necesidad de interacción en los procesos de aprendizaje, por citar un ejemplo.

podía cambiar de forma con mucha frecuencia, por lo que el adjetivo “proteico” alude a personas que cambian de opinión con mucha frecuencia.

Pareciera que nuestra “realidad” es mucho más modificable a voluntad, podemos editarnos, quitarnos o ponernos rasgos físicos y personales como nos plazca, jugar con nuestra esencia, pero al final parece que nos estamos escondiendo unos de otros a pesar de estar conectados constantemente y siempre vinculado con el otro, no terminamos de decirle quienes somos y no logramos conocer la realidad del otro; si bien conocer a una persona es sumamente difícil, es más nos cuesta trabajo conocernos a nosotros mismos, en estos nuevos escenarios donde nos encontramos en constante comunicación resulta casi imposible ¿saber quién es el otro? Y lo peor aún podemos estar corriendo el riesgo de no saber quiénes somos nosotros mismos, ya que no es lo mismo deconstruirnos que inventarnos para crear una personalidad cibernética. Pero de la individualidad también nace la responsabilidad de nuestros actos, táctiles o no.

Jeremy Rifkin en su texto *Age of Access* (2000) concluye que el ser humano moderno es un ser proteico porque crecen en urbanizaciones de interés común, acostumbrados a la vida rápida, incapaces de prestar atención por lapsos prolongados de tiempo, volátiles, cambiantes y evolutivos. El “yo proteico” estará siempre en constante cambio. Que vive en el mercado, se base en la acumulación propiedades y esta necesidad constante de acumular provoca que se despersonalice de la sociedad en la que vive.

Algunas características destacadas del “yo proteico” de Rifkin (2000) son:

1. Su pensamiento está más orientado al juego que al trabajo en un mundo que es menos ideológico y más basado en el espectáculo mismo. El enfoque general cultural está basado en el entrenamiento, se trabajó con música, con redes sociales abiertas se busca diversión en todas las actividades.
2. El acceso a la cibercultura ya forma parte de la vida de este ser, tanto que se la sensación de libertad está estrictamente relacionada con la inclusión a redes sociales y de interacción con los otros. Se presume la “libertad” a través de Facebook o Twitter
3. Generación “dotcom” aquellas personas que nacen y se desarrollan frente a una pantalla y generan un tipo de “personalidades múltiples” o fragmentos de sí mismos
4. Tienen como uno de sus retos principales el poder mantener a flote una cultura y su difusión que compita con contenidos actuales que se ven en las plataformas digitales

5. Para ellos solo existen la cultura cibernética y virtual, sin entender las brechas digitales, toma como cierto que todos en el mundo tiene acceso a las telecomunicaciones

Eysenck juega con las posibilidades de combinar las diversas dimensiones de introversión y extroversión, así como de inestabilidad emocional, en este se obtienen 4 tipos de personalidades básicas: introvertido-neurótico, extrovertido-neurótico, introvertido-estable, extrovertido-estable. Los rasgos de personalidad asociados los podemos observar en el interior de los cuadrantes, la tesis principal de Eysenck es que las personas no tienen una personalidad estática durante toda su vida o en un mismo día, la personalidad varía de acuerdo con los contextos en que nos movemos e internet nos puede dar un contexto completamente nuevo o mejor dicho muchos contextos en constante cambio, lo que provoca que generemos diversos tipos de personalidad que no los tenemos o los exteriorizamos en un mundo tangible que es mucho más estático, para algunos puede resultar incluso aburrido.

El yo proteico es una nueva forma de individuación dentro de una sociedad que ellos mismos van formando, si bien es cierto que solo se preocupan por el momento y la felicidad instantánea, tienen una necesidad latente de obtener todo lo que quieren y estar siempre comunicados, lo que podría llegar a poner en peligro su integridad como individuo, compartiendo constantemente cada paso que da en su día a día, las nociones de privacidad han cambiado radicalmente, ya que son los mismos individuos los que involucran al mundo en su entorno in door violentándolo y en muchas ocasiones coartando su libertad. En palabras de Bauman, se puede explicar;

Puede que el «libre albedrío» se una ficción (como bien han defendido infatigablemente los sociólogos desde el nacimiento de su disciplina), pero la presuposición del derecho a elegir libremente transforma esa ficción en la realidad de Lebenswel, en un «hecho social» durkeheimiano, «real» en tanto que ejerce una abrumadora presión que viene acompañada de sanciones irresistible;⁶...

Nuestra presencia se ve siempre tentada a irse a otro lado mediante el teléfono celular o una pantalla, fragmentándonos, pareciera que estamos constantemente en otra parte y vamos persiguiendo el tiempo, invadidos por recuerdos gráficos, pero sin generar vivencias reales del presente, grabamos una parte de un concierto que nunca vamos a volver a ver, pero

⁶ Bauman, Z. (2005). La vida líquida. Paidós, p.18

nos hemos perdido de todo el contexto del concierto mismo, disfrutar de los que están a nuestro alrededor, ¿con qué objetivo? Subir una “historia” a Instagram que alguien observara para desvincularse 5 segundos de su realidad, o más bien dicho para tener realidad interconectadas por un instante, como si fuera una estructura matricial de realidades, saltamos de vida en vida, observando sus historias y pequeños fragmentos de realidad, como si fuera un catálogo de personas, nos involucramos por fracción de minutos en lo que experimentan y muchas veces dejamos de experimentarnos a nosotros mismos, nos quitamos el aburrimiento en esta gran proyección de pequeños cortos de vida, ¿pero ¿qué tanto estamos aburridos? ¿cuánto tiempo nos estamos desaburriendo? ¿de qué nos estamos perdiendo al estar inmersos en la red? Jenkins (2017) decía que lo que no se propaga, está muerto, haciendo referencia a esta necesidad imperiosa de compartir 24/7, en búsqueda de validación y pareciera que, en muchos casos de certeza, de tal resultan frases como “si no se publica no existió”, usada sobre todo en algunas correlaciones deportivas.

En inglés se tiene un término al respecto *phubbing*⁷, que es menospreciar al interlocutor cuando estamos frente a frente, el término se acuña aproximadamente en el 2007 con el uso exponencial del Smartphone, es una práctica que parece “normal” es más como interlocutores parece no molestarnos, seguramente hacemos lo mismo, ¿pero qué tanto afecta al desarrollo de la persona?, ¿cuántas veces se ha mandado un mensaje a alguien que comparte la misma mesa que nosotros, relegando de esa realidad a todos los demás que también la comparten? ¿nuestra tecnología nos está despersonalizando o crea nuevas formas de ser persona? y si hoy le sumamos un desmedido y en ocasiones irracional uso de la IA, como termino de moda queriendo colocarlo en todos lados, siendo que esta tecnología lleva casi una década entre nosotros, pero que *open access* y su slogan de “universo abierto” la convirtieron en uso casi doméstico que si bien tiene innumerables ventajas el uso de automatización pero siempre recordemos que los programadores y los usuarios finales son o somos seres humanos, no es un mundo a ciegas ni nuevo, no ha nacido de generación espontánea, responde al hombre y este a su contexto, con todas sus creencias y sesgos.

Una combinación clara de estos elementos en el espectro negativo, fue en el 2011 en Noruega el multi homicidio cometido por Andres Behrihg quien después de fundar un par de blogs en internet sobre supremacía blanca y de extrema derecha, cuyo discurso era que los

⁷ Palabra que nace al combinar *phone* y *snubbing*

negros estaban por dominar el mundo y los blancos se estaban extinguiendo, y el mundo estaba entrando en un “marxismo cultural” que no se podía permitir, así que mató a 77 personas en lo que se considera un ataque terrorista alentado por el uso de internet⁸. Podemos ver la combinación de miedo a lo desconocido, guiado por una visión de túnel que permea a la realidad, haciéndola dicotómica, reduciéndola a blanco y negro, los otros y los que creo que son como “yo”. Las víctimas tomadas al azar, víctima de oportunidad y un detonador; la idea alentada constantemente de que la gente blanca debe de ser superior a los demás⁹ sin importar las consecuencias, y peor aún en algunas páginas de internet, de supremacistas blancos fue considerado como un héroe. El gobierno noruego en su declaración advierte que Andrés actúo completamente solo llamándolo un “lobo solitario”

Siguiendo la línea de las páginas dedicadas a la ideología de la supremacía blanca existen decenas de páginas de YouTube abiertas y dedicadas al neonazismo la más popular de estas es Blood and Honor y la mayoría de los usuarios con ideologías en sus nombres de usuario suelen usar la nomenclatura 14 y 88 el número 14 hace referencias a las “14 palabras” usadas en el régimen nazista “Debemos asegurar la proliferación de los nuestros y un futuro para los niños blancos” y el 88 hace referencia a la 8va letra del abecedario H.H.: Heil Hitler. Lo más impactante de este discurso de poder racial es que muchos de sus seguidores no pertenecen a los estándares raciales que tanto defienden y se comienza a tener una proliferación de trastornos dismórficos personales que son ocultados tras un monito (avatar) al crear identidades inexistentes, al grado de mezclar la realidad con la fantasía. Son claro ejemplo de lo que Jenkins llamaba *Cultura Transmedia*¹⁰:

[La] Cultura Transmedia analiza un modelo híbrido de circulación, en el cual una mezcla de fuerzas verticales (de arriba abajo y de abajo a arriba) determina cómo se comparte el material a través de las culturas – así como entre ellas- de forma mucho más participativa (y desordenada); Las decisiones individuales que tomamos al difundir textos mediáticos -...- están remodelando el paisaje mediático en sí mismo. Pareciera que un creciente deseo o interés está llevando a las personas a compartir

⁸ Internet no incentiva ni desincentiva nada, es el medio.

⁹ Idea no nada más alentada por supremacistas blancos, sino por medios de comunicación en general y estereotipos de éxito, se sigue consumiendo en redes los prototipos Eurocentristas, que en el día a día también es peligroso para la conformación identitaria.

¹⁰ Green, H. J. S. F. (2017). *Cultura Transmedia; La creación de Contenido y Valor en Cultura en Red*. Gedisa, p. 26

más su intimidad, con cualquiera, conocidos o desconocidos, la necesidad de afirmación del otro provoca que esta se busque en cualquier medio en donde exista el otro, sin importar quien sea este, ya que con la afirmación del otro parece que el yo nace, si el otro nos afirma, entonces existiremos, aunque esta afirmación sea un like o una serie de ellos generado por un bot, pero bajo que costo estamos reafirmando la existencia personal ya que entré más ventilemos nuestras vida, somos más susceptibles a insultos, estamos dando más material para alimentar al otro y que este también pueda reafirmar su existencia y en muchas ocasiones nos desempoderamos de nosotros mismos al poner toda nuestra atención en que el otro logre vernos y validarnos, como si entre más *likes* se tengan más ser humano se es, es el efecto de propagabilidad¹¹ de Jenkis. Existen procesos de prosumidores¹² de violencia, que no se deben tomar a la ligera.

Fossaert hace un análisis sobre las figuras colectivas de nosotros y los otros:

La percepción colectiva de un ‘nosotros’ relativamente homogénea (el grupo de visto desde adentro) por oposición a ‘los otros’ el grupo de afuera), en función del reconocimiento de caracteres, marcas y rasgos compartidos que funcionan también como signos emblemas, así como de una memoria colectiva común.¹³

Los algoritmos podrían estar generando tendencia de esta memoria colectiva y la idea de lo que es parecido o no al sujeto, ya que buscan empatar entre similitudes, generando realidades divergentes, como parte de la infodemia en que nos encontramos sumergidos, dificultando el acceso a información verídica, segmentando realidades a diferencia de la creencia de los años 1990, donde se pensaba que a más información, mejores decisiones; no hemos visto si no un efecto contrario, poco real esa afirmación, no se tomó en consideración la parte afectiva de la información, se suele recopilar información que genere emociones en la persona y una necesidad de repetición de la misma.

¹¹ La propagabilidad se refiere a los recursos técnicos que permiten a la circulación más cómoda de cierto tipo de contenido en vez de otro, las estructuras económicas que apoyan o limitan esa circulación, los atributos de un texto mediático que podría captar la atención de una comunidad y las redes sociales que vinculan a las personas a través del intercambio de bytes significativos.

Green, H. J. S. F. (2017). *Cultura Transmedia; La creación de Contenido y Valor en Cultura en Red*. Gedisa, p. 28

¹² El prosumidor es definido como: individuo que no solo consume productos o servicios, sino que también participa activamente en su creación, promoción y mejora.

¹³ Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. (2012). Redalyc.org.
<https://www.redalyc.org/pdf/316/31624694005.pdf> p.4

Por otro lado, si queremos conocer a un individuo, tanto la víctima como el victimario, debemos conocer sus orígenes ¿de dónde proviene? ¿cuál fue el medio socioeconómico en el que se desarrolló? Los socializadores que le han dado forma a lo que hoy en día es y tomar en cuenta que la digitalización está haciendo gran parte del proceso de socialización de los individuos, nada más tenemos que ver la cantidad de horas que pasan los niños y jóvenes frente a un monitor, cualquiera que sea este, para saber que la reiteración de estímulos siempre y en todo momento son parte fundamental para la creación de una personalidad, tenemos que cuidar lo que nos construye sea cual sea el canal y dejar de crear que existen dos mundos, el mundo táctil y el mundo digital, es el mismo mundo en el que hoy en día nos estamos desarrollando, tan impórtate un lado de la moneda como el otro.

Conclusiones

El análisis realizado en este trabajo ha puesto de manifiesto la complejidad de las dinámicas del "yo proteico" y su relación con la normalización de constructos autodestructivos en el contexto de la identidad digital. Se ha demostrado que las plataformas digitales y las redes sociales juegan un papel crucial en la difusión y aceptación de comportamientos y actitudes que pueden ser considerados autodestructivos.

La búsqueda de validación social en línea, la exposición repetida a contenidos que promueven constructos autodestructivos y la creación de comunidades en línea que comparten y refuerzan estos constructos son algunos de los mecanismos que contribuyen a esta normalización. Las implicaciones para el bienestar psicológico de los individuos son graves, ya que la adopción de constructos autodestructivos puede conducir a problemas de salud mental como la depresión, la ansiedad, los trastornos alimentarios y el suicidio.

Es necesario tomar medidas para contrarrestar esta normalización y promover un uso más saludable y responsable de las tecnologías digitales. Esto implica educar a los jóvenes sobre los riesgos de la búsqueda de validación social en línea, fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de discernir entre contenidos que promueven constructos autodestructivos y aquellos que promueven el bienestar psicológico, y crear espacios en línea seguros y de apoyo donde los individuos puedan compartir sus experiencias y recibir ayuda profesional.

Nosotros, los cypherpunks,
estamos dedicados a construir sistemas anónimos

Eric Hughes, A CYPHERPUNK MANIFIESTO
(1993)

Referencias

- Asociación de Internet.mx (2020). 14° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México, 2018, Estadística Digital
- Bauman, Z. (2005). La vida líquida. Paidós.
- Burgos, J. M. (2012). Introducción al personalismo. Ediciones Palabras, S.A.
- Campoamor, R. de. (1855). El personalismo, apuntes para una filosofía. Reimpresión de las colecciones de la University of California Libraries.
- Domínguez, X. M., Calvo, A., & Narvarte, L. (2002). La revolución personalista y comunitaria en Mounier. Fundación Emmanuel Mounier.
- Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. (2012). Redalyc. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/316/31624694005.pdf>
- Green, H. J. S. F. (2017). Cultura transmedia; La creación de contenido y valor en cultura en red. Gedisa.
- Kowalski, R. M. (2015). Cyberbullying: Bullying in the digital age (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
- Lassalle, J. M. (2024). Civilización artificial. Arpa.
- Marcel, G. (2003). Ser y tener (2nd ed.). Caparrós Editores.
- Nahai, N. (2017). Web of influence: The psychology of online persuasion (Kindle ed., 2nd ed.). Kindle Edition.
- Noe, A. (2006). Utopía y desencanto. Mino y Davila.
- Rifkin, J. (2000). La era del acceso: La revolución de la nueva economía. Paidós.
- Scheler, M. (2001). Ética: Nuevo ensayo de fundamentación de un personalismo ético. Caparrós Editores.
- Soniabg, P. (2017, 17 de abril). Cultura transmedia; La creación DE contenido y valor en Una cultura en red (Henry Jenkins, Sam ford y Joshua green). Diario de Aprendizaje. <https://narrandodigitalmenteblog.wordpress.com/2017/04/17/cultura-transmedia-la-creacion-de-contenido-y-valor-en-una-cultura-en-red-henry-jenkins-sam-ford-y-joshua-green/>

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. Simon & Schuster Paperbacks.

Turkle, S. (2017). *Alone together*. Basic Books.