

Psicología de las nuevas tecnologías

*De la adicción a Internet
a la convivencia con robots*

Consulte nuestra página web: www.sintesis.com
En ella encontrará el catálogo completo y comentado



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

Psicología de las nuevas tecnologías

*De la adicción a Internet
a la convivencia con robots*

Helena Matute
Miguel Á. Vadillo



Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

© Helena Matute
Miguel Á. Vadillo

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid
Teléfono 91 593 20 98
<http://www.sintesis.com>

ISBN: 978-84-975637-6-5
Depósito Legal: M. 15.017-2012

Impreso en España - Printed in Spain

A Juan Ángel
A María

Índice

<i>Prólogo</i>	11
1. ¿Adicción a Internet o uso problemático?	15
1.1. Posicionamiento oficial	16
1.1.1. Organismos oficiales, 16. 1.1.2. Asociaciones profesionales y DSM-IV, 18. 1.1.3. Psiquiatras y psicólogos ante el DSM-V, 19. 1.1.4. Revistas científicas, 20.	
1.2. El origen de la adicción a Internet	21
1.3. La importancia de las definiciones y la terminología	26
1.4. El problema de la medida de la adicción a Internet	30
1.5. Las cifras: el carácter incipiente de la investigación	32
1.6. Problemas asociados al uso de Internet	35
1.7. Necesidad de relación social	37
1.8. Sexo, juegos y control de los impulsos	39
1.9. Propuesta de clasificación y posibles soluciones	41
1.9.1. Internautas noveles, 42. 1.9.2. Condicionamiento: sugerencias para vencerlo, 44. 1.9.3. Cuando el problema no es Internet, 50.	
2. Internet y salud mental	53
2.1. Efectos de Internet sobre la salud mental	53
2.1.1. El estudio Pittsburg, 55. 2.1.2. Investigaciones actuales, 59. 2.1.3. Efectos beneficiosos del uso de Internet, 60.	

2.2. El uso de Internet para mejorar la salud mental	63
2.2.1. <i>Terapia online basada en la evidencia</i> , 63. 2.2.2. <i>Miedos, fobias y ansiedades</i> , 66. 2.2.3. <i>Realidad virtual y realidad aumentada</i> , 69. 2.2.4. <i>Internet y el futuro de la psicología</i> , 74.	
2.3. El sexo en Internet	78
3. <i>Impacto psicológico de los videojuegos</i>	87
3.1. Motivación y rasgos de personalidad de los jugadores habituales	88
3.2. Efectos del juego sobre los procesos cognitivos	92
3.3. Interacciones sociales en los juegos multijugador	98
3.4. Juegos violentos y agresión	102
3.5. Juego excesivo y problemas de juego	108
3.6. Videojuegos terapéuticos	113
3.7. Los videojuegos en la investigación psicológica	116
4. <i>Procesos de aprendizaje en el e-learning</i>	121
4.1. De las máquinas de Skinner a la plataforma Moodle	123
4.2. Actitudes hacia los sistemas educativos online	127
4.3. Búsqueda de información en Internet	132
4.4. Videojuegos educativos	137
4.5. Aprendizaje colaborativo en la Red	141
4.6. Evaluación del aprendizaje online: ¿es el e-learning eficaz?	144
5. <i>Aspectos psicológicos de las redes sociales y la “web 2.0”</i>	149
5.1. Animales sociales	151
5.2. Quién usa la web social y para qué	156
5.3. Consecuencias del uso de las redes sociales	161
5.4. Imagen, identidad y anonimato	162
5.5. Atracción en la Red	168
5.6. Del amor al odio: cyberbullying	173
5.7. Investigación en la Web social	177

6. <i>Conviviendo con androides y robots</i>	185
6.1. Androides y robots en los albores del siglo XXI	187
6.1.1. <i>Algunas preguntas que debemos hacernos</i> , 190.	
6.2. Roboética	192
6.3. El aspecto físico del robot	196
6.4. La personalidad del robot	200
6.5. Teoría de la mente o la capacidad de ponerse en el lugar del otro	203
6.6. Las emociones en la toma de decisiones	206
6.6.1. <i>Robots que aprenden a interpretar y manejar emociones</i> , 209.	
6.7. Electroodos, cerebro, mente e Internet	211
6.7.1. <i>Ciborgs</i> , 212. 6.7.2. <i>El problema mente-cuerpo y la ilusión de la mano de goma</i> , 213. 6.7.3. <i>Embodiment (Corporización)</i> , 217.	
6.8. El robot psicoterapeuta	218
 <i>Nota bibliográfica</i>	 223