



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

Experiencias alrededor de comunidades virtuales; entre la pertenencia
y violencia en línea en usuarios de plataformas digitales, 2022

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciado en Psicología

AUTORES:

Condori Alfaro, Iro Rosmel (orcid.org/0000-0001-5051-0584)

Cueto Villanueva, Elizabeth Noemy (orcid.org/0000-0002-3841-1513)

ASESOR:

Dra. Mori Sánchez, María del Pilar (orcid.org/0000-0003-0191-4608)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Violencia

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:

Promoción de la salud, nutrición y salud alimentaria

LIMA — PERÚ

2023

Dedicatoria

El presente trabajo está dedicado a nuestras familias por apoyarnos y acompañarnos en el proceso de formación, ya que nos motivan y aconsejan para no rendirnos y así cumplir con los objetivos para un buen desarrollo de nuestro trabajo.

Agradecimiento

Queremos agradecer a la Universidad por brindarnos las herramientas que permitió la elaboración del presente trabajo, así mismo a nuestra asesora que nos guio e incentivo para lograr nuestros objetivos planteados.

Índice de contenidos

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Resumen	v
Abstract	vi
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	5
III. METODOLOGÍA	13
3.1. Tipo de investigación y diseño de investigación	13
3.1.1. Tipo de investigación	13
3.2. Categoría y subcategoría:	13
3.3. Escenario de estudio	16
3.4. Participantes	19
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	20
3.6. Procedimientos	21
3.7. Rigor Científico	22
3.8. Método de análisis de datos	23
3.9. Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	26
V. CONCLUSIONES	37
VI. RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS	39
ANEXOS	47

Resumen

El presente estudio tuvo por objetivo general explorar experiencias alrededor de comunidades virtuales en usuarios de plataformas digitales. Esta investigación utiliza un diseño fenomenológico. Los participantes fueron elegidos a través de un muestreo intencional estratificado, la muestra total fue de 20 usuarios, entre las edades de 16 a 40 años. Las técnicas de evaluación utilizados fueron entrevista y observación. Los resultados indicaron tres categorías el sentido de pertenencia surge por las razones de inicio en comunidad, el tiempo de actividades y de permanencia, las razones de permanencia y el anonimato digital; en las Experiencias dentro de las comunidades se encuentra los cargos en la comunidad, las normas y las sanciones; y Percepción de violencia digital se identifica la agresión cibernética, la discriminación, el cyberacoso y el sexismo. En conclusión, se demostró que el sentido de pertenencia se construye a través de la interacción constante al compartir información, las experiencias vividas son significativas para los usuarios ya que los motiva a permanecer en la comunidad. Y por último la percepción de violencia de las mujeres afirman sentirse vulnerables y en desventaja, el hombre reconoce que la mujer es la más agredida pero no son conscientes de la violencia que ejercen debido a la normalización de la violencia.

Palabras clave: Violencia virtual, Sentido de pertenencia, Plataformas virtuales.

Abstract

The present study had the general objective of exploring experiences around virtual communities in users of digital platforms. This research uses a phenomenological design. The participants were chosen through a stratified intentional sampling, the total sample was 20 users, between the ages of 16 to 40 years. The evaluation techniques used were interview and observation. The results indicated three categories: the sense of belonging arises for the reasons of beginning in the community, the time of activities and permanence, the reasons for permanence and digital anonymity; in the Experiences within the communities are the charges in the community, the norms and the sanctions; and Perception of digital violence identifies cyber aggression, discrimination, cyber bullying and sexism. In conclusion, it was shown that the sense of belonging is built through constant interaction when sharing information, the experiences lived are significant for users since it motivates them to stay in the community. And finally, the perception of violence of women affirms that they feel vulnerable and at a disadvantage, the man recognizes that the woman is the most attacked but they are not aware of the violence they exert due to the normalization of violence.

Keywords: Virtual Violence, Sense of belonging, virtual platform

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día, el uso de internet es completamente indispensable, abarca áreas académicas, laborales, sociales y ocio; en este sentido cada día es mayor la cantidad de personas usan diversas plataformas digitales cada una con sus propias comunidades virtuales. Estas se caracterizan por grupos de individuos que comparten intereses en común mediante la comunicación digital, en ellas se tiende a preservar o difundir ideas propias y pensamientos colectivos que se convierten en información adscrita a cada uno, pudiendo generar conflictos que se traducen en conductas agresivas las mismas que se configuran en violencia digital, colectivizada sin medir sus efectos.

Los reportes de We Are Social, y Hootsuite (2022) demuestran el incremento de usuarios de internet, que alcanzó los 4,950 millones de personas, esto representa al 62,5% de la población mundial y es clara evidencia de la necesidad colectiva de formar parte de una comunidad virtual por diversos intereses y necesidades. Demostrando la afirmación anterior del internet y las comunidades virtuales que adquieren mayor relevancia en la vida diaria. La constante interacción virtual en las diversas plataformas llega a cubrir cada vez mayor tiempo en contraste al compromiso asumido por formar parte de la interacción digital dentro de la comunidad virtual, a fin de conocer, mejorar, resaltar o liderar entre los miembros.

Estas situaciones se evidencian en las difusiones perteneciente a la comunidad EVE: Online; MMORPG-RTS (Massive Multiplayer Online Role Playing Game-real time strategy) juego muy complicado e inmersivo, donde se generó el conflicto denominado B-R5RB que considerado la madre de todas las batallas virtuales entre usuarios, la cual contó con el mayor número de personas unidas hasta ese momento a un videojuego con 7.000 personas y una duración de 21 horas, registrando inversiones de 333 000 a 500.000 dólares. Traducidas en pérdida económica a los jugadores (Baccaglioni,2014).

Otro caso caracterizado por el compromiso con su comunidad es el juego World of Warcraft, donde se organizaron miles de jugadores e invirtieron su tiempo durante un mes a fin poder dar solución a una pandemia virtual llamada Sangre Corrupta la cual se generó debido a virus en las mascotas que infectaron a todo el mundo virtual, durante esta problemática los video jugadores dieron sus propias soluciones como cuarentenas voluntarias, gremios enfocados en curar a otros o gremios enfocados en cazar jugadores que solo propagaban la infección (Alvarado, 2020).

De igual forma, We Are Social, y Hootsuite (2022) señalan que el 73% de la población en Latinoamérica hace uso de internet, destacando las redes sociales. Además, Statista Research Department (2022) señala que el número de usuarios de internet por países en Latinoamérica, colocando a Brasil en primer lugar con 165 millones de personas usuarios online y México ubicando el segundo puesto con 96 millones de cibernautas y Perú en quinto con 21 millones. Las interacciones virtuales también se relacionan al entorno real de sus miembros, es decir, idioma, cultura, residencia o cualquier cosa que los pueda identificar.

Esto puede generar la unión de varias comunidades muy diferentes entre ellas por unos periodos cortos de tiempo a fin de apoyar su identificación general real en la virtualidad. Un ejemplo de esta situación es lo ocurrido en la plataforma de Twitter el 17 de enero del 2022, donde surgió la tendencia llamada Shut up Gringo 2022 para defender una ilustración sobre la película Encanto, enfocada en Colombia, realizada por el artista japonés Kurobee recibiendo muchas críticas por cuentas de habla inglesa y posteriormente eliminando la publicación. En respuesta los usuarios Latinoamericanos crearon un movimiento virtual violento que expresaba racismo, xenofobia, acoso, burlas contra habla inglesa también en defender y apoyar al artista compartiendo el dibujo ya eliminado (Kudasai, 2022).

Otra situación ocurrida en este, contexto es el conflicto virtual en Reddit Place, un mural virtual donde se puede pintar un píxel. Esto generó un enfrentamiento de la comunidad española y francesa, liderados por los streamers (persona que hace transmisiones en vivo) españoles Rubios, Auronplay. Ibai, Komanche, entre otros, contra el streamer francés Kameto debido a que generó cuentas falsas para ganar espacio en el mural. Todo este conflicto en redes generó

el fin de la publicación además de generar ataques de racismo, xenofobia, acoso, burlas, insultos y amenazas de muerte entre los streamers implicados y sus comunidades (Sanmartín, 2022).

ComexPerú (2021) indica que hay un aumento en el número de hogares con acceso a internet en el Perú, en donde el departamento de Lima es el primero ya que cuenta con el 59.5% de la población. De esta manera, nuestro país cuenta con más acceso a la virtualidad y desarrolla sus propias comunidades virtuales las cuales tendrán sus propios conflictos que pueden abandonar la virtualidad. Un ejemplo es el caso del streamer Sideral, quien fue atacado de manera virtual y física por un gran número de personas que fueron influenciados por el youtuber Samir Velásquez. El acoso cibernético hacia el streamer Sideral fue masificado en diversas redes impactando hasta en familiares y personas cercanas a él, perjudicando así su imagen y generando pérdidas económicas, daños materiales y el bienestar de los invitados (La República, 2021).

Esta influencia por los intereses grupales dentro de las comunidades virtuales, sin moderación puede generar graves daños a personas no pertenecientes o sin conocimiento de los conflictos a la vez que puede dañar a las personas pertenecientes a sus comunidades tanto dentro como fuera de la virtualidad que en su mayoría no distinguen un rango de edad.

Debido a lo señalado anteriormente se formula la siguiente pregunta de investigación, ¿Cuáles son las experiencias en relación con la pertenencia en usuarios de comunidades virtuales?; ¿Cuáles son las experiencias de violencia digital en usuarios de comunidades virtuales?

En la actualidad, hay pocas investigaciones internacionales relacionadas a las comunidades virtuales y existen nulas investigaciones nacionales que brinde información que pueda usarse de base para el estudio de la problemática y sus futuras implicaciones. En este sentido los resultados de la investigación servirán como base para realizar futuras investigaciones que se enfoquen en conocer la necesidad de pertenencia, las experiencias e influencias violentas que pueden experimentar los miembros pertenecientes a comunidades existentes dentro de la digitalidad ya que serán más comunes en la vida diaria, desde una perspectiva fenomenológica, mediante un aporte metodológico se aplicará los criterios de rigor

científico caracterizados en la investigación cualitativa desde la perspectiva de los sujetos.

El objetivo general es explorar las experiencias alrededor de comunidades virtuales, en relación a pertenencia y violencia en línea en usuarios de plataformas digitales; los objetivos específicos: describir el sentido de pertenencia a las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales, comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales y explorar las experiencias de percepción de violencia digital dentro de comunidades virtuales relacionados en usuarios de las plataformas digitales.

II. MARCO TEÓRICO

Por indagación de estudios anteriores, se encontraron ciertos antecedentes internacionales contemporáneos como lo propuesto por Tarullo y Frezzotti (2020) dieron a conocer la percepción juvenil de violencia de género en la virtualidad, esta investigación cualitativa utilizó entrevistas semi estructuradas a estudiantes argentinos universitarios con una muestra total de 132. Se concluyó que las y los jóvenes perciben con mayor frecuencia la violencia de género a través del incremento de alcance que tienen las redes sociales, porque se usa la imagen para agredir, acosar y discriminar.

Crespo et al. (2021) analizó aspectos y variables del entorno estudiantil adolescente que repercuten de forma positiva o negativamente en la conducta en redes sociales virtuales. Se aplicó el análisis correlacional, discriminante y multivariante. La muestra fue un total de 2399 adolescentes españoles, entre edades de 11 a 18 años. Los resultados concluyeron que el uso de las redes sociales como principal vínculo para agrandar el círculo social, conlleva a que el clima escolar presencial sea limitado. De igual forma se demostró que en la adolescencia tardía es donde se genera una mayor dependencia a las redes sociales, sin embargo, estas no muestran un cambio significativo en el comportamiento de los usuarios.

Piñeiro y Martínez (2021) analizaron la expresión del odio y rechazo en las conversaciones de Twitter a un grupo de mujeres de diferentes áreas profesionales entre ciencia, cultura, deporte, empresa y política; a través de búsqueda de términos de insultos y rechazos se examinó el contenido que se emitía a estas mujeres durante un año por esta plataforma, se hizo seguimiento a un total de 50 mujeres, cuyos resultados demostraron que existe de un gran porcentaje de violencia de los usuarios hacia mujeres que representan áreas de mayor difusión y la influencia social como el ámbito comunicativo o la política.

Gallardo y Selva (2021) estudiaron la adaptación del fenómeno fan al medio virtual y las micro celebridades usando a AuronPlay, youtuber más resaltante a nivel nacional e internacional, con un total de 24,5 millones de suscriptores. Posee un diseño de investigación exploratorio-descriptivo de carácter cualitativo, se usaron entrevistas estructuradas virtuales, 44 entrevistas a fans españoles y observación

de la alocución. Presentó la importancia y triunfo de AuronPlay se relaciona con un contacto cercano y constante mediante las digitalidad donde existe identificación y protección por parte de los fanáticos, además son conscientes sobre la influencia del youtuber en su manera de expresarse. De esta forma la comunidad está constituida para apoyar a la micro celebridad y una expansión de su imaginario.

García y De La Fuente (2022) examinaron la interacción que se produce entre comunidades de fans juveniles y contenido televisivo por redes sociales, así identificar las experiencias originadas a partir del consumo de esta serie, realizó análisis cualitativo de antropología digital con técnicas como el grupo focal y la etnografía virtual. Se realizó un seguimiento a toda interacción que realizaban los fans adolescentes con el #SkamEspaña durante la transmisión de su tercera temporada. Los resultados obtenidos fueron los siguientes: la creación de comunidades creadas por fans adolescentes hace posibles que estos se sientan identificados en un FANDOM con personas con sus mismos intereses, las mismas están construyendo las fases de proceso de interacción para formar su identidad y personalidad, además de compartir valores, opiniones e intereses.

De igual modo se tomaron en cuenta investigaciones a nivel Latinoamérica tales como: Gonzáles y Velásquez (2019) determinaron el nivel de influencia que tienen los 5 youtuber más seguidos de Colombia y Ecuador en la plataforma digital YouTube hacia sus seguidores. La metodología empleada fue cuantitativa y cualitativa donde empleó el instrumento de estadística Social Blade (web que rastrea estadística y redes sociales), para identificar los 5 youtubers con más seguidores. La muestra utilizada fue la cantidad total de suscriptores que tienen en la plataforma digital. Los resultados confirmaron lo siguiente la mayor audiencia en YouTube se centra en videojuegos y videos de humor, estos seguidores son adultos y adolescentes, además el hecho de que esta plataforma sea de gran difusión y el contenido que tiene este es abierto al público en general permite que el número de personas que consumen este contenido sea multitudinal haciendo que el mensaje que quieren transmitir los youtubers tenga mayor impacto y difusión.

Lupano y Castro (2021) analizaron perfiles de usuario en redes sociales que denotan conductas disruptivas de manera virtual. La muestra fue un total de 858 adultos y para la recolección de datos se utilizaron Dark Triad Scale, Big Five

Inventori, Mental Health Continuum y Depresión, Trastorno de personalidad para el DSM-5 y se diseñaron escalas: Motivos de utilización de redes sociales y Índice de conductas disruptivas online. Los resultados concluyeron que los hombres desempleados son quienes presentan mayor conducta disruptiva online, en cuanto al motivo de uso se demostró que prefieren utilizar plataformas para ocio, con fines exhibicionistas o para iniciar nuevas relaciones y que el anonimato que les ofrece estas redes permite que estas conductas haciendo acrecientan que el sentido de responsabilidad que tienen estos agresores sea menor.

De acuerdo con antecedentes nacionales, se debe mencionar que existen limitados trabajos previos, sin embargo, se encontraron a Toykin (2020) busco comprender los factores culturales que surgen a partir de la interacción grupal a través del consumo de videojuegos en Lima, fue una investigación cualitativa, con enfoque de etnografía virtual. Las técnicas que se utilizaron en el estudio fueron observación al participante, entrevista estructurada y conversación semi estructurada. La muestra fue asistentes y managers en el evento World Cyber Games 2013 Perú. Los resultados demostraron la trayectoria y formación de comunidades de equipos se establecen a través de experiencias y memorias que han desarrollado a lo largo de su desempeño en el juego, los equipos presentan rasgos de conformación comunes que les permiten acoplarse y sentirse identificados con su grupo como por ejemplo el interés en común por el video juego desde la infancia y que las emociones que se generan en el acto del juego conforman el temperamento del equipo.

Benites y Luque (2021) analizaron jóvenes universitarios de ambos sexos con respecto a la constitución de comunidades virtuales, las relaciones que existía según el género y la identidad. Se desarrollo una investigación cualitativa y cuantitativa, la muestra fue un total de 318 jóvenes de lima entre 18 a 26 años. Se aplicaron cuestionarios y grupos focales. Los resultados indicaron que los jóvenes buscan crear estas comunidades con objetivos afectivos y secundarios como utilitarios, así mismo esta socialización virtual está ligada a la caracterización de construir una imagen que los identifique y obtenga la aprobación de los demás, como también crea una posibilidad de generar una identidad conformada por los sentimientos, valores en común y sentido de pertenencia hacia su comunidad lo que crea experiencias colectivas.

Mateus, et al. (2022) dieron a conocer la percepción que tienen 13 influencers peruanos en la sociedad hacia las comunidades virtuales mediante la pandemia. Es un estudio exploratorio de tipo cualitativo, se elaboró una guía de preguntas semiestructuradas. La selección de la muestra se llevó a cabo por un muestreo por conveniencia, debido al poco ánimo de participación concluyendo en una muestra total de 13 influencers. Se concluye que la pandemia ha obligado a los influencers a ser más conscientes de su rol dentro sus comunidades virtuales, ya que la transferencia de información entre los usuarios, los seguidores del canal y los influencers crea un espacio abierto en estas plataformas a diferencia de otros medios por que intercambian contenido como por ejemplo ideas, deseos y deberes particulares y necesidades que hacen que los miembros de esta comunidad se sientan identificados y aumenta el sentido de pertenencia.

Se debe aclarar, las diferencias entre comunidades virtuales y plataformas digitales, el primero nos habla sobre conjuntos de personas que se reúnen para hablar e interactuar de diferentes temas a través de la virtualidad y el segundo son los medios que utilizan las personas para poder interactuar por el medio digital, volviéndose así usuarios de las plataformas.

Definiendo la variable de comunidades virtuales se encuentra Bateman et al. (2014) refiere que estas son como asociaciones que discuten temas en línea, conformadas por personas que se comunican por internet con intereses comunes, desde una plataforma digital sin la necesidad que esté en el lugar del cual se habla o se comenta, sin la necesidad de tener contacto físico pero que forman parte del mismo grupo étnico y que además comparten un sentido de pertenencia y de identidad. Además, estas comunidades se caracterizan por su convergencia digital, que supone la existencia de una cultura de medios convergentes, en un flujo constante de contenidos soportados por múltiples plataformas virtuales además del apoyo entre múltiples usuarios y el comportamiento cambiante de las audiencias mediáticas de lo real a lo virtual (Jenkins, 2008).

Donde las comunidades virtuales y las redes sociales conforman un mismo esquema, configurada en nuevas formas de socialización e interacción en diferentes contextos, donde los individuos se apropian de la tecnología para establecer relaciones sociales, con perspectivas a la vida cotidiana, que aporta

elementos dinámicos de las comunidades las cuales configura y configura la simbolización de la realidad (Agostini y Mechant, 2019).

Entendiendo que las experiencias en las redes sociales son canales preferidos, favoreciendo la interacción y comunicación entre sus miembros además del apoyo mutuo para difundir información de eventos y noticias actualizadas, de tipo entretenimiento, informativo, sensibilización e investigación. La comunicación establecida en las comunidades, basada en la inteligencia colectiva, se convierte en fuente de conocimiento y produce el empoderamiento de sus usuarios. (Seco y Ruiz, 2020). Por esta razón, la pedagogía narrativa muestra que la comunidad virtual en línea proporciona una nueva forma de aprendizaje que aborda el vacío teórico- práctica pues las historias(casos) complejas y estilo ambiguo son ineficientes y estas tienden a volverse desafiantes y realista, llegando a tener contenidos de naturaleza perturbadora generando una gama de respuestas emocionales y fomentando la retroalimentación de los estudiantes a mayor escala (Walsh y Crumbie, 2010).

Asimismo, es importante tener en cuenta que la existencia de Webs de segunda generación de internet (web 2.0) quienes promueven la colaboración e intercambio ágil de información. En donde los creadores no solo divulgan información científica comprensible para la población general, sino que son «*apomediadores*», creadores de un ambiente que posibilita el cambio recíproco de información y la socialización entre los usuarios donde las temáticas son elaboradas por los propios internautas (Gené et al., 2021).

Por estas razones el pertenecer a las comunidades virtuales permite al individuo satisfacer un nivel de necesidad sociológica que Maslow (1954) situaba en el segundo lugar de la pirámide de las necesidades humanas. Menciona que, si las necesidades sociológicas y las de seguridad se satisfacen, surge la necesidad de afecto, amor y pertenencia. En donde se considera al sentido de pertenencia como un conjunto de deseos, percepciones, sentimientos y necesidades que se construyen a partir de las actividades frecuentes que realiza el grupo. Teniendo en cuenta que puede variar dependiendo de las experiencias diarias y los efectos que causan a través de la comunidad, el uso frecuente que se da a cada acción y la particularidad refuerza el sentido de pertenencia (Fenster, 2005).

Además, el sentido de pertenencia propicia un ámbito de pertenencia al grupo lo cual transmite complicidad hacia objetivos comunes, de esa manera se enmarcan reglas para interpretar lo que está pasando dentro del grupo como estilos de vida, formas de pensar, patrones de conducta y sentimientos que genera el vínculo de interacción con los demás (Castells, 1977). Volviéndose así una afirmación de la identidad cultural o étnica de un individuo y esto tiene implicaciones para la voluntad de ver y responder en sus acciones o su bienestar, dentro de su comunidad para sentirse perteneciente (Leal, 2009). Esto implica que un miembro sea consciente y tenga compromiso afectivo con los significados que mantienen colectivamente ya que la persona participa activamente. Las características tanto de la persona como del grupo construyen la identidad social lo cual influye en la formación del sentido de pertenencia (Vargas, 1999).

Según el enfoque de Sarason (1974) menciona que esta membresía o pertenencia social posee cuatro dimensiones: la interdependencia mutua, la percepción de identidad, similitud con los demás y la voluntad de seguir formando parte de esta interdependencia. Por lo tanto, considera que el sentido de pertenencia parte desde la interacción con los miembros del grupo y el sentimiento que se genera de ello. Entonces el sentido de pertenencia conlleva a diversos factores individuales que permiten la integración y cohesión que con frecuente permite que se refuerce y genere unión que los guíen hacia objetivos en común.

Por otra parte, se debe considerar la naturaleza omnipresente de la tecnología digital y el internet en la vida cotidiana moderna. Donde autopresentación juega un papel importante para el usuario y su búsqueda de validación externa o afrontamiento a fin de evitar emociones desagradables y factores estresantes del mundo real, generan un cambio cognitivo y actitudinal del individuo desarrollando mayor compromiso a estar en línea que le afecte de diversas formas riesgos de ansiedad o hábitos obsesivos (Glover y Frisch, 2018). Dando realce que las actividades rutinarias de las personas tienen cierta influencia en los riesgos asociados al uso de internet, fomentando el desarrollo de conductas de ciberacoso, de persecución (escrito o hablado) tomando en cuenta la teoría de la actividad donde los individuos en su contexto influyen el desarrollo de la suma de sus acciones y operaciones que componen sus actividades (Morillo y Ríos, 2022).

Entonces la violencia en línea puede ser física, psicológica, social, económico y sexual; donde todas estas formas se presentan en varios escenarios de ataque por parte de grupos o individuos que utilizan estas redes a favor de ellos mismos ya que se favorecen con el anonimato y la velocidad con la que se intercambia la información, además de la fácil manipulación en masa que este ambiente propicio. Las consecuencias comienzan a mostrarse en las personas y sociedades debido al gran impacto y acogida que trae la virtualidad en la vida diaria por lo que es importante, trazar un mapa de lo que presentará algunos de los nuevos desafíos para diferentes disciplinas profesionales (Bejlajac y Filiovi, 2021).

En ese sentido, existen diversas formas de violencia digital y entre ellas de diferencia el cyberhate o ciberodio como la utilización del lenguaje de una forma violenta, agresiva u ofensiva, enfocado a grupos específicos de personas que comparten algo en común, religión, raza, sexo, origen étnico, nacionalidad, afiliación política mediante el uso de internet y redes sociales, llevado a cabo de manera sistemática, a menudo, motivado por ideologías que se adhieren a individuos y grupos. (Watanabe et al, 2018) Igualmente, Castaño et al (2021) señala al cyberhate o ciberodio como la proliferación de estereotipos y daños mayores por el amplificado uso de internet. La cual radica en sus efectos reales: Delitos de odio, agresiones offline, discriminación, actitudes racistas, consecuencias democráticas, agudización de la violencia de género, entre otros. Que afectan la interacción y salud mental de sus víctimas transeúntes o agresores.

De acuerdo con la violencia, diversos autores han tenido como objetivo determinar cómo se genera por lo que se pueden tomar cuenta enfoques teóricos que argumentan de la siguiente manera:

Ruiz (2002), menciona que respecto a las teorías psicosociales y ambientales reactivos entienden a la violencia como una respuesta que se da mediante un estímulo positivo que surge con el entorno y a la imitación de conductas de los demás que conllevan un bloqueo de emociones negativas. Con respecto a los enfoques socioafectivos tienen en cuenta a la experiencia social sin dejar de lado el factor biológico y definen a la violencia como un deseo de destrucción. Con respecto a lo mencionado se relaciona con la conducta agresiva que tienen los miembros de comunidades virtuales ya que ven e imitan estas actitudes de los demás o de sus líderes, de esta manera normalizan ello y cada vez se toma más a

la ligera dando como posibilidad que esta problemática se acrecienta cada vez más.

Por último, Ruiz (2002) afirma que según las teorías estructurales la violencia es un producto de los sistemas políticos y económicos, de tal modo que los agresores evaden la responsabilidad y enfatizan la culpa a la estructura social donde conviven. Enfocando a lo mencionado al tema tratado se puede entender entonces que los causales directos de la violencia están asociados a su entorno y que esto conlleva que el agresor ataque, se evidencia estos casos en donde los usuarios culpan directamente al estado o grupo político de los actos delictivos que comete los ciudadanos donde se burlan o acusan a las autoridades de ser los responsables lo cual genera conflicto debido a que no todas las comunidades pueden compartir la misma opinión.

Entonces según los enfoques teóricos se precisa la importancia de utilizar las plataformas digitales con responsabilidad debido a que genera y forma parte actualmente del desarrollo del individuo y una mala práctica influye significativamente en los procesos de interacción y socialización con el entorno.

III. METODOLOGÍA

3.1. Tipo de investigación y diseño de investigación

3.1.1. Tipo de investigación

La investigación que se llevó a cabo fue básica. Baena (2014) afirma que es el estudio de un problema, que tiene como objetivo exclusivamente la búsqueda de conocimiento.

3.1.2. Diseño de Investigación

El enfoque de investigación cualitativa busca reconstruir la realidad la situación tal y como lo interpretan los participantes de la investigación definida, este enfoque es flexible ya que se ajusta a la eventualidad de los hechos para que la información se desarrolle de acuerdo con la teoría (Mohajan, 2018).

El diseño fenomenológico hermenéutico obtiene las perspectivas de los participantes de la investigación, sin embargo, no trata de generar un modelo a partir de ello si no que explora, describe y comprende lo que los miembros comparten de acuerdo con las experiencias comunes de un determinado fenómeno (Braun y Clarke, 2013).

3.2. Categoría y subcategoría:

Categoría sentida de pertenencia: Conjunto de deseos, percepciones, sentimientos y necesidades que se construyen a partir de las actividades frecuentes que realiza el grupo. Teniendo en cuenta que puede variar dependiendo de las experiencias diarias y los efectos que causan a través de la comunidad, el uso frecuente que se da a cada acción y la particularidad refuerza el sentido de pertenencia (Fenster, 2005).

Sub categorías:

Necesidad de aceptación: Una combinación de la propia estima, valoración y reconocimiento presentadas de manera deficiente en las primeras etapas de desarrollo humano (Baum, 2020).

Satisfacción: Estado del ser humano, donde se encuentra en plenitud, bienestar y armonía, dada en momentos específicos donde el individuo se siente agusto con el mismo y su entorno. También es diferente a la felicidad (Will, 2018).

Refuerzos positivos: El refuerzo, no es necesariamente algo bueno o malo si no más en añadir objetos o generar situaciones agradables para el sujeto que aumente sus emociones agradables y conducta además de estar sujetas a gustos y preferencias particulares (Gongora y Kim, 2018).

Emociones desagradables: Emociones vinculadas al dolor que afectan el bienestar del individuo y generan deseos de evitación, a fin de rechazar o reprimir diferentes situaciones vivenciales generando conductas desadaptativas (Gongora y Kim, 2018).

Categoría experiencias dentro de las comunidades virtuales: Resultado de la interacción en la que interviene necesariamente todo el conjunto de actividades cognoscitivas, es el producto del entendimiento. Por esta razón, las experiencias en comunidades virtuales son toda la interacción realizada entre los individuos mediante la digitalidad (Amengual, 2022).

Subcategorías:

Sensibilización: Efecto por el cual el individuo puede responder con mayor tendencia a la demanda del entorno, además de generar las respuestas conjuntas en varias personas para favorecer o rechazar acciones (Müller, 2021).

Inteligencia colectiva: Surge a través de la colaboración de muchos y diferentes individuos en relación con a un tópico u objetivo particular. Además, se entiende que es la suma de las habilidades y conocimientos de una comunidad que tiene el

potencial de ser articulada (Gongora y kim, 2018).

Apoyo mutuo: Conjunto de acciones que surgen por el nacimiento de sentimientos de parentesco o hermandad antes un estímulo común de un grupo de personas que generan una mayor unión y comprensión además de mejorar las relaciones interpersonales (Gongora y kim, 2018).

Simbolismo: Es la ideación de algunas características que representan otras con mayor generalidad o detalle, es decir, la persona puede pensar en alguna imagen o color también alguna acción o palabra para concluir e identificar algo más concreto, detallado, complejo y personal (Gongora y kim, 2018).

Respuestas emocionales: Respuestas, positivas o negativas ante diversos estímulos del entorno por uno o más individuos, con la finalidad de preservar el bienestar e integridad de la persona, estas pueden ser ideales, representaciones, acciones o valores (Müller, 2021).

Retroalimentación: El entorno digital permite obtener retroalimentación en tiempo real en grandes cantidades de manera constante, enfocada en las preferencias además ser de audio -visuales, lenguaje simple y cercano hacia los individuos. Permitiendo una mejor interacción o formación en el entorno digital (Máñez, 2020).

Categoría percepción de violencia digital: Toda acción que se realiza con ayuda de la red, de las plataformas digitales y de cualquier otro dispositivo electrónico que busca causar daño en la salud emocional, psicológica y física (Solís, et al, 2021).

Subcategorías:

Racismo: Es la discriminación focalizada en una persona o grupos de personas que se diferencian del resto por algún rasgo racial, lugar de nacimientos, costumbres culturales o presentar cualesquiera características diferente. Acompaña de un sentimiento irracional de superioridad (Ramírez, 2021).

Sexismo: Se entiende como discriminación enfocada en infravalorar el sexo o género

de otra persona, acompañada de estereotipos de roles sociales estableciendo el desprecio hacia el sexo opuesto por sus condiciones biológicas y tradicionales. No es lo mismo el machismo (Ramírez, 2021).

Discriminación: Es la relación desigual o desfavorable otra persona o grupo de individuos, sin respetar o negar sus derechos en situaciones concretas tomando como justificación características raciales, lenguaje, edad, religión entre otros (Ramírez, 2021).

Cyberacoso: Es el utilizar los medios digitales para perseguir, amenazar, atacar, divulgar información personal o falsa de alguien o grupo de manera intencionada. Es un comportamiento repetitivo que busca amenazar, enojar o humillar (Sánchez et al, 2021).

Anonimato digital: Se entiende que la digitalidad permite la interacción entre personas de diferentes maneras permitiendo así mantener cierto grado de anonimato, pues las plataformas digitales se enfocan o buscan permitir un nivel de privacidad y libertad al usuario en donde puede realizar en secreto ciertas acciones o información. Sin afectar el alcance de su interacción con el resto de los usuarios en las diferentes plataformas digitales, videojuegos y redes sociales (Sánchez et al, 2021).

Agresión Cibernética: Acciones de violencia con intenciones de causar daño, de manera directa o indirecta caracterizándose por emplear la tecnología, la cual permite ataques por redes sociales, suplantación de identidad, publicaciones difamatorias entre otras (Ramírez, 2021).

3.3 Escenario de estudio

El estudio se realizó en diferentes plataformas digitales por la constante interacción entre usuarios y diversas comunidades virtuales además permite observar y recopilar crónicas internas, categorías, modismos, apoyos económicos, tiempo de pertenencia y conflictos virtuales. Sin presentar dificultades en el idioma hablado o de la región o traducir idiomas extranjeros y no están restringidas en la nacionalidad

o tiempo horario, lo cual permite a una persona de Perú poder interactuar con otras de diversos países de Latinoamérica o el mundo. Algunas de estas plataformas permiten mantener cierto grado de anonimato virtual, al usar un nickname (apodo) y ocultar el ID (código de identificación) de usuario, entre otros. Las plataformas seleccionadas fueron: twitch, discord, facebook, reddit.inc y twitter.

Twitch, plataforma de live streaming (transmisiones en vivo conocidos como directos) más grande del mundo donde los streamer generan contenido en vivo en sus propios canales que es observada por usuarios que deciden ser seguidores o suscriptores (a través de una inversión monetaria) a estos últimos se les permite acceder a servicios exclusivos del canal y ganar categorías premiando el tiempo suscrito o el nivel de donaciones, también ambos (seguidor y suscriptor) pueden comentar en los propios directos permitiendo la interacción mutua con el streamer, permitiendo así crear así una comunidad alrededor del streamer y su contenido.

Para finalizar, esta plataforma tiene unas dos fases control en el nivel de contenidos a realizarse por el streamer y los comentarios que se puedan realizar durante su chat en sus directos, la primera fase de control son las reglas impuestas por la plataforma que debe cumplir el streamer y sus seguidores así evitando conflictos o contenidos no adecuados para todo público. La segunda fase de control es realizada por los moderadores pertenecientes al canal del streamer los cuales deben hacer cumplir la primera fase en el chat además de las reglas internas que puede plantear el streamer para su canal en relación con su información personal u otro tema. Aun así, los conflictos pueden ocurrir cuando dos streamer pueden tener peleas o compartir contenidos iguales o muy diferentes.

Discord, plataforma enfocada en mensajería instantánea freeware (programa gratuito/software gratis) en chat de voz, chat de mensajes, videos y permitir hacer transmisiones en vivo. Su funcionamiento es a través de servidores y separado por canales en de voz o chat personalizados enfocados en una temática. Permitiendo una mejor comunicación entre personas propias de una comunidad. Esta plataforma se caracteriza por juntar usuarios afines a un solo gusto los cuales pueden coordinar y cooperar para lograr objetivos o generar visualización además de que cada canal está regido por sus propios moderadores y reglas escritas, que permite un control en el tipo de contenido más no restrictivo pues los propios moderadores son miembros que apoyan el gusto del canal lo cual puede generar cambios en las

reglas o permisiones en los contenidos compartidos por el resto de los usuarios y generar conflictos entre la comunidad u otras comunidades de Discord.

Facebook, principal red social existente del mundo en donde se puede permitir mantener contacto entre personas además de poder compartir información, noticias y otros contenidos. Además, esta plataforma permite la creación de grupos públicos como privados por los propios usuarios de esta manera se generan diversas comunidades virtuales. Esta plataforma se caracteriza por su rígido control en las publicaciones o comentarios que hagan sus usuarios no permitiendo un nivel libre de expresividad o privacidad entre sus usuarios, por esta razón no se puede observar conflictos entre comunidades pero esta plataforma permite acceder a mayor información personal de un usuario permitiendo así ocurrir el doxing, doxxing y doxe que es un acto de relevar intencionadamente y públicamente información privada sobre una persona u organización, además de posibilitar el acoso virtual y las estafas cibernéticas al no haber un control de cuentas falsas.

Reddit.inc, Sitio web de marcadores sociales y noticias donde los propios usuarios pueden agregar videos, textos, imágenes o enlaces determinados por su comunidad además de mensajes privados. Se caracteriza por que los mismos usuarios pueden votar a favor o en contra de los contenidos para así lograr que esta sea destacada, permitiendo que sea más visible al público general. También la plataforma permite la creación de hilos de comentarios en los cuales se pueden realizar preguntas o diversos temas que pueden ser respondidos por los demás usuarios. Esta plataforma mantiene el anonimato de sus usuarios de esta manera un usuario tiene un nombre clave asignado.

Finalmente, esta plataforma no mantiene un control exhaustivo en el contenido que pueden consumir sus usuarios tanto el tema o publicación a realizadas pero si uno mantiene un control inmediato en el nivel de alcance, viralización o abuso de privacidad de las publicaciones esto permite que los usuarios puedan hablar o buscar opiniones sobre diversos temas sin temor y si se puede generar un conflicto entre usuarios o comunidades este no llegar extenderse demasiado o invadir la privacidad de los implicados.

Twitter. Plataforma virtual gratuita que brinda un servicio de microblogueo, es decir, te permite escribir mensajes de forma sencilla, rápida y frecuente. Además, permite

el contacto de diferentes grupos sea amigos, familiares, del trabajo o de intereses comunes esto a través de las publicaciones llamadas Tweets, que pueden ser imágenes, videos, textos (con un límite de palabras) y enlaces. Muchos de los Tweets pueden volverse virales siempre que se trate de Retweet que consiste en publicar nuevamente un Tweets o abrir un hilo de publicaciones diferentes usando esta dinámica.

Otra de sus funciones de Twitter es oficializar una cuenta, permitiendo reconocer esta cuenta como original de una persona entre otras cuentas posiblemente falsas o de seguidores. Por último, ya que esta plataforma no suele tener un control inmediato y determinante de sus publicaciones suelen generar muchos conflictos entre una gran cantidad de usuarios que permite evidenciar una interacción de violencia virtual donde los conflictos pueden extenderse aún fuera de las redes virtuales.

3.4 Participantes

Los participantes que formaron parte de esta investigación fueron 10, mujeres (8) y varones (12), todos ellos miembros de diferentes comunidades que usan una o mas de las siguientes plataformas digitales: twitch, discord, facebook, reddit, inc y twitter, con edades fluctuantes entre 16 a 40, con una temporalidad de participación en la plataforma no menos a 6 meses. Se excluyó la participación de aquellos que no firmaron el consentimiento informado o no aceptaron la grabación durante el proceso de recojo de datos.

Respecto al muestreo empleado, fue el internacional estratificado que es la selección de estrato que componen a la población de estudio y cada estrato seleccionado permite representar un número de participantes (Hernández y Carpio,2019). Los estratos fueron sexo y pertenecer a una de las cinco plataformas digitales mencionadas. Para el reclutamiento de participantes se enmarco con la invitación directa atreves de publicaciones en plataformas digitales, colocando los criterios para ser incluidos como parte de la investigación, a partí de lo cual se seleccionaron a quienes completaban las condiciones para los estratos, Respecto al tiempo de recolección de información, los datos se recogieron de noviembre del 2022 hasta enero del 2023.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas aplicadas en el estudio fueron: entrevista y observación. La entrevista es una técnica que utiliza el investigador para obtener información oral y personalizada sobre lo que se está investigando, esta información tratará de las situaciones que la persona ha vivido y particularidades que esta posee como actitudes, valores, creencias u opiniones que giran en torno a lo que se está estudiando (Braun y Clarke, 2013).

La observación directa es una técnica permite que el investigador se ponga en contacto directo y personal con aquello que necesite estudiar y recoja datos en el momento (Díaz, 2011).

Los instrumentos utilizados para la recolección de datos en la investigación fueron: guía de entrevista semi estructurada con esquema y registro anecdótico.

Guía de entrevista semi estructurada: La guía de entrevista incluye elementos fundamentales de la investigación, se tiene escrito los temas y subtemas que se van a desarrollar según los objetivos establecidos. En el contenido estarán presentes las preguntas que se van a desarrollar para que de esta manera la entrevista tenga un orden (Tejero, 2021).

La entrevista se construyó tomando en cuenta las categorías y subcategorías planteadas de manera apriorística en base al marco teórico, está constituida por 14 preguntas que se orientaron a recoger las experiencias y vivencias de los participantes, la revisión de los ítems se realizó de manera constante y pasaron por el criterio de revisión de jueces expertos que consideraron la claridad, la pertenencia y el ultimo criterio. Posterior a ello se pasó al estudio piloto, que permitió afinar las preguntas y el manejo del proceso de entrevista; de esta manera se pudo evaluar el aspecto metodológico, procedimental y fluides en su implementación. (Ver formato en anexo 2)

Para la elaboración del cuaderno anecdótico se tomó en cuenta todos los aspectos que surgieron durante la entrevista registrando los detalles de acuerdo al contexto virtual al momento de la aplicación y características que se observaron al momento de la entrevista debido a que se tenía previsto que en su mayoría de los participantes no activen su cámara ya que el ambiente virtual en el que se desarrollan le da la facilidad de mantener su identidad bajo anonimato y esto es lo

que les resulta interesante por esta razón se decidió respetar ese aspecto.

3.6. Procedimientos

Luego de identificar el tema a investigar, se procedió con la determinación de categorías y subcategorías, luego se seleccionó las técnicas y herramientas para proceder con la prueba piloto y la aplicación de la entrevista, en ambos casos se les informa sobre el estudio y los objetivos planteados, para continuar se les solicito que firmen la hoja de consentimiento informado (ver anexo 5). Luego se procedió a aplicar la entrevista que contiene 14 preguntas (ver anexo 3), este proceso duro aproximadamente 60 minutos y se llevó a cabo en un ambiente virtual, se solicitó que el ambiente del participante no tenga ninguna distracción, esté aislado del ruido y cuente con un micrófono. Dicho evento fue grabado con el permiso debido para el registro de los datos, se continuo con el progreso hasta lograr el punto de saturación.

Al termino de cada entrevista se procedió a realizar las transcripciones y codificación en atlas-ti de todas las entrevistas grabadas obtenidas para tener ordenados los datos y así seguir con el análisis de contenido cualitativo, la transcripción de se realizo de forma paralela lo cual permitió el debate y enriquecer la profundidad de datos necesarios en el proceso investigativo.

Posterior a ello se tomó en cuenta las observaciones relevantes de cada entrevista y se procedió a realizar la transcripción de datos obtenidos terminando con el análisis de contenido cualitativo que complemento la información de las entrevistas.

3.7 Rigor Científico

Fiabilidad y validez: En cuanto a la fiabilidad se aseguró el procedimiento en los métodos de recolección de datos y resultados pues se contó con el apoyo de un asesor de investigación externo el cual brindó siempre su opinión y correcciones sobre todo los proceso a fin de indicar que este se ha conducido correctamente además de recurrir a un criterio de jueces para los instrumentos usados en la recopilación de datos para posteriores resultados. En favor de la validez, se usaron diferentes modos de recopilación de datos como entrevistas y el grupo focal, además de la observación de los sucesos desde distintos puntos de vista en favor del análisis e interpretación de la realidad en los resultados obtenidos sin la

alteración o manipulación de estos (Baena, 2014).

Credibilidad: Se utilizaron instrumentos verificados y aprobados por expertos antes de su aplicación, las entrevistas fueron grabados en su integridad además de presentar una recopilación escrita detallada de todas las actividades incluso las respuestas brindadas de esta forma se aseguran que los datos sean creíbles además se usó la triangulación de métodos y de investigadores permitiendo asegurar la realidad y objetividad de los resultados (Baena, 2014).

Transferibilidad: El proceso de investigación se puede aplicar en otros contextos similares que incluyan a poblaciones pertenecientes a comunidades virtuales siempre que cumplan los criterios de incluidos de la población descritos en detalle; además de estar basados en la descripción del contexto de estudios y la posibilidad de conocer la realidad y vivencias del sujeto desde la fenomenología empleada (Baena, 2014).

Dependencia o consistencia: Para asegurar el recojo de datos fiables los investigadores recurrieron a los contextos de los participantes y se aseguraron que los instrumentos mantengan estabilidad, por ello cada instrumento paso el rigor de evaluación por criterios expertos. Así mismo se ocupó la triangulación de investigadores y de métodos para el análisis de los mismos, además del uso de un evaluador externo y la descripción detallada del proceso de recolección, análisis e interpretación de resultados (Baena, 2014).

Conformabilidad: El trabajo realizado por el investigador se rige a la observación y recopilación de los datos de la manera más natural sin la intervención en las acciones o respuestas recopiladas por la población, evitando afectarlos por juicios o críticas que existan hacia los participantes o la composición de las comunidades virtuales además se informó que el proceso que se seguirá durante la aplicación de instrumentos, las conductas de cordialidad y escucha activa que se mantendrá durante la investigación; además principios éticos que se respetaron para asegurar la libre voluntad de participación de la población y transparencia en la investigación (Baena, 2014).

Relevancia: Se ve reflejado en el logro de los objetivos planteados en el presente trabajo de investigación, a través del análisis de los resultados, la discusión y la conclusión, ya que se cumplió con los tres momentos de revisión de consistencia interna durante la investigación. Además de obtener un mejor conocimiento de

cómo se conforman las comunidades virtuales y la distribución de sus funciones también la obtención de resultados nuevos donde resaltan la contribución voluntaria de los usuarios por su comunidad (Baena, 2014).

3.8. Método de análisis de datos

Debido al proceso de extracción híbrida de datos y asociación con el marco teórico de referencia, el análisis cualitativo se trabajó bajo el método híbrido. (Swain, 2018); para ello se empleó el análisis cualitativo de contenido temático, pues se pretende comprender las experiencias de los sujetos (Braun y Clarke, 2006). Se utilizó el software Atlas.ti 9.00, facilitando el trabajo de las seis etapas del análisis. La primera etapa fue la familiarización de los datos, Consiste en la transcripción de datos, lectura del material y anotaciones de ideas generales buscando estructuras y significados; se continuó con la generación de códigos iniciales relacionados a los tópicos más relevantes en grupos de un mismo significado, es decir, se codifica la información lo que llevó a la búsqueda de temas o categorías representando interpretación de aspectos de un fenómeno facilitando la estructura y organización de códigos. Una vez ordenado los códigos se continuó con la revisión de temas trabajando la red gráfica de códigos estableciendo una delimitación del tema para luego definir y nombrar los temas, en donde se establece lo esencial y las jerarquías, finalmente se preparó el informe seleccionando las principales categorías, construyendo la argumentación de la interpretación de la información recogida.

Así mismo, en el análisis presentado de las tres categorías, 39 códigos y 1194 citas se trabajó bajo criterios considerados por Miles et al. (2014) a) densidad teórica, en razón de las categorías que se vinculan con otras, es decir la cantidad de relaciones que tenga dicha categoría es que se puede hablar de un poder explicativo de la misma; b) representatividad, al contener el código por lo menos una cita en cada documento; c) frecuencia de categorías, cuanto más se repita el código alcanza mayor importancia. En este sentido para la significancia del código y categoría se consideró aquellos con densidad (≥ 1), representatividad (≥ 1) y frecuencia (≥ 29) considerando aquellas categorías que cumplan con al menos uno de los criterios señalados.

El análisis también incluyó la triangulación de datos la cual es triangular tres teorías o métodos para corroborar su validez. Se emplearon dos, el primero se enfocó en el

uso de métodos entre métodos de una manera secuencial para recolección de datos empezando con la realidad problemática y recopilación teórica, para la realización de entrevista permitiendo la medición de variables e inclusión de medidas, en el segundo método de investigadores, se basó en la observación y anotación la acciones de los participantes para posteriormente analizar para así poder explorar desde diferentes perspectivas o polarizaciones paradigmáticas para explorar el alcance de las diferencias en los datos. Por tal se cruzó la información obtenida de cada uno de los instrumentos además de las percepciones de los investigadores respecto a cada una de las aplicaciones.

3.9. Aspectos éticos

Los aspectos éticos considerados en el presente proyecto de investigación, comprenden la no maleficencia, respeto, justicia, autonomía, anonimato y beneficencia. En razón de ello para alcanzar la no maleficencia se evitó poner a los participantes en situaciones desventajosas o perjudiciales por lo cual se solicitó firma de consentimiento informado teniendo la finalidad de salvaguardar su anonimato además de utilizar los resultados únicamente para la investigación y posterior a ellos se eliminar todas las transcripciones. En base al respeto se les informo sobre el objetivo y procedimientos además de posterior publicación de resultados para que el participante por libre voluntad decida participar o no participar en la investigación.

Para lograr la justicia en el trabajo toda la información es transparente y entendible para los participantes en general, no influyo incentivos económicos ni tratos especiales para lograr una igualdad entre los participantes, además del respeto por la cultura y costumbres. En favor a la autonomía, se otorgó los créditos necesarios a todas las autorías que se citaron en el presente trabajo, a su vez, en favor al anonimato, se mantuvo en todo momento el anonimato en la participación de los participantes usando seudónimos para minimizar el sesgo por deseabilidad social, permitir la libre participación y autonomía. Respecto a la beneficencia los resultados obtenidos no fueron adulterados ni utilizados para otros fines con el fin de salvaguardar la exactitud de los datos y así brindar un aporte real a la comunidad científica.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En base a la revisión de las experiencias en comunidades virtuales se identificaron tres categorías principales: Sentido de pertenencia, Organización dentro de las comunidades y Percepción de Violencia digital.

Sentido de pertenencia

El conjunto de percepciones y sensaciones del individuo que nace al sentirse parte de un grupo que se construye a partir de las actividades frecuentes que se realizan, permite la integración y cohesión (Sarason,1974). Estas percepciones determinan el tipo de comunidad virtual y tiempo de permanencia en ella, por ello las razones de inicio en comunidad, el tiempo de actividades, el tiempo de permanencia, las razones de permanencia y el anonimato digital resultan ser relevantes para entender el sentido de pertenencia de los sujetos dentro de las comunidades virtuales.

Razones de inicio en comunidad, la atracción personal del usuario sobre un determinado interés individual, profesional o de entretenimiento, influenciado por la publicidad, curiosidad o moda son elementos que perfila la elección de una comunidad; en relación con ello se entiende que el individuo tiende a tomar la iniciativa para crear o formar una comunidad influenciado por una necesidad personal, ganar nuevos conocimientos y experiencias. *“yo inicié más en Facebook, ay que era como en se momento la moda, y tenía un blog donde contaba mis cosas (...) era tenía 14 años”* (Yaja,23 años). Por otro lado, la escasa socialización de los usuarios con su entorno presencial o el poder seguir socializando de manera digital se vuelven elementos determinantes para la primera integración en la comunidad virtual. *“(...) el querer socializar además de que no siempre he sido bueno haciendo eso o consiguiendo amigos que compartan mis gustos (...) me uní a las comunidades para que no me aburriera y así me termine uniendo más y más”* (Okami, 20 años). El individuo posee necesidades aceptación y reconocimiento, manifestando la necesidad de pertenencia las cuales se satisfacen a partir de actividades frecuentes en grupos.

Se ha identificado que los participantes destacan características vinculadas a la búsqueda de un entorno donde socializar, son impulsados por factores internos

para integrarse en ambientes donde se sientan satisfechos. Esto se entiende como un sentimiento de aprobación que es la suma de la propia estima, valoración y reconocimiento de otras personas (Baum, 2020); es decir, los participantes iniciaron en las comunidades virtuales para encontrar un entorno donde sentían aceptados.

Tiempo de actividad en la comunidad, El tiempo invertido en la comunidad considerando la finalidad, forma y cantidad en el desarrollo de las actividades pertenecientes a la comunidad virtual además de priorizarlo o no, sobre otras ocupaciones. Ello permite formas de interacción dentro de la comunidad virtual; estas pueden ser: *permanentes*, que es priorizar y estar constantemente en la comunidad; *espectadoras*, que es participar, pero no priorizar a la comunidad sobre otras actividades; y *eventuales*, que es participar y priorizar la comunidad en intervalos de tiempo específicos. “(...) *mantenerme en la computadora un gran tiempo, normalmente lo hacía de una hora a dos horas para hacer actividades (...) y de la nada ya es de noche o ya pasaron 4 horas o 5 horas*” (Issac, 23 años).

Es posible identificar en los participantes que el tiempo que se le brinda a las actividades dentro de la comunidad por parte de los usuarios tiende a cambiar con el tiempo de acuerdo a la prioridad otorgada a la actividad. El entorno digital permite obtener retroalimentación de información enfocadas en las preferencias cercanas al individuo permitiendo momentos específicos de bienestar con él y su entorno, donde el sujeto decide anteponer o posponer sus actividades (Will, 2018). Es decir, el tiempo de actividad de los participantes está ligada a momentos en donde se le otorga mayor prioridad.

Tiempo de permanencia en la comunidad, es el rango de tiempo en el cual el usuario a formado parte de la comunidad; pueden ser días, meses o años, sin importar el tiempo de actividad en la comunidad, la persona sigue sintiéndose que es parte del grupo por los vínculos y experiencias establecidas al tener una actividad constate, pero no frecuente. Lo cual discrepa del planteamiento de Fenster (2005) quien menciona que las experiencias diarias y los efectos de esta, están ligadas a la frecuencia que se da a cada acción así variando el sentido de pertenencia hacia un grupo. “*activos somos, (...)6 activos, nada más y se ha mantenido por ya creo 3 años (...), no hablamos todos los días por que cada uno*

tiene sus cosas ocupadas” (Windelin, 20 años).

Se puede evidenciar que el tiempo de permanencia y las actividades que se realiza en una comunidad tienen una relación, en tanto la retroalimentación en tiempo real se vincula con el gusto o conformidad de acción algo que el entorno digital permite enfocado en las preferencias del individuo (Máñez,2020); es decir, la permanencia del usuario en la comunidad es por preferencia personal o una retroalimentación constante, pero resulta irrelevante la frecuencia en las actividades que se realizan.

Las razones de permanencia en la comunidad, son características por las cuales los usuarios decide quedarse en la comunidad y seguir formando parte de esta; estas razones están vinculadas a la retroalimentación positiva, los beneficios que puede adquirir como usuarios e identificación particular con su comunidad. Al referirse a *Retroalimentación*, toma lugar en las diferentes actividades en las cuales los miembros interactúan para generar reacciones emocionales; estas actividades son nominadas como eventos las cuales pueden ser reuniones, concursos, juegos, apoyo social y fiestas. *“En lo personal me siento muy bien porque sé que son buenas acciones que nosotras realizamos, no sólo que benefician a nuestro fandom sino (...) al mundo que nos rodea y por eso me siento muy bien (...)”* (Yanina, 20 años).

Refiere que el conjunto de deseos, percepciones, sentimientos y necesidades que se construyen a partir de las actividades que realiza el grupo como una razón de permanencia (Fenster, 2005). Esto quiere decir, la interacción de los miembros en diversas actividades genera emociones que refuerzan el vínculo que tienen con su comunidad lo cual los motiva a permanecer.

Se identifica que las actividades en la comunidad que generen algún sentimiento o interés en los miembros funcionan como un refuerzo que facilita su permanencia. El refuerzo, no necesariamente debe ser bueno o malo, sino generar situaciones para el sujeto que aumente sus emociones y conductas de manera favorables (Gongora y Kim,2018), Es decir, la retroalimentación positiva y que genere una

respuesta emocional en el individuo puede favorecer en la permanencia con la comunidad.

Otra de las razones de permanencia en la comunidad son los beneficios de la comunidad al usuario, se caracterizan por el apoyo mutuo entre los integrantes en base a la confianza que existe con la comunidad permite un grado de sensibilización del usuario, al conocer diferentes historias de vida o anécdotas de los miembros permitiendo así que el usuario puede expresar sus preocupaciones en la comunidad además de ganar confianza propia. *“me ayudó a ser más sociable, (...) a no encerrarme en mi cuarto (...) cada una contaba su experiencia con el grupo, como me empezaba a sentirme en una familia (...) [silencio] a tener más confianza en mí misma”* (Yuliza, 22 años). El poder plantear metas de desarrollo ya adquirir cierta tolerancia hacia actitudes desagradables, por la libertad que existe en la forma de comunicación, dentro de las comunidades lo cual permite que sean más abiertos a nuevas experiencias y perder ciertos prejuiciosos.

Por lo expuesto, los beneficios que adquiere el integrante de la comunidad son intrínsecos, la cual se expresa en los cambios que puedan surgir en la actitud de la persona. Siendo una respuesta favorable o desfavorable ante los estímulos del entorno preservando la integridad de la persona, relacionada a ideales, representaciones, acciones o valores (Müller, 2021). Es decir, lo adquirido en la comunidad virtual sea tiende a trasladarse a la presencialidad a través de la conducta o ciertos ideales que se terminarían aplicando en la cotidianidad.

Una tercera razón de permanencia en la comunidad son la Simbología particular, se caracteriza por la representación perceptible de una idea por imágenes y colores. Se encontró que son creados o apropiados por los miembros de la comunidad para referirse a situaciones, acciones o roles que se vuelven muy representativos de la comunidad y el individuo adquiere como propio. *“nos representan el morado (...), es nuestro tanto army como BTS, (...) otro que es la ballena que es nuestro símbolo o la unión entre nosotros entre army y BTS, (...)”* (Yuliza, 22 años). Agostini y Mechant (2019) refiere que las comunidades virtuales conforman esquemas, configurada en nuevas formas de interacción en diferentes contextos, donde los individuos se apropian de la tecnología para establecer relaciones.

Se identifica, ciertas representaciones se vuelven significativos en los miembros de la comunidad y pasa a ser algo importante de la comunidad. La ideación de ciertas características puede ser generales, pero representan muchos los hechos particulares, completos y detallados (Gongora y kim, 2018). Es decir, una acción o situación cargada de muchas emociones se vuelve de relevancia en la comunidad y pasa a ser representada de manera perceptible por los miembros.

Ultima razón de permanencia en la comunidad es el *lenguaje particular*, Son diálogos concretos que nacen en la comunidad. Se encuentra que por el uso frecuente o el guardar un significado que permite expresar un contexto de manera verbal; caracterizado por palabras o frases exclusivas de la comunidad, como los apodos que guardan significados propios para el grupo o a los individuos. “(...) *la frase de "I purple you " (...) se realizó durante un concierto (...) representados por el color morado (...) en vez de decir "I love you" dijo "I purple you" y eso quiere decir que nos ama (...)*” (Yanina, 20 años). Por ello, Vargas (1999) refiere que los miembros se vuelven conscientes y tiene compromisos afectivos con los significados que mantiene colectivamente, construyendo así características de identidad de la persona como le grupo.

Se evidencia que las comunidades pueden generar un lenguaje compuesto de palabras que son representativas que guardan un significado de acciones o situaciones. Las cuales representa parentesco o hermandad ante un estímulo común generando mayor unión y mejorando las relaciones interpersonales (Gongora y kim, 2018). Es decir, el lenguaje particular de la comunidad refleja la sensación de unión y facilita la interacción entre los individuos.

Anonimato digital, permite un trato igualitario y genera conductas de libertinaje produciendo casos que faciliten las situaciones de violencia digital o delitos entre los usuarios. En este punto se resalta significativamente las respuestas orientadas a la identidad virtual, que particulariza al usuario, con la cual puede interactuar sin comprometer su privacidad, aunque esta se puede ver afectada por al liberar su propia información durante la interacción. “*no pregunto si eres hombre o mujer, (...) es difícil saber así que mejor tratarlos igual y no diferenciar (...) si dicen son mujeres o hombre y les tengo confianza o son amigos no cambiaría mucho (...) pero no todos son así*” (Lord, 26 años). Morillo y Ríos (2022) refieren, las actividades rutinarias de

las personas tienen cierta influencia en los riesgos asociados al uso de internet, el ambiente digital y el anonimato de este, favorece el contacto con gran variedad de individuos con diferentes contextos conductuales, sociales o vivenciales.

Después de lo expuesto, se entiende que el anonimato en la red es parte de la interacción entre usuarios y las comunidades permitiendo el no ser excluidos. Ya que las plataformas digitales buscan aumentar el alcance de interacción entre el individuo con el resto de usuarios (Sánchez et al, 2021). Es decir, el anonimato digital permite crear una identidad digital la cual facilita la interacción con un gran número de individuos, sin embargo, no asegura que como será la conducta del individuo.

Experiencias dentro de las comunidades

Resultado de la interacción realizada entre los individuos mediante la digitalidad que implica todo un conjunto de actividades cognitivas producto del entendimiento (Amengual, 2022). Este conjunto de actividades cognitivas, determina como los miembros de forma voluntario deciden coordinar sus capacidades y fortalezas para cumplir un objetivo común a través de una estructura organizada por ello los cargos dentro de la comunidad, las normas de la comunidad y las sanciones de la comunidad resultan relevantes para entender la organización dentro de las comunidades por parte de los miembros de la comunidad virtual.

Cargos dentro de la comunidad, Se entiende como la jerarquía interna de la comunidad, con el fin de cumplir ciertas funciones que ayuden al desarrollo y crecimiento de la misma. Los entrevistados describen cuatro niveles: *El creador de la comunidad*, con mayor influencia y encargado de crear las normas y sanciones; *los administradores*, administran las normas y sanciones, gestionan la cantidad y privacidad de los usuarios, reportan al creador el desarrollo de la comunidad e informar sobre los eventos; *los moderadores*, supervisan la conducta y brindan apoyo a los miembros; por último, *los miembros o usuarios*, son la mayoría, pueden reportar publicaciones o acciones que les resultan desagradables a los administradores o moderadores. “como cualquier grupo tiene sus creadores y

administradores y esos grupos son grandes (...)5 administradores y era ellos los que ponían las reglas, las normas y sanciones, lo que se respetaba y las actividades que se realizaban de lunes a domingo” (Issac, 22 años).

Lo cual coincide con el planteamiento de Gené et al. (2021) quien refiere a los creadores no solo como divulgadores de información, si no que evolucionan hasta crear un ambiente que posibilita el cambio reciproco de información y socialización con temáticas elaboradas por los propios internautas.

Se ha identificado que los participantes destacan una organización interna en los grupos donde existe una jerarquía, funciones y reglas sociales de conducta. Representando la colaboración de muchos y diferentes individuos en relación a un tópico común, además sumando habilidades y conocimientos permitiendo que la comunidad ser más articulada (Gongora y kim, 2018). Es decir, las experiencias vivenciadas por los participantes dentro de las comunidades están estructuradas bajo una organización.

Normas de la comunidad, son las directrices que deben seguir los miembros de la comunidad, estas garantizan una convivencia y experiencia agradable al momento de interactuar. Los participantes refieren que son *normas de la propia plataforma virtual*, creadas para mantener el orden en las comunidades, uso adecuado de la plataforma y respeto entre los usuarios; y *normas propias de la comunidad*, son más personalizadas, dirigidas a las actitudes de los miembros permitiendo el desarrollo de tolerancia y metas de la comunidad. “(...) *lo típico ósea no ofender exageradamente, ósea si la persona se está incomodando no lo incomodes (...) respetar a los demás, (...) propio discord de la aplicación que te dice: ten en cuenta tal cosa cuando entras en una comunidad”* (Windelin, 20 años). Ello coincide con Castells (1977) refiere que el ámbito del grupo, el cual transmite complicidad hacia un objetivo, se enmarca en reglas para interpretar lo que está pasando dentro del grupo como estilos de vida, formas de pensar y patrones de conducta fortaleciendo el vínculo de interacción con los demás.

Se puede reconocer que las normativas en las comunidades están ligadas a la convivencia y enfocado en la comodidad de integración. Permitiendo así que el

individuo responda con mayor predisposición al entorno, además generar respuestas en conjunto para favorecer o rechazar acciones. (Müller, 2021). Es decir, las normas permiten que los miembros puedan aceptar o rechazar con mayor facilidad ciertos comportamientos facilitando así su adaptabilidad al entorno digital.

Sanciones de la comunidad, son castigos a las acciones de los miembros que incumplan con las normas y acciones que puedan dañar la convivencia u objetivo de la comunidad. Se encontró *sanciones leves*, son llamados de atención avisando el mal comportamiento y el baneo temporal, el cual es impedir la interacción del usuario con los demás miembros, siempre que no haya cambiado su mal comportamiento; Y *las sanciones graves*, expulsión del usuario de la comunidad, aplicándose el bloque del usuario y asignación a la lista negra, para que no vuelva a hacer admitido en la comunidad. “(...) *baneo, depende mucho de cómo te comportes, si sabes que algo no debes hacer y sigues haciéndolo (...) expulsión del grupo así ya no se pueden unir al directo o el canal, (...) para que pase eso debes ser muy pesado*” (Lord, 26 años)

Se puede destacar que el realizar acciones contraproducentes a la comunidad, pueden generar consecuencias que afecten la interacción de los participantes en la comunidad. Son estímulos externos vinculadas al desagrado del individuo que afectan su bienestar generando deseos de evitación (Gongora y Kim, 2018). Es decir, Los participantes asocian que las acciones no aceptadas en el ambiente interno de la comunidad como negativas y deben evitar realizarlas.

Percepción de Violencia digital

Se entiende toda acción voluntaria que se realiza con ayuda de la red, plataformas digitales y cualquier otro dispositivo electrónico que tiene la finalidad de causar daño a otro usuario (Solís, et al, 2021). Estas acciones determinan las formas de interacción violenta en la comunidad digital por ello la agresión cibernética, la discriminación digital, el cyberacoso y el sexismo resultan relevantes para entender la percepción de violencia digital dentro de las comunidades virtuales.

Agresión Cibernética, Aquellas acciones o conductas realizadas durante los conflictos entre las comunidades y usuarios enfocados en atacarse o defenderse, que termina normalizándose entre los usuarios. Se ha identificado diversas formas de agresión como: *funas*, manifestaciones públicas llenas de rechazo hacia una persona o comunidad con la finalidad de difamar; *boicot*, acción dirigida hacia una persona o entidad con el fin de perjudicar una actividad social o comercial; y *Hate* (odio), insultos racistas, homofobias y xenofóbicas realizadas por usuarios en general y mayoría con usuarios los cumplen con estas características. “(...) *hay fans tontos de otros lados, entonces cuando el dueño del canal habla de otro canal y su creador de contendió y a veces se generan peleas, funas y mucho hate en los chats (...) lo suelo ignorar*” (Lord, 26 años).

Por lo expuesto, los participantes resaltan que las acciones vinculadas a la agresión están normalizadas pues no representa la mayoría de la comunidad y lo categorizan como una reacción. Siendo acciones con intención de causar daño de manera directa o indirecta, a un individuo o institución la cual termina creando ataques por redes sociales, publicaciones difamatorias entre otras (Ramírez,2021). Es decir, los usuarios de las comunidades aceptan las acciones violentas bajo un argumento justificativo.

Discriminación Digital, acción y expresión discriminatoria efectuada a través de la virtualidad denigrar y generar una diferencia a favor o en contra de un usuario. Se encontró que suceden por las características personales de los participantes como el sexo, edad, procedencia, acento, entre otros. “(...) “*Oe, ese dándome, cállate cholo de mierda, cosas así ¿no? Que son normales, (...) “¿Cómo que cholo?, ¿Cómo que serrano?, ¿Haber tu perfil?” y revisa su perfil y lo muestra (...) “Mira, con esa cara me dices serrano” [risas]*” (Jeanpiere, 23 años). Lo cual coincide con Watanabe et al. (2018) señala como la utilización del lenguaje de una forma violenta, agresiva u ofensiva, enfocado a grupos específicos de personas que comparten algo en común, llevado a cabo de manera sistemática, a menudo, motivado por ideologías que se adhieren a individuos y grupos.

Se puede evidenciar que las acciones enfocadas en discriminar presentes en la virtualidad tienden a ser frecuentes, integrados en la interacción sin considerar que tan ofensivo es la expresión. La relación desigual en situaciones concretas justificadas por características raciales hacia una persona o grupo de individuos tiende a estar acompañando de un sentimiento de superioridad por parte del agresor. (Ramírez, 2021). Es decir, las acciones y comentarios discriminatorias utilizadas son usadas con frecuencia por usuarios que desean demostrar superioridad.

Cyberacoso, utilización de los medios digitales para vigilar, divulgar e intimidar a una persona o un grupo de personas mediante ataques con la información personal o falsa. Se identifico principalmente al doxeo, apropiación de información privada del usuario como su dirección o nombre real; el Stalkear, acción de vigilar o asechar a la persona de manera virtual en diferentes plataformas digitales. “(...) *un miembro que no quiso seguir más en el grupo y le comenzaron a sacar todos los datos de sus familiares (...) iban ir a su casa y no sé, se asustó muy feo que se salió del grupo*” (Santi, 24 años. Por otro lado, se diferenciaron dos formas de Cyberacoso, el *acoso directo*, calidad y cantidad de mensajes que se envían al usuario, suelen ser mensajes repetitivos de índole sexual; el *acoso indirecto*, calidad y cantidad de comentarios, los cuales son violentos, con insultos, amenazas y sexuales, no relacionadas al objetivo de la comunidad.

“(...) *estaba consultado y pregunto (...) me envían un mensaje bien largo y entero donde te lo pintan bonito al inicio, pero luego empezaba a cambiar su tema y ya uno se daba cuenta de lo que estaban proponiendo (...)*” (Joselyn, 23 años). Se identifica que estos actos son más accesibles por la tecnología, la libertad al momento de interaccionar y el anonimato digital cual termina siendo vulnerado. Por lo mismo, es un comportamiento repetitivo que busca amenazar, enojar o humillar de manera intencionada por parte del agresor (Sánchez et al, 2021). Es decir, los agresores utilizan a las plataformas y su gran difusión a la que se exponen los usuarios para recabar información y buscar perjudicarlos.

Sexismo, es la interpretación de la violencia experimentada y visualidad con mayor frecuencia entre las interacciones virtualidad por parte de los usuarios. Los resultados enfatizan en donde la violencia orientada a la mujer tiende a ser más repudiada, castigada o visibilidad en comparación al varón que no suele diferenciar la violencia digital de su interacción común. “el hombre del común (...) ósea entre comillas de que el *“hombre no sufre”* (...) entonces digamos que el hombre siempre debe ser valiente y no ve que lo acosan piensa que se confundió” (Windelin, 20 años) y “(...) siempre hay un poco de uno el tema de no realizar bien las funciones (...) el ser mujer también conlleva a que te golpeen doblemente, te golpean por ser mala y te golpean también por ser mujer” (Tesa, 27 años)

Los participantes desatacan interpretaciones vinculadas al tema de violencia relacionadas con sus experiencias y la frecuencia con las que se pueden percibir, diferenciando la cantidad de agresiones como el tipo de respuesta emocional de los usuarios. Se entiende como una discriminación enfocada en el sexo de las personas, acompañada de estereotipos sociales estableciendo desprecio hacia el sexo opuesto (Ramírez, 2021). Es decir, los participantes han asociado dichas experiencias como una diferenciación en el trato entre usuarios por su sexo y la frecuencia.

Los datos recopilados de la presente investigación tuvieron las siguientes limitaciones, la mayoría de los participantes se mostraban tímidos o negaban la grabación debido a que eran pertenecientes a comunidades que realizaban acciones delictivas y de violencia por lo que poseían confidencialidad sobre sus normas y jerarquías que estas tenían de manera interna, sin embargo, cuando se les menciono que su participación sería de manera anónima se animó. Así mismo, los miembros de las comunidades que no normalizaban la violencia de igual manera preferían mantenerse bajo anonimato y no encender su cámara ya que las plataformas virtuales permiten que los usuarios interactúen y compartan sus datos personales solo si ellos lo desean por lo mismo que les resulta atractivo interactuar por este medio ya que se dan a conocer en su comunidad como ellos prefieran. En ambos casos se respetó lo manifestado y esto permitió que se sientan cómodos, se expresen sin temores, que la entrevista sea más fluida y abierta lo que contribuyó a que los datos recopilados sean precisos de acuerdo a sus experiencias.

V. CONCLUSIONES

Primera-. El sentido de pertenencia en las comunidades virtuales, se construye a través de la interacción constante entre los usuarios al compartir información, disfrutar de actividades, obtener beneficios como desarrollo personal, por otro lado el anonimato genera sentimiento de libertad lo que les permite accionar sin temor y poner en prácticas lenguajes y simbología exclusiva de la comunidad lo que redundará aún más en identidad en base a experiencias generadas del conjunto de percepciones y sensaciones del individuo que nace al sentirse parte de un grupo que se construye a partir de las actividades frecuentes.

Segunda-. Así mismo, las experiencias vividas dentro de comunidades virtuales son significativas para los usuarios ya que ocasionan respuestas emocionales que los motiva a permanecer en la comunidad, a moverse en conjunto hacia objetivos grupales y ocupar cargos donde desempeñan un rol jerárquico de manera voluntaria. Como toda organización se mueven en función de normas y sanciones dentro de la comunidad lo que cautiva el interés y termina empoderando a los miembros a compartir información convirtiéndola en una sola ya que la tecnología permite que la difusión sea instantánea debido a su poder de difusión y alcance.

Tercera-. Por último, las percepciones de violencia digital vivenciadas dentro de comunidades virtuales, demostró que la presión del entorno y las escasas restricciones que permite el anonimato digital generan confianza al usuario de agredir mediante insultos o mofas ya que limita las consecuencias de recibir algún castigo, existe discriminación por la edad, acento, color de piel o aspecto físico y nacionalidad, existe acoso ya que se hostiga y se expone datos personales con el fin de inducir a sus víctimas; además la percepción de la violencia en donde las mujeres afirman ser más vulnerables y estar en desventaja, debido a los comentarios y la desvalorización de su desempeño, por otro lado, los hombres reconocen que las mujeres son más agredidas y ellos no son conscientes cuando son agredidos digitalmente pues este tipo de conductas son frecuentes en su interacción y se ha normalizado.

VI. RECOMENDACIONES

Primera-. Al Ministerio de Educación y Salud, crear programas que usen a las comunidades virtuales como un medio de terapias o apoyo a personas que tiendan a sentir soledad o desapego por alguna enfermedad crónica.

Segunda-. A los investigadores realizar el estudio en miembros de comunidades virtuales que pertenezcan a diferentes plataformas digitales de las que ya fueron estudiadas.

Tercera-. A los investigadores profundizar en la adaptación y normalización de violencia que se ha establecido en las comunidades virtuales.

Cuarta-. Y a las universidades difundir la investigación debido a que en el Perú existen escasos estudios del tema a pesar de que es una problemática existente y avanza paralelamente con el alcance de la tecnología.

REFERENCIAS

- Agostini, S., Mechant, P. (2019). Towards a definition of virtual community. *Pontificia Universidad Javeriana*.
file:///C:/Users/51954/Downloads/Towards_a_Definition_of_Virtual_Community.pdf
- Amengual, G. (2007). El concepto de experiencia: de kant a hegel. *Tópicos*, vol. (15), 5-30. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28811907001>
- Alvarado, A. (2020, 19 de abril). *El incidente de la Sangre Corrupta* [Punto Seguido]. <https://puntoseguido.upc.edu.pe/el-incidente-de-la-sangre-corrupta/>
- Baccaglioni, F. (2014, 30 de enero). *B-R5RB La madre de todas las batallas (EVE online)* [TG-Tecnogeek]. <https://www.tecnogeek.com/2014/01/30/b-r5rb-la-madre-de-todas-las-batallas-eve-online/>
- Baena, G. (2014). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria. http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/metodologia%20de%20la%20investigacion.pdf
- Bateman, A., Fonagy, P., Lorenzini, N. & Campbell, C. (2014). *Development attachment and childhood experience*. American Psychiatric Publishing. <https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=bZuvBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA55&dq=Development+attachment+and+childhood+experience&ots=KbMAYpyAN3&sig=nZjRtOWAMGjUbfBHeyXfYvKBuUI#v=onepage&q=Development%20attachment%20and%20childhood%20experience&f=false>
- Baum, R. (2020). Crianza positiva y apoyo. Kliegman, R., Blum, N., Shah, S., Geme, J., Tasker, R., Wilson, K. y Behrman, R. (Eds.). *Nelson. Tratado de Pediatría* (pp. 123- 126). Elsevier. <https://www.clinicalkey.es/#!/content/book/3-s2.0-B9788491136842000194?scrollTo=%23hl000016>
- Benites, M. y Luque, M. (2021). Virtual communities, gender and identity in young university students of Lima. Universidad Ricardo Palma. <http://revistas.urp.edu.pe/index.php/Scientia/article/view/4552>
- Bermúdez, L. y Rodríguez, L. (2013). *Investigación en la gestión empresarial*. Eco

Ediciones.

[https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=DMC4DQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Berm%C3%BAdez,+L.,+%26+Rodr%C3%ADguez,+L.+\(2013\).+Investigaci%C3%B3n+en+la+gesti%C3%B3n+empresarial.+Bogot%C3%A1:+Ecoe+Ediciones.&ots=Orddekkb7a&sig=wfqkHkLnDNBfYs3wPq22nJWIP1E#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?hl=es&lr=&id=DMC4DQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Berm%C3%BAdez,+L.,+%26+Rodr%C3%ADguez,+L.+(2013).+Investigaci%C3%B3n+en+la+gesti%C3%B3n+empresarial.+Bogot%C3%A1:+Ecoe+Ediciones.&ots=Orddekkb7a&sig=wfqkHkLnDNBfYs3wPq22nJWIP1E#v=onepage&q&f=false)

Braun, V. y Clarke, V. (2013). *Successfull qualitative research*. SAGE.

Braun, V & Clarke, V (2006) *Using thematic analysis in psychology*, *Qualitative Research in Psychology*, 3 (2), 77-101.
<https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. *Creative Commos Atributions*. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castaño, S., Suárez, N. & Herrera, H. (2021). Internet, social media and online hate speech.

Systematic review. *Aggression and Violent Behavior*, Vol. (58). Editorial Board.
<https://www.clinicalkey.es/#!/content/journal/1-s2.0-S1359178921000628?scrollTo=%23hl0000178>

Castells, M. (1997). *La era de la información economía, sociedad y cultura*. Siglo veintiuno Editores.
<https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Chirumiru. (2022, 18 enero). 'Cállate Gringo', la tendencia surgida para defender a un japonés por un visual de Encanto. [Kudasai].
<https://somoskudasai.com/noticias/cultura-otaku/callate-gringo-la-tendencia-surgida-para-defender-a-un-artista-por-un-visual-de-encanto/>

ComexPerú. (2021, 26 de marzo). *Huancavelica y Ayacucho cuentan con el menor porcentaje de hogares con acceso a internet*.
<https://www.comexperu.org.pe/articulo/cusco-huancavelica-y-ayacucho-cuentan-con-el-menor-porcentaje-de-hogares-con-acceso-a-internet>

- Crespo, S., Vázquez, E., y López, E. J. (2021). Impacto del contexto educativo en el comportamiento adolescente desajustado en las redes sociales virtuales. *Campus Virtuales*, 0(2), 69–83. <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/823>
- Díaz, L. (2011). La observación http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Mohajan, H. (2017). Qualitative research methodology in social sciences and related subjects. *Journal of Economic Development, Environment and People*. pp. 23-48. https://mpra.ub.uni-muenchen.de/85654/1/MPRA_paper_85654.pdf
- Fenster, T. (2005). Gendered and the city: The different formations of belonging. Nelson, L & Seager, J. (Eds.) *A companion to feminist Geography* (pp.242-256). Blackwell Publishing Ltd. <https://doi.org/10.1002/9780470996898.ch17>
- Gallardo, L. y Selva, D. (2021). El fenómeno fan de las microcelebridades: el caso de AuronPlay. *Revista Mediterránea de Comunicación*. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM.18894>
- Galeno, S (2022, 27 de enero) *El número de usuarios de internet en el mundo crece un 4% y roza los 5.000 millones*. [Marketing4Ecommerce]. <https://marketing4ecommerce.net/usuarios-de-internet-mundo/>
- García, A. y De la Fuente, J. (2022). La creación de contenidos de ficción juveniles en redessociales. *Icono 14*. 20(1). <https://doi.org/10.7195/ri14.v20i1.1764>
- Gené, J; Iglesias, M y Jiménez, J. (2021). Historia clínica, sistemas de información y salud en Internet. Martín, A., Cano, J. y Géne, J. (Eds.). *Compendio de Atención Primaria*. (pp: 167-179). Elsevier España. <https://www.clinicalkey.es/#!/content/book/3-s2.0-B9788491134947000164?scrollTo=%23hl0000322>
- González, J. y Velásquez, V. (2019). *YouTubers y su influencia digital. Caso de estudio: Ecuador y Colombia*. [Researchgate].

https://www.researchgate.net/publication/335233455_YouTubers_y_su_influencia_digital_Caso_de_estudio_Ecuador_y_Colombia_YouTubers_and_its_digital_influence_Case_study_Ecuador_and_Colombia

프란시스카 파스 공고라 아스테테, 김보연, Gongora, F. & Kim, B. (2018). *A Study on the Effect of the Portrayal of Body Image of Women in Advertisement in Korea and Latin America*. *디지털융복합연구 / Journal of Digital Convergence*, 16(7), 369–379.
<https://scienceon.kisti.re.kr/srch/selectPORSrchArticle.do?cn=JAKO201823954940219&SITE=CLICK>

Glover, J & Fritsch S. (2018) #KidsAnxiety and social media. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 27 (2). 171-182.
<https://www.clinicalkey.es/#!/content/journal/1-s2.0-S1056499317301281>

Hall. S. (2022, 26 de enero) *Digital report 2022: el informe sobre las tendencias digitales, redes sociales y mobile*. [We are Social]

<https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. (6ta ed.). McGraw - Hill / Interamericana Editores, S. A.
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hernández, C y Carpio N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Revista Alerta, Revista científica Del Instituto Nacional De Salud*, 2(1 (enero-junio), 75–79. <https://doi.org/10.5377/alerta.v2i1.7535>

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
<https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>

Izquierdo, G. (2021, 20 de diciembre). Los Olivos: reportan disturbios en chocolatada de streamer Sideral. *La República*.
<https://larepublica.pe/sociedad/2021/12/19/chocolatada-sideral-reportan->

disturbios- en-evento-de-streamer-en-los-olivos/

- Leal, D. (2009, 01 de febrero). Relationship Between Sense of Belonging as Connectedness and Suicide in American Indians. Fitzpatrick, J. (Eds.). *Archives of Psychiatric Nursing*. 23 (1). 65-74. Elsevier Inc. <https://www.clinicalkey.es/#!/content/journal/1-s2.0-S0883941708000678?scrollTo=%23bib35>
- Lupano, L., & Castro, A. (2021). Rasgos de personalidad, bienestar y malestar psicológico en usuarios de redes sociales que presentan conductas disruptivas online. *Interdisciplinaria: Revista de Psicología y Ciencias Afines*. 38(2). https://www.researchgate.net/publication/351798589_Rasgos_de_personalidad_bienestar_y_malestar_psicologico_en_usuarios_de_redes_sociales_que_presentan_conductas_disruptivas_online
- Máñez, I. (2020). ¿Influye la Retroalimentación Correctiva en el Uso de la Retroalimentación Elaborada en un Entorno Digital? *Psicología Educativa*. 26(1). 57–65 <https://doi.org/10.5093/psed2019a14>
- Mateus, J., Leon, L., y Nuñez, A. (2022). Influencers peruanos, ciudadanía mediática y su rol social en el contexto del covid-19. *Comunicación y Sociedad*. 19. 1–25. <https://doi.org/10.32870/cys.v2022.8218>
- Maslow, A. (1954). *Motivación and personality*. (3 ed.). Prabhat Books. https://books.google.com.pe/books?id=DVmxDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=motivation+and+personality+maslow&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=motivation%20and%20personality%20maslow&f=false
- Morillo, S. & Ríos, I (2022) Cyber victimization within the Routine Activity Theory Framework in the Digital Age. *Psicología*. 40(1). 265–291. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S0254-92472022000100265&script=sci_abstract&tlng=en
- Miles, M., Huberman, M & Saldaña, J (2014). *Qualitative data análisis a methods sourcebook*. (3ª ed). Sage.
- Müller, J. (2021). Autonomia do simbolismo inconsciente e expressividade nos

sonhos segundo Merleau-Ponty. *Kriterion*. 62 (150). 801–824.
<https://doi.org/10.1590/0100-512x2021n15008mjm>

Nieto, I. (2015). *Análisis descriptivo de la violencia virtual que experimentan estudiantes universitarios*. [Tesis de licenciado, Universidad Autónoma del Estado de México].
<http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/66631/Tesis%20Final%20Ivan-split-merge.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Parra, K. (2017) Aplicación del método fenomenológico para comprender las reacciones emocionales de las familias con personas que presenta necesidades especiales. *Revista de investigación*, 41 (91). 99-123. Universidad Pedagógica Experimental Libertador Caracas, Venezuela.

Piñeiro, T., & Martínez, X. (2021). Say it to my face: Analysing hate speech against women on Twitter. *Profesional De La información*, 30(5).
<https://doi.org/10.3145/epi.2021.sep.02>

Ramírez, B. (2021). Racist nativism racist nativism in the college access experiences of in the college access experiences of undocumented latinx students. *Journal of College Access*. 6(2).
https://scholarworks.wmich.edu/jca/vol6/iss2/6/?utm_source=scholarworks.wmich.edu%2Fjca%2Fvol6%2Fiss2%2F6&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages

Ruiz, Y. (2002). *Biología, cultura y violencia*. Universitat Jaume I.
http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/79630/Forum_2002_13.pdf?sequence=

Sánchez, A. y Esteban, M. (2012). *Sentido de comunidad en jóvenes indígenas y mestizos de San Cristóbal de las Casas* (Chiapas, México). Un estudio empírico. *Anales de Psicología*. 28(2). 532-540.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16723135024>

Sánchez, J., de Luna, B. y Ferres, A. (2021). *Prevalencia y características del acoso y ciberacoso entre adolescentes*. *Universitas Psychologica*. 20. 1–14.
<https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy20.pcac>

- Sanmartín, J. (2022, 05 de abril). *Reddit Place: Guerra entre franceses y españoles*. [Vida Extra] <https://www.vidaextra.com/cultura/reddit-place-guerra-franceses-espanoles-conflictos-pixelados-tratados-paz-mayor-batalla-internet>
- Sarason, B. (1974). *The psychological sense of community: prospects for a community psychology*. Jossey Bass.
- Seco, M y Ruiz, R. (2020). Uso de la Web 2.0 en comunidades virtuales de pacientes con enfermedades raras en España. *Comunicación y Sociedad*. pp. 1-21. <https://doi.org/10.32870/cys.v2020.7384>
- Solís, B., Silva, P., Pérez, N., Sauri, G. y Marie, D. (2021). Violencia en el entorno digital. Ciudad defensora. *Revista de derechos humanos*. 15. https://piensadh.cd hdf.org.mx/images/ciudad_defensora/2021_Ciudad_Defensora_15.pdf
- Statista Research Department. (2022, 24 de febrero). *Número de usuarios de internet por país en América Latina en enero de 2022(en millones)* <https://es.statista.com/estadisticas/1073677/usuarios-internet-pais-america-latina/>
- Swain, J. (2018) A Hybrid Approach to Thematic Analysis in Qualitative Research: Using a Practical Example. SAGE Publications Ltd. pp. 2-21 <https://dx.doi.org/10.4135/9781526435477>
- Tarullo, R., y Frezzotti, Y. (2020). «Agredir a través de la imagen» Percepción juvenil de la violencia de género en redes sociales virtuales. *Question*. 1(65). 1–17. https://www.researchgate.net/publication/341432755_Agredir_a_traves_de_la_imagen_Percepcion_juvenil_de_la_violencia_de_genero_en_redes_sociales_virtuales
- Tejero, J. (2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. España: Ediciones de la Universidad de Castilla. http://doi.org/10.18239/estudios_2021.171.00
- Toykin, F. (2020). Dinámicas e identificación grupal en gamers de Lima, el caso de competitividad en el videojuego League of Legends. *Desde el Sur*. 12(2).

573-597. http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2415-09592020000200573&script=sci_abstract

Vargas, A. (1999). *Identidad y sentido de pertenencia. Una mirada desde la cotidianidad*. Centro Prov. De Cultura Comunitariam.

Walsh, M & Crumbie, A. (2010) Initial Evaluation of the Stilwell Multimedia Virtual Community: Narrative Pedagogy in Action. Holland, K. Lasater, K & Tyldsley, J. (Eds.). *Nurse Education in Practice*. (pp. 136-140). Editorial Board <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1471595310001307?via%3Dihub>

Watanabe H., Bouazizi M. & Ohtsuki T. (2018) *Hate speech on twitter: A pragmatic approach to collect hateful and offensive expressions and perform hate speech detection*. IEEE Access. pp. 13825-13835. <https://ieeexplore.ieee.org/document/8292838>

We are Social & Hootsuite. (2022). *Special report digital 2022. La guía definitiva para un mundo digital cambiante -España*. <https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-2022/>

Will, L. (2018). *Aspectos psicológicos del diagnóstico y el tratamiento*. Graber, L., Vanarsdall, R., Vig, K. y Huang, H. (Eds.). *Ortodoncia*. (pp. 289-301). Elsevier España <https://www.clinicalkey.es#!/content/book/3-s2.0-B9788491131397000105?scrollTo=%23hl0000433>

ANEXOS

ANEXO 1 *Matriz de categorización*

Problema	Objetivo específico	categoría	subcategoría	Código
<p>¿Cuáles son las experiencias en relación a la pertenencia en usuarios de comunidades virtuales?;</p> <p>¿Cuáles son las experiencias de violencia digital en usuarios de comunidades virtuales?</p>	<p>Describir el sentido de pertenencia a las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.</p>	<p>Sentido de pertenencia</p>	Necesidad de aceptación	NC
			Satisfacción	ST
			Refuerzos positivos	RP
			Emociones desagradables	ED
	<p>Comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.</p>	<p>Experiencias en comunidades virtuales</p>	Sensibilización	S
			Inteligencia colectiva	IC
			Apoyo mutuo	AM
			Simbolismo	+
			Respuestas emocionales	RE
			Retroalimentación	R
	<p>Explorar las experiencias de percepción violencia digital vivenciadas dentro de comunidades virtuales relacionados en usuarios de las plataformas digitales.</p>	<p>Percepción de violencia digital</p>	Racismo	RC
			Sexismo	SX
Discriminación			D	
Cyberacoso			CA	
Anonimato digital			AD	
Agresión cibernética			AC	

ANEXO 2 *Guía de revisión del rigor científico de la entrevista semi estructurada*

A continuación, solicitamos brindar sus observaciones respecto a la guía de entrevista que pretende recoger información respecto a los significados alrededor de las comunidades virtuales, entre pertenencia, experiencia y percepción de violencia digital en usuarios de plataformas virtuales.

Los criterios para la revisión deben enfocar lo siguiente:

- Que las preguntas permiten responder a los objetivos planteados en la presente investigación.
- Que el lenguaje sea culturalmente apropiado para los grupos participantes.

Seguidamente presentamos la pregunta de investigación, objetivos del estudio y principales características de los participantes.

Problema de Investigación:

¿Cuáles son las experiencias en relación a la pertenencia en usuarios de comunidades virtuales?; ¿Cuáles son las experiencias de violencia digital en usuarios de comunidades virtuales?

Objetivo General:

Explorar los significados alrededor de comunidades virtuales, en relación a pertenencia, experiencia y violencia digital en usuarios de plataformas digitales.

Objetivos específicos:

- Describir el sentido de pertenencia a las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.
- Comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.
- Explorar las experiencias de percepción violencia digital vivenciadas dentro de comunidades virtuales relacionados en usuarios de las plataformas digitales.

Características sociales de los y las participantes: Adolescentes y adultos pertenecientes a comunidades virtuales en plataformas digitales.

Ítem	Objetivo específico	categoría	subcategoría	Pregunta
1	Describir el sentido de pertenencia a las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	Sentido de pertenencia	Necesidad de aceptación	¿Cómo iniciaste en la comunidad virtual?
2			Satisfacción	
3			Refuerzos positivos	¿En el tiempo que perteneces a esta comunidad qué experiencias te han impactado?
4			Emociones desagradables	¿Qué ocurría en tu entorno cuando decidiste ingresar a la comunidad virtual y que cosas han cambiado en tu vida después de ello?
5	Comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	Experiencias en comunidades virtuales	Sensibilización	¿Cómo fueron las primeras conversaciones con personas de tu comunidad?
6			Inteligencia colectiva	¿Cómo te adaptaste a las normas o mensajes que enviaban en la comunidad?
			Apoyo mutuo	¿Cómo determinan las actividades que se desarrollaran en la comunidad?
			Simbolismo	¿Cuáles son las palabras, símbolos o anécdotas propias de tu comunidad?
			Respuestas emocionales	¿Cómo te sientes con las actividades que se realizan en la comunidad?
Retroalimentación	¿Qué cosas se sancionan en la comunidad? ¿Cómo son las sanciones dentro de la comunidad?			

				¿Cómo reaccionas cuando ocurren situaciones con las que no estás de acuerdo?
7	Explorar los contenidos comportamentales dentro de comunidades virtuales relacionados a la percepción de violencia en usuarios de las plataformas digitales	percepción de violencia digital	Racismo	¿Hay razones por las cuales se acepta o niega que alguien pertenezca a tu comunidad? Al varón: ¿cómo es la relación que tienen con las mujeres en la comunidad? A la mujer: ¿cómo es la relación que tienen con los varones en la comunidad?
8			Sexismo	
9			Discriminación	
10			Cyberacoso	¿Has experimentado o conoces una experiencia relacionada al cyberacoso en las comunidades virtuales?
			Anonimato digital	
			Agresión cibernética	¿Has experimentado ataques o troleos por pertenecer a tu comunidad?

1	¿Cómo iniciaste en la comunidad virtual?
2	¿En el tiempo que perteneces a esta comunidad qué experiencias te han impactado?
3	¿Qué ocurría en tu entorno cuando decidiste ingresar a la comunidad virtual y que cosas han cambiado en tu vida después de ello?
4	¿Cómo fueron las primeras conversaciones con personas de tu comunidad?
5	¿Cómo te adaptaste a las normas o mensajes que enviaban en la comunidad?
6	¿Cómo determinan las actividades que se desarrollaran en la comunidad?
7	¿Cuáles son las palabras, símbolos o anécdotas propias de tu comunidad?
8	¿Cómo te sientes con las actividades que se realizan en la comunidad?
9	¿Qué cosas se sancionan en la comunidad?
10	¿Cómo son las sanciones dentro de la comunidad?
11	¿Hay razones por las cuales se acepta o niega que alguien pertenezca a tu comunidad?
12	Al varón: ¿cómo es la relación que tienen con las mujeres en la comunidad? A la mujer: ¿cómo es la relación que tienen con los varones en la comunidad?
13	¿Has experimentado o conoces una experiencia relacionada al cyberacoso en las comunidades virtuales?
14	¿Has experimentado ataques o troleos por pertenecer a tu comunidad?

TÍTULO

“Comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales y explorar las experiencias de violencia digital”

ENTREVISTADO.....

COMUNIDAD.....CARGO.....

OBJETIVO GENERAL

Explorar los significados alrededor de comunidades virtuales, en relación a pertenencia, experiencia y la percepción de violencia digital en usuarios de plataformas digitales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Describir el sentido de pertenencia en las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.

Comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.

Explorar las experiencias de percepción de violencia digital vivenciadas dentro de comunidades virtuales relacionados en usuarios de las

PREGUNTAS

1. ¿Cómo iniciaste esta comunidad virtual?
2. ¿En el tiempo que perteneces a esta comunidad qué experiencias te han impactado?
3. ¿Qué ocurría en tu entorno cuando decidiste ingresar a la comunidad virtual y que cosas han cambiado en tu vida después de ello?
4. ¿Cómo fueron las primeras conversaciones con personas de tu comunidad?
5. ¿Cómo te adaptaste a las normas o mensajes que enviaban en la comunidad?
6. ¿Cómo determinan las actividades que se desarrollaran en la comunidad?
7. ¿Cuáles son las palabras, símbolos o anécdotas propias de tu comunidad?
8. ¿Cómo te sientes con las actividades que se realizan en la comunidad?
9. ¿Qué cosas se sancionan en la comunidad?
10. ¿Cómo son las sanciones dentro de la comunidad?
11. ¿Hay razones por las cuales se acepta o niega que alguien pertenezca a tu comunidad?
12. Al varón: ¿cómo es la relación que tienen con las mujeres en la comunidad?

A la mujer: ¿cómo es la relación que tienen con los varones en la comunidad?
13. ¿Has experimentado o conoces una experiencia relacionada al cyberacoso en las comunidades virtuales?
14. ¿Has experimentado ataques o troleos por pertenecer a tu comunidad?

ANEXO 4 *Cuaderno anecdótico*

NOMBRE DE PARTICIPANTE

MUESTREO:

REQUERIMIENTO: Firma de consentimiento informado

Firma de permiso para grabación

OBERVACIÓN			
OBSERVACIÓN CATEGORIA			
OBSERVACIÓN SUB CATEGORIA			

ANEXO 5 *Consentimiento informado*

La investigación titulada “Experiencia alrededor de comunidades virtuales; entre la pertenencia y violencia en línea en usuarios de plataformas digitales, 2022” es conducida por los investigadores Iro Condori Alfaro y Elizabeth Noemy Cueto Villanueva.

La información que se recoja será estrictamente confidencial y no se podrá utilizar para ningún otro propósito que no esté contemplado en esta investigación.

La investigación podrá ser publicada en revistas científicas y ser divulgada en eventos científicos.

Si usted accede a participar en este estudio, se le solicitará responder una entrevista que le tomará en promedio 60 minutos de su tiempo, se darán en una plataforma virtual por lo cual serán grabadas para poder transcribir las ideas que usted haya expresado. Al final de la investigación la grabación será borrada.

Su participación es voluntaria, por lo cual puede finalizar en cualquier momento del estudio, sin que esto represente algún perjuicio para usted.

Si se sintiera incómoda o incómodo frente a alguna de las preguntas, puede ponerlo en conocimiento al entrevistador(a) y abstenerse de responder.

Su participación no lo expondrá a riesgos físicos ni mentales, así como los beneficios de la misma dependerá del uso que los participantes realicen con los resultados de la investigación.

Cuando todas las entrevistas y sesiones a profundidad sean completadas, las mismas serán analizadas para integrar la información obtenida, juntar las respuestas de todas las personas participantes y ver si se lograron los objetivos del estudio.

Si tuviera alguna duda o consulta adicional con relación al desarrollo del proyecto, por favor comuníquese con los investigadores Iro Condori Alfaro y Noemi Cueto Villanueva, correo noemi.frapmi20@gmail.com o al celular 963276442.

Gracias por su participación.

ANEXO 6 Tabla de análisis de significatividad de los códigos

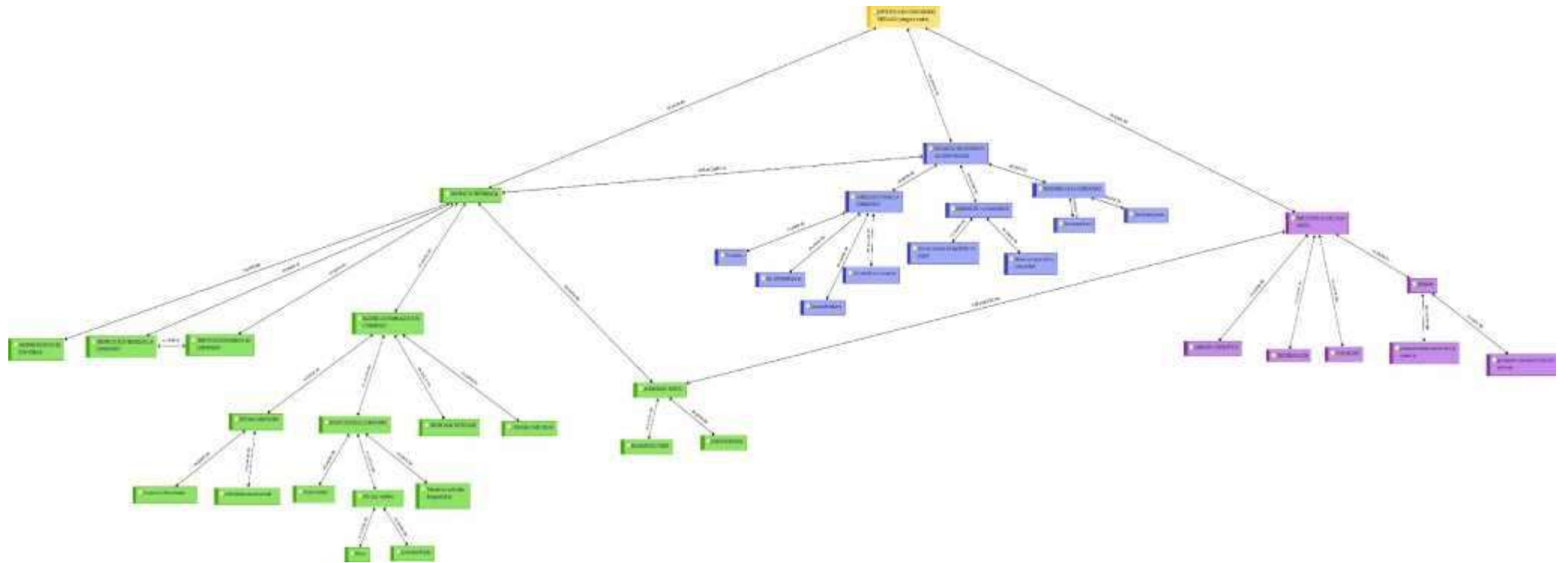
	Entrevista Patrick Gr=139	Entrevista Issac Gr=43	Entrevista Taebe Gr=85	Entrevista Jesus Gr=93	Entrevista Anthon Gr=57	Entrevista Issac Gr=39	Entrevista Eric Gr=46	Entrevista Santi Gr=3	Entrevista Jose Gr=38	Entrevista Windel Gr=31	Entrevista Lord Jean Gr=4	Entrevista Yajaira Gr=52	Entrevista Okami Gr=46	Entrevista Yuliza Gr=126	Entrevista Josely Gr=45	Entrevista Araco Gr=6	Entrevista Melina Gr=63	Entrevista Yessy Gr=65	Entrevista Yanina Gr=38	Totales	Densidad	R. MUJERES	R. VARONES	FRECUENCIA	D	P.E	
Actividades en comunidad Gr=38	3	2	2	1	2	2	0	2	2	1	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	38	1	SI	NO	SI	SI	SI
AGRESION CIBERNETICA Gr=66	6	2	2	6	4	4	6	1	2	0	3	6	2	1	10	2	3	4	1	1	66	1	SI	NO	SI	SI	SI
ANONIMATO DIGITAL Gr=34	8	3	3	5	1	0	2	0	0	1	0	1	2	2	0	2	1	2	0	0	34	3	NO	NO	SI	SI	SI
Apoyo mutuo Gr=55	9	1	2	2	4	2	2	6	1	1	0	0	1	2	0	0	0	1	4	0	55	1	SI	NO	SI	SI	SI
BENEFICIOS DE LA COMUNIDAD Gr=72	12	2	3	3	10	2	3	2	0	0	1	0	10	3	5	3	3	0	1	2	72	4	SI	NO	SI	SI	SI
CARGOS DENTRO DE LA COMUNIDAD Gr=27	1	2	0	2	3	3	1	1	1	2	0	0	0	2	0	1	1	2	2	1	27	5	NO	NO	NO	SI	SI
Confianza Propia Gr=24	2	1	0	2	3	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	4	1	0	1	24	1	NO	NO	NO	SI	SI
CYBERACOSO Gr=38	6	2	1	1	0	0	1	1	2	6	0	3	2	2	0	1	3	2	1	1	38	1	SI	NO	SI	SI	SI
DISCRIMINACION Gr=24	2	0	0	1	1	0	2	0	3	0	1	2	0	0	0	0	1	1	2	1	24	1	NO	NO	NO	SI	SI
El creador Gr=8	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	8	1	NO	NO	NO	SI	SI
EXPERIENCIA EN COMUNIDADES VIRTUALES (categoría madre) Gr=141	21	6	4	9	6	4	3	3	1	8	2	6	13	7	20	4	3	6	11	4	141	3	SI	SI	SI	SI	SI
IGUALDAD DE TRATO Gr=19	0	1	1	0	2	1	3	2	1	1	0	0	0	1	0	1	2	1	0	1	19	1	NO	NO	NO	SI	SI
LENGUAJE PARTICULAR Gr=41	0	0	0	1	4	5	1	2	3	6	2	5	1	1	0	0	4	2	2	0	41	1	NO	NO	SI	SI	SI
LIBERTAR DIGITAL Gr=29	3	0	2	4	5	1	0	0	1	1	3	1	3	1	1	1	0	1	0	0	29	1	NO	NO	SI	SI	SI
Los administradores Gr=7	1	0	0	2	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	7	1	NO	NO	NO	SI	SI
Los miembros o usuarios Gr=8	0	0	0	3	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	8	1	NO	NO	NO	SI	SI
Los moderadores Gr=1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	NO	NO	NO	SI	SI
Metas Gr=10	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	2	0	0	10	3	NO	NO	NO	SI	SI
NORMAS EN LA COMUNIDAD Gr=36	3	1	0	3	2	4	1	2	0	0	1	2	4	1	1	3	2	1	0	0	36	1	NO	NO	SI	SI	SI
Normas propias de la plataforma digital Gr=35	3	1	0	3	2	1	2	1	1	0	2	1	3	2	0	3	1	0	4	1	35	1	NO	NO	SI	SI	SI
Normas propias de las comunidad Gr=9	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	9	1	NO	NO	NO	SI	SI
ORGANIZACION DENTRO DE LAS COMUNIDADES Gr=94	4	4	3	6	5	5	3	6	3	6	3	3	3	5	15	3	4	5	5	3	94	4	SI	SI	SI	SI	SI
PERCEPCION DE VIOLENCIA DIGITAL Gr=133	17	4	2	7	7	4	6	2	6	7	6	13	4	2	20	1	7	7	8	3	133	5	SI	SI	SI	SI	SI
percepción femenina frente a la violencia Gr=7	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	1	NO	NO	NO	SI	SI
percepción masculina frente a la violencia Gr=12	1	1	0	3	1	0	0	1	1	0	3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	12	1	NO	NO	NO	SI	SI
RAZONES DE INICIO DE COMUNIDAD Gr=50	3	2	2	2	6	4	1	3	3	1	4	1	2	2	0	1	2	4	2	0	50	1	SI	SI	SI	SI	SI
RAZONES DE PERMANENCIA EN COMUNIDAD Gr=157	12	4	9	5	18	6	7	8	4	6	6	2	5	4	11	10	7	13	5	5	157	5	SI	SI	SI	SI	SI
Refuerzo positivo Gr=55	6	0	0	1	10	0	0	0	0	1	2	0	7	1	5	8	3	4	3	0	55	3	NO	NO	SI	SI	SI
Respuestas Emocionales Gr=39	2	1	3	5	2	2	0	2	2	0	1	1	2	3	0	2	2	2	2	2	39	1	SI	NO	SI	SI	SI
RETROALIMENTACION Gr=62	2	1	5	6	4	2	0	5	3	1	2	2	3	0	10	3	5	4	1	3	62	3	NO	NO	SI	SI	SI
SANCCIONES EN LA COMUNIDAD Gr=25	1	2	1	1	0	3	1	1	0	2	1	0	0	2	0	1	1	1	3	2	25	3	NO	NO	NO	SI	SI
Sanciones leves Gr=19	4	1	1	2	0	1	1	1	0	0	1	2	0	1	0	0	0	1	1	1	19	1	NO	NO	NO	SI	SI
Sanciones graves Gr=26	0	2	1	3	0	2	1	1	1	1	0	1	0	4	0	1	1	2	0	2	26	6	NO	NO	NO	SI	SI
SENTIDO DE PERTENENCIA Gr=245	16	7	10	8	27	14	7	14	12	13	10	10	10	5	21	10	15	13	10	13	245	6	SI	SI	SI	SI	SI
SEXISMO Gr=15	1	0	0	2	0	0	0	0	1	0	3	1	0	1	0	0	0	0	0	0	15	3	NO	NO	NO	SI	SI
SIMBOLOGIA PARTICULAR Gr=17	1	1	0	1	2	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	17	1	NO	NO	NO	SI	SI
TIEMPO DE PERMANENCIA EN COMUNIDAD Gr=9	3	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	9	1	NO	NO	NO	SI	SI
TIEMPO O FORMA EN LA QUE SE DEDICA A LAS ACTIVIDADES EN LA COMUNIDAD Gr=21	0	2	0	2	4	0	1	1	2	3	0	1	0	0	0	0	2	1	2	0	21	1	NO	NO	NO	SI	SI
Tolerancia a actitudes desagradables Gr=35	6	2	5	3	1	0	4	1	1	1	0	0	2	0	0	1	2	1	0	2	35	1	NO	NO	NO	SI	SI
Totales	161	62	63	106	139	76	60	69	58	73	60	68	86	61	194	71	88	89	95	64	1743	1	NO	NO	SI	SI	SI

ANEXO 7 Tabla de densidad para poder verificar el poder explicativo de los códigos

	Código	Comentario	Densidad
0	Actividades en comunidad	Los miembros de la comunidad en conjunto hacen actividades, que pueden ser mandadas por el líder o alguien toma la iniciativa, estas actividades son eventos, reuniones, concursos, juegos o apoyo social.	1
0	AGRESIÓN CIBERNÉTICA	Acciones del usuario dentro de la comunidad y plataforma digital, como conflictos enfocados a atacar, boicot con la intención de perjudicar, insultar y realizar funas. Y que debido a la repetición y convivencia de ello se normalizo.	1
0	ANONIMATO DIGITAL	El usuario interactúa sin revelar sus datos personales lo cual le da más confianza de accionar libremente y dar a conocer a los demás solo lo que él les permita.	3
0	Apoyo mutuo	Confianza que tiene el usuario a su comunidad, y que al interactuar y conocer la vida de los demás siente una conexión y ese vínculo motiva a que apoye en las actividades.	1
0	BENEFICIOS DE LA COMUNIDAD	El usuario permanece e interactúa en la comunidad ya que recibe recompensas, objetivos o metas.	4
0	CARGOS DENTRO DE LA COMUNIDAD	Dentro de la comunidad existen cargos y roles.	5
0	Confianza Propia	El usuario gana confianza propia al interactuar y permanecer en la comunidad venció la timidez.	1
0	CYBERACOSO	Acciones del usuario al exponer datos de información personal o familiar, vigilar y asechar a una persona o comunidad virtualmente, enviar mensajes en cantidad haciendo requerimientos sexuales, amenazando fuera del objetivo de la comunidad.	1
0	DISCRIMINACIÓN	Acción de los usuarios descremación, burla excluyendo a una persona o comunidad enfocado a sus rasgos personales y edad, acento o nacionalidad.	1
0	El creador	El creador tiene influencia en sus miembros, es quien crea el grupo y pone las normas y sanciones.	1
0	EXPERIENCIA EN COMUNIDADES VIRTUALES (categoria madre)	Toda la interacción realizada entre los individuos mediante la digitalidad ¹⁷ _{SEP}	3
0	IGUALDAD DE TRATO	Todos los miembros sin diferenciar su sexo, edad son tratados igual sin preferencias.	1
0	LENGUAJE PARTICULAR	Palabras o frases exclusivas del grupo para referirse a un contexto.	1
0	LIBERTAR DIGITAL	permite al usuario interactuar libremente sin miedos ni restricciones lo cual se le hace atractivo, sin embargo, facilita también la violencia digital.	1
0	Los administradores	Los administradores gestionan a los usuarios, protegen la privacidad del creador, reportan al creador sobre la actividad en la comunidad y avisan a los demás las actividades que se llevaran a cabo.	1
0	Los miembros o usuarios	Son los que interactúan, tienen un rol menor, tienen la posibilidad de reportar la publicación o acción que les incomode o perjudique,	1
0	Los moderadores	Supervisan brindan apoyo a los usuarios.	1
0	Metas	Motivaciones por las que el usuario permanece como razones académicas, planes, subir de rango, optar un cargo.	1
0	NORMAS EN LA COMUNIDAD	Normas que se establecen	3
0	Normas propias de la plataforma digital	Normas que la plataforma digital plantea a los usuarios y estos deben adaptarse a ello, como no hacer spam, respetar los roles y respetar a los miembros.	1

0	Normas propias de la comunidad	Normas que la comunidad crea para que sus miembros convivan y evitar conflictos, como no incomodar a los miembros, no ofender exageradamente, no preguntar por la información personal, no perjudicar a la comunidad y respetar a todos los miembros.	1
0	ORGANIZACION DENTRO DE LAS COMUNIDADES	La comunidad se organiza y genera cargos, normas y sanciones para ordenar a la convivencia e interacción.	4
0	PERCEPCIÓN DE VIOLENCIA DIGITAL	Toda acción violenta entre usuarios o comunidades	5
0	percepción femenina frente a la violencia	percepción que tienen las mujeres frente a la violencia que se da en las comunidades virtuales donde mencionan sentirse vulnerables a recibir agresión y se sienten en desventaja.	1
0	percepción masculina frente a la violencia	percepción que tienen los hombres frente a la violencia que se da en las comunidades virtuales donde afirman que reconocen que las mujeres son más agredidas y acosadas.	1
0	RAZONES DE INICIO DE COMUNIDAD	motivos por los cuales los usuarios se unen a las comunidades como curiosidad, atracción personal, buscando socializar por que los amigos lo invitan, los streamer que miran o porque comparten gustos similares.	1
0	RAZONES DE PERMANENCIA EN COMUNIDAD	características por las cuales los usuarios decide quedarse en la comunidad y seguir formando parte de esta e identificación particular con su comunidad	5
0	Refuerzo positivo	Cada acción que hace el usuario es motivada hacia algo una recompensa.	3
0	Respuestas Emocionales	El usuario por cada acción que realiza dentro de la comunidad estimula una emoción	1
0	RETROALIMENTACIÓN	Las acciones que hacen los usuarios en la comunidad influyen en todos los miembros que aumenta su interés de seguir participando.	3
0	SANCCIONES EN LA COMUNIDAD	Sanciones que se interponen en la comunidad.	3
0	Sanciones leves	Sanciones temporales que interpone la comunidad como llamada de atención, darle un aviso, baneo temporal, bloquear mensajes, no escribir o entrar en llamadas.	1
0	Sanciones graves	Sanciones drásticas que interpone la comunidad como expulsión del grupo, bloqueo de usuario, mantenerlo en una lista negra que no le permita ingresar de nuevo.	1
0	SENTIDO DE PERTENENCIA	El conjunto de percepciones y sensaciones del individuo que nace al sentirse parte de un grupo que se construye a partir de las actividades frecuentes que se realizan, permite la integración y cohesión	6
0	SEXISMO	discriminación enfoca en infravalorar el sexo o género de otra persona, acompañada de estereotipos	3
0	SIMBOLOGIA PARTICULAR	Creados por la comunidad para referirse a un objeto o situación, donde ingresan los roles de juego, comandos, formas de vestir.	1
0	TIEMPO DE PERMANENCIA EN COMUNIDAD	Temporalidad en el cual una persona puede estar en una o más comunidades	1
0	TIEMPO DE ACTIVIDADES EN LA COMUNIDAD	Cantidad de tiempo y forma en la que los usuarios se dedican a interactuar con los demás en actividades de ocio, diversión o con fines académicos.	1
0	Tolerancia a actitudes desagradables	Al interactuar en su entorno y adaptarse siente libertad de hablar, quita los prejuicios y abierto de mente.	1

ANEXO 8 *Tabla de análisis de datos cualitativos de experiencia en comunidades virtuales.*



ANEXO 9 *Formato de rigor científico de jueces*

Guía de revisión del rigor científico de la entrevista

Dra Ordinola Villagas Milagros

Usted ha sido elegido experto/a para emitir su opinión sobre el contenido de este instrumento cualitativo. Su experiencia será muy valiosa para tener una información experta sobre la calidad de las preguntas en este proceso de construcción de la guía de entrevista, diseñada con el objetivo de explorar la experiencias alrededor de comunidades virtuales, en relación a pertenencia, y violencia en línea en usuarios de plataformas digitales. Los participantes serán mujeres y varones con edades entre 18 a 40 pertenecientes a comunidades virtuales en plataformas digitales.

Los criterios para la revisión deben enfocar lo siguiente:

- Que las preguntas permiten responder a los objetivos planteados en la presente investigación.
- Que el lenguaje sea culturalmente apropiado para los grupos participantes.

A continuación, se presenta una breve explicación de los constructos. Violencia digital y sentido de pertenencia. se entiende que el sentido de pertenencia propicia un ámbito de pertenencia al grupo lo cual transmite complicidad hacia objetivos comunes, de esa manera se enmarcan reglas para interpretar lo que está pasando dentro del grupo como estilos de vida, formas de pensar, patrones de conducta y sentimientos que genera el vínculo de interacción con los demás (Castells, 1977). Y por otro lado la violencia en línea puede ser psicológica, social, económica y sexual; donde todas estas formas se presentan en varios escenarios de ataque por parte de grupos o individuos que utilizan están redes a favor de ellos mismos ya que se favorecen con el anonimato y la velocidad con la que se intercambia la información, además de la fácil manipulación en masa que este ambiente propicio (Bejlajac y Filiovi, 2021).

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Ítem	Objetivo específico	Preguntas	Responde al objetivo	Lenguaje apropiado	Observaciones
1	Describir el sentido de pertenencia a las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	¿Cómo iniciaste en la comunidad virtual?	✓	✓	
2		¿En el tiempo que perteneces a esta comunidad qué experiencias te han impactado?	✓	✓	
3		¿Qué ocurría en tu entorno cuando decidiste ingresar a la comunidad virtual y que cosas han cambiado en tu vida después de ello?	✓	✓	
4	Comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	¿Cómo fueron las primeras conversaciones con personas de tu comunidad?	✓	✓	
5		¿Cómo te adaptaste a las normas o mensajes que enviaban en la comunidad?	✓	✓	
6		¿Cómo determinan las actividades que se desarrollaran en la comunidad?	✓	✓	
7		¿Cuáles son las palabras, símbolos o anécdotas	✓	✓	

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

		propias de tu comunidad?			
8		¿Cómo te sientes con las actividades que se realizan en la comunidad?	✓	✓	
		¿Qué cosas se sancionan en la comunidad?			
		¿Cómo son las sanciones dentro de la comunidad?	✓	✓	
		¿Cómo reaccionas cuando ocurren situaciones con las que no estás de acuerdo?	✓	✓	
9	Explorar las experiencias de violencia digital dentro de comunidades virtuales relacionadas en las plataformas digitales.	¿Hay razones por las cuales se acepta o niega que alguien pertenezca a tu comunidad?	✓	✓	
10		Al varón: ¿cómo es la relación que tienen con las mujeres en la comunidad? A la mujer: ¿cómo es la relación que tienen con los varones en la comunidad?	✓	✓	
11		¿Has experimentado o conoces una experiencia relacionada al cyberacoso en las comunidades virtuales?	✓	✓	

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

12		¿Has experimentado ataques o troleos hacia ti u otras personas dentro de tu comunidad?	✓	✓	
----	--	--	---	---	--

DATOS DEL JURADO EVALUADOR					
Nombres y Apellido	MG Milagros Ordinola V.				
Profesión	Psicóloga	Grado actual	Dach ()	Máster (X)	Dr. ()
Edad	49	Fecha	Fecha y hora		
Dic 31, 2021, 9:07 PM					

Milagros Ordinola Villegas
 Milagros Ordinola Villegas
 Psicóloga Mg. en T.C.C.
 C.Ps.P. 12181

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Mg. Noel Bravo, Gina Paola.

Usted ha sido elegido experto/a para emitir su opinión sobre el contenido de este instrumento cualitativo. Su experiencia será muy valiosa para tener una información experta sobre la calidad de las preguntas en este proceso de construcción de la guía de entrevista, diseñada con el objetivo de explorar las experiencias alrededor de comunidades virtuales, en relación a pertenencia, y violencia en línea en usuarios de plataformas digitales. Los participantes serán mujeres y varones con edades entre 18 a 40 pertenecientes a comunidades virtuales en plataformas digitales.

Los criterios para la revisión deben enfocar lo siguiente:

- Que las preguntas permiten responder a los objetivos planteados en la presente investigación.
- Que el lenguaje sea culturalmente apropiado para los grupos participantes.

A continuación, se presenta una breve explicación de los constructos. Violencia digital y sentido de pertenencia. se entiende que el sentido de pertenencia propicia un ámbito de pertenencia al grupo lo cual transmite complicidad hacia objetivos comunes, de esa manera se enmarcan reglas para interpretar lo que está pasando dentro del grupo como estilos de vida, formas de pensar, patrones de conducta y sentimientos que genera el vínculo de interacción con los demás (Castells, 1977). Y por otro lado la violencia en línea puede ser psicológica, social, económica y sexual; donde todas estas formas se presentan en varios escenarios de ataque por parte de grupos o individuos que utilizan estas redes a favor de ellos mismos ya que se favorecen con el anonimato y la velocidad con la que se intercambia la información, además de la fácil manipulación en masa que este ambiente propicio (Bejlajac y Filiovi, 2021).

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacion-3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Ítem	Objetivo específico	Preguntas	Responde al objetivo	Lenguaje apropiado	Observaciones
1	Describir el sentido de pertenencia a las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	¿Cómo iniciaste en la comunidad virtual?	✓	✓	
2		¿En el tiempo que perteneces a esta comunidad qué experiencias te han impactado?	✓	✓	
3		¿Qué ocurría en tu entorno cuando decidiste ingresar a la comunidad virtual y que cosas han cambiado en tu vida después de ello?	✓	✓	
4	Comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	¿Cómo fueron las primeras conversaciones con personas de tu comunidad?	✓	✓	
5		¿Cómo te adaptaste a las normas o mensajes que enviaban en la comunidad?	✓	✓	
6		¿Cómo determinan las actividades que se desarrollaran en la comunidad?	✓	✓	
7		¿Cuáles son las palabras, símbolos o anécdotas propias de tu comunidad?	✓	✓	

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

8		¿Cómo te sientes con las actividades que se realizan en la comunidad? ¿Qué cosas se sancionan en la comunidad?	✓	✓	
		¿Cómo son las sanciones dentro de la comunidad?	✓	✓	
		¿Cómo reaccionas cuando ocurren situaciones con las que no estás de acuerdo?	✓	✓	
9	Explorar las experiencias de violencia digital dentro de comunidades virtuales relacionadas en los usuarios de las plataformas digitales.	¿Hay razones por las cuales se acepta o niega que alguien pertenezca a tu comunidad?	✓	✓	
10		Al varón: ¿cómo es la relación que tienen con las mujeres en la comunidad? A la mujer: ¿cómo es la relación que tienen con los varones en la comunidad?	✓	✓	
11		¿Has experimentado o conoces una experiencia relacionada al cyberacoso en las comunidades virtuales?	✓	✓	

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

12		¿Has experimentado ataques o troleos hacia ti u otras personas dentro de tu comunidad?	✓	✓	
----	--	--	---	---	--

Los autores de la investigación Condori Alfaro Iro icondorial@ucvvirtual.edu.pe y Cueto Villanueva Noemy ecuetov@ucvvirtual.edu.pe agradecen su aporte.

Comentarios finales de la revisión:

Todos los items cumplen con el objetivo para el que fue propuesto.

DATOS DEL JURADO EVALUADOR					
Nombres y Apellido	Gina Paola Noel Bravo				
Profesión	Psicóloga	Grado actual	Bach ()	Máster (X)	Dr. ()
Edad	42	Fecha	16/10/2022		

Gina Paola Noel Bravo
 PSICÓLOGA
 C.P.S. P. 10355

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Mg. Bernales Aranda Elvira Judith

Usted ha sido elegido experto/a para emitir su opinión sobre el contenido de este instrumento cualitativo. Su experiencia será muy valiosa para tener una información experta sobre la calidad de las preguntas en este proceso de construcción de la guía de entrevista, diseñada con el objetivo de explorar las experiencias alrededor de comunidades virtuales, en relación a pertenencia, y violencia en línea en usuarios de plataformas digitales. Los participantes serán mujeres y varones con edades entre 18 a 40 pertenecientes a comunidades virtuales en plataformas digitales.

Los criterios para la revisión deben enfocar lo siguiente:

- Que las preguntas permiten responder a los objetivos planteados en la presente investigación.
- Que el lenguaje sea culturalmente apropiado para los grupos participantes.

A continuación, se presenta una breve explicación de los constructos. Violencia digital y sentido de pertenencia. se entiende que el sentido de pertenencia propicia un ámbito de pertenencia al grupo lo cual transmite complicidad hacia objetivos comunes, de esa manera se enmarcan reglas para interpretar lo que está pasando dentro del grupo como estilos de vida, formas de pensar, patrones de conducta y sentimientos que genera el vínculo de interacción con los demás (Castells, 1977). Y por otro lado la violencia en línea puede ser psicológica, social, económica y sexual; donde todas estas formas se presentan en varios escenarios de ataque por parte de grupos o individuos que utilizan estas redes a favor de ellos mismos ya que se favorecen con el anonimato y la velocidad con la que se intercambia la información, además de la fácil manipulación en masa que este ambiente propicia (Bejlajac y Filiovi, 2021).

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacion-3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Ítem	Objetivo específico	Preguntas	Responde al objetivo	Lenguaje apropiado	Observaciones
1	Describir el sentido de pertenencia a las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	¿Cómo iniciaste en la comunidad virtual?	X	X	
2		¿En el tiempo que perteneces a esta comunidad qué experiencias te han impactado?	X	X	
3		¿Qué ocurría en tu entorno cuando decidiste ingresar a la comunidad virtual y que cosas han cambiado en tu vida después de ello?	X	X	
4	Comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	¿Cómo fueron las primeras conversaciones con personas de tu comunidad?	X	X	
5		¿Cómo te adaptaste a las normas o mensajes que enviaban en la comunidad?	X	X	
6		¿Cómo determinan las actividades que se desarrollaran en la comunidad?	X	X	
7		¿Cuáles son las palabras, símbolos o anécdotas propias de tu comunidad?	X	X	

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

8		¿Cómo te sientes con las actividades que se realizan en la comunidad?	X	X	
		¿Qué cosas se sancionan en la comunidad?	X	X	
		¿Cómo son las sanciones dentro de la comunidad?	X	X	
		¿Cómo reaccionas cuando ocurren situaciones con las que no estás de acuerdo?	X	X	
9	Explorar las experiencias de violencia digital dentro de comunidades virtuales relacionadas en los usuarios de las plataformas digitales.	¿Hay razones por las cuales se acepta o niega que alguien pertenezca a tu comunidad?	X	X	
10		Al varón: ¿cómo es la relación que tienen con las mujeres en la comunidad?	X	X	
		A la mujer: ¿cómo es la relación que tienen con los varones en la comunidad?	X	X	
11		¿Has experimentado o conoces una experiencia relacionada al cyberacoso en las comunidades virtuales?	X	X	

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

12		¿Has experimentado ataques o troleos hacia ti u otras personas dentro de tu comunidad?	X	X	
----	--	--	---	---	--

Los autores de la investigación Condori Alfaro Iro icondorial@ucvvirtual.edu.pe y Cueto Villanueva Noemy ecuetov@ucvvirtual.edu.pe agradecen su aporte.

Comentarios finales de la revisión:

Aplicable

DATOS DEL JURADO EVALUADOR					
Nombres y Apellido	Elvira Judith Bernales Aranda				
Profesión	PSICÓLOGA	Grado actual	Bach ()	Máster (X)	Dr. ()
Edad		Fecha	18/10/2022		



Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Mg. Tirado Chacallaza Karina Pamela

Usted ha sido elegido experto/a para emitir su opinión sobre el contenido de este instrumento cualitativo. Su experiencia será muy valiosa para tener una información experta sobre la calidad de las preguntas en este proceso de construcción de la guía de entrevista, diseñada con el objetivo de explorar las experiencias alrededor de comunidades virtuales, en relación a pertenencia, y violencia en línea en usuarios de plataformas digitales. Los participantes serán mujeres y varones con edades entre 18 a 40 pertenecientes a comunidades virtuales en plataformas digitales.

Los criterios para la revisión deben enfocar lo siguiente:

- Que las preguntas permiten responder a los objetivos planteados en la presente investigación.
- Que el lenguaje sea culturalmente apropiado para los grupos participantes.

A continuación, se presenta una breve explicación de los constructos. Violencia digital y sentido de pertenencia. se entiende que el sentido de pertenencia propicia un ámbito de pertenencia al grupo lo cual transmite complicidad hacia objetivos comunes, de esa manera se enmarcan reglas para interpretar lo que está pasando dentro del grupo como estilos de vida, formas de pensar, patrones de conducta y sentimientos que genera el vínculo de interacción con los demás (Castells, 1977). Y por otro lado la violencia en línea puede ser psicológica, social, económica y sexual; donde todas estas formas se presentan en varios escenarios de ataque por parte de grupos o individuos que utilizan están redes a favor de ellos mismos ya que se favorecen con el anonimato y la velocidad con la que se intercambia la información, además de la fácil manipulación en masa que este ambiente propicio (Bejlajac y Filiovi, 2021).

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Ítem	Objetivo específico	Preguntas	Responde al objetivo	Lenguaje apropiado	Observaciones
1	Describir el sentido de pertenencia a las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	¿Cómo iniciaste en la comunidad virtual?	✓	✓	
2		¿En el tiempo que perteneces a esta comunidad qué experiencias te han impactado?	✓	✓	
3		¿Qué ocurría en tu entorno cuando decidiste ingresar a la comunidad virtual y que cosas han cambiado en tu vida después de ello?	✓	✓	
4	Comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	¿Cómo fueron las primeras conversaciones con personas de tu comunidad?	✓	✓	
5		¿Cómo te adaptaste a las normas o mensajes que enviaban en la comunidad?	✓	✓	
6		¿Cómo determinan las actividades que se desarrollaran en la comunidad?	✓	✓	
7		¿Cuáles son las palabras, símbolos o anécdotas propias de tu comunidad?	✓	✓	

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

8		¿Cómo te sientes con las actividades que se realizan en la comunidad?	✓	✓	
		¿Qué cosas se sancionan en la comunidad?			
		¿Cómo son las sanciones dentro de la comunidad?	✓	✓	
		¿Cómo reaccionas cuando ocurren situaciones con las que no estás de acuerdo?	✓	✓	
9	Explorar las experiencias de violencia digital dentro de comunidades virtuales relacionadas en las plataformas digitales.	¿Hay razones por las cuales se acepta o niega que alguien pertenezca a tu comunidad?	✓	✓	
10		Al varón: ¿cómo es la relación que tienen con las mujeres en la comunidad? A la mujer: ¿cómo es la relación que tienen con los varones en la comunidad?	✓	✓	
11		¿Has experimentado o conoces una experiencia relacionada al cyberacoso en las comunidades virtuales?	✓	✓	

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

12		¿Has experimentado ataques o troleos hacia ti u otras personas dentro de tu comunidad?	✓	✓	
----	--	--	---	---	--

Los autores de la investigación Condori Alfaro Iro icondorial@ucvvirtual.edu.pe y Cueto Villanueva Noemy ecuetov@ucvvirtual.edu.pe agradecen su aporte.

Comentarios finales de la revisión:

Todos los items cumplen con el objetivo para el que fue propuesto.

DATOS DEL JURADO EVALUADOR					
Nombres y Apellido	Tirado Chacallaza Karina Pamella				
Profesión	PSICOLOGO FORENSE	Grado actual	Bach ()	Máster (x)	Dr. ()
Edad		Fecha	08-11-2022		



Myra Karina Pamela Tirado Chacallaza
PSICOLOGA
CP.P. N° 22875

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commos Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Sr. / Dr UNGARO GUTIERREZ, CHRISTIAN ALERTO

Usted ha sido elegido experto/a para emitir su opinión sobre el contenido de este instrumento cualitativo. Su experiencia será muy valiosa para tener una información experta sobre la calidad de las preguntas en este proceso de construcción de la guía de entrevista, diseñada con el objetivo de explorar los significados alrededor de comunidades virtuales, en relación con la pertenencia y experiencia de violencia digital en usuarios de plataformas digitales. Los participantes serán mujeres y varones con edades entre 18 a 40 pertenecientes a comunidades virtuales en plataformas digitales.

Los criterios para la revisión deben enfocar lo siguiente:

- Que las preguntas permiten responder a los objetivos planteados en la presente investigación.
- Que el lenguaje sea culturalmente apropiado para los grupos participantes.

A continuación, se presenta una breve explicación de los constructos se entiende que el sentido de pertenencia propicia un ámbito de pertenencia al grupo lo cual transmite complicidad hacia objetivos comunes, de esa manera se enmarcan reglas para interpretar lo que está pasando dentro del grupo como estilos de vida, formas de pensar, patrones de conducta y sentimientos que genera el vínculo de interacción con los demás (Castells, 1977). Y por otro lado la violencia en línea puede ser física, psicológica, social, económico y sexual; donde todas estas formas se presentan en varios escenarios de ataque por parte de grupos o individuos que utilizan están redes a favor de ellos mismos ya que se favorecen con el anonimato y la velocidad con la que se intercambia la información, además de la fácil manipulación en masa que este ambiente propicio (Bjelajac y Filiovi, 2021).

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Ítem	Objetivo específico	Pregunta	Responde al objetivo	Lenguaje apropiado	Observaciones
1	Describir el sentido de pertenencia en las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales	¿Cómo iniciaste en la comunidad virtual?	sí	Sí	
2		¿En el tiempo que perteneces a esta comunidad qué experiencias te han impactado?	sí	Sí	
3		¿Qué ocurría en tu entorno cuando decidiste ingresar a la comunidad virtual y qué cosas han cambiado en tu vida después de ello?	sí	sí	
4	Comprender las experiencias vividas dentro de las comunidades virtuales en usuarios de las plataformas digitales.	¿Cómo fueron las primeras conversaciones con personas de tu comunidad?	sí	Sí	
5		¿Cómo te adaptaste a las normas o mensajes que enviaban en la comunidad?	sí	Sí	
6		¿Cómo determinan las actividades que se desarrollaran en la comunidad?	Sí	Sí	
7		¿Cuáles son las palabras, símbolos o anécdotas propias de tu comunidad?	sí	Sí	

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacion3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

8	¿Cómo te sientes con las actividades que se realizan en la comunidad?	Sí	Sí	
---	---	----	----	--

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

		¿Qué cosas se sancionan en la comunidad?	sí	sí	
		¿Cómo son las sanciones dentro de la comunidad?	sí	Sí	
		¿Cómo reaccionas cuando ocurren situaciones con las que no estás de acuerdo?	sí	sí	
9	Explorar las experiencias de violencia digital vivenciadas dentro de comunidades virtuales relacionados en usuarios de las plataformas digitales.	¿Hay razones por las cuales se acepta o niega que alguien pertenezca a tu comunidad?	sí	sí	
10		Al varón: ¿cómo es la relación que tienen con las mujeres en la comunidad?	sí	sí	
11		A la mujer: ¿cómo es la relación que tienen con los varones en la comunidad?			
		¿Has experimentado o conoces una experiencia relacionada al cyberacoso en las comunidades virtuales?	sí	Sí	
12		¿Has experimentado ataques o troleos hacia ti u otras personas dentro de tu comunidad?	sí	sí	

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>

Los autores de la investigación Condori Alfaro Iro
icondorial@ucvvirtual.edu.pe y Cueto Villanueva Noemy
ecuetov@ucvvirtual.edu.pe agradecen su aporte.

DATOS DEL JURADO EVALUADOR					
Nombres y Apellido	Ungaro Gutierrez, Cristian Alerto				
Profesión	Psicología	Grado actual	Bach ()	Máster (X)	Dr. ()
Edad		Fecha	17/10/2022		



FIRMA DEL EXPERTO INFORMANTE

Bjelajac, Z., y Filipovic, M. (2021). Specific characteristics of digital violence and digital crime. Creative Commons Atributions. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/0352-3713/2021/0352-37132104016B.pdf>

Castells, M. (1997). La era de la información economía, sociedad y cultura. Siglo veintiuno Editores. <https://trabajosocialucen.files.wordpress.com/2012/05/castells-manuel-la-era-de-la-informacic3b3n-el-poder-de-la-identidad-v-ii.pdf>



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA**

Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, MORI SANCHEZ MARIA DEL PILAR, docente de la FACULTAD DE CIENCIAS DE LA SALUD de la escuela profesional de PSICOLOGÍA de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA ATE, asesor de Tesis titulada: "Experiencias alrededor de comunidades virtuales; entre la pertenencia y violencia en línea en usuarios de plataformas digitales, 2022", cuyos autores son CUETO VILLANUEVA ELIZABETH NOEMY, CONDORI ALFARO IRO ROSMEL, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 6.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 16 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MORI SANCHEZ MARIA DEL PILAR DNI: 10621155 ORCID: 0000-0003-0191-4608	Firmado electrónicamente por: MADELPILARMOS el 17-01-2023 08:55:38

Código documento Trilce: TRI - 0521400