

PSICOESTUDIANTES



Somos quienes somos,
aunque a veces lo olvidemos. Pero,
¿qué importa quienes seamos
mientras se nos reconozca por
nuestros actos?

Thomas Lafayette



EDITORIAL: EL CONOCIMIENTO DE NO CONOCER

THOMAS LAFAYETTE, UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

Todas las mañanas cuando nos alzamos de nuestro lecho irónicamente lo hacemos motivados por un sueño, el de conseguir los medios necesarios para contribuir en las vidas de los demás. Nos levantamos, nos lavamos y vestimos, y mientras culminamos ello nos quedamos quietos ante el espejo, no mirando si vamos bien o no, sino escudriñando la imagen que hay ante nosotros, escudriñando lo que ha formado al ser que hay reflejado en él. Vemos al niño que soñaba, al adolescente que corría, y al adulto que actúa; sin duda una hermosa mentira que tener en cuenta, no creéis.

Cuando nos miramos al espejo, vemos quienes somos, vemos quienes fuimos y vemos qué queremos ser, vemos los actos que nos han definido y los que están por culminarnos. Cuando un padre ve a su hijo no ve sino el reflejo de lo que él aportó en él, su crianza, la determinación que mostró ante él a la hora de educarlo, su presencia, sus conocimientos transmitidos, su cariño... ¿qué ha de ver un profesor cuando mira a sus alumnos? ¿Ve las enseñanzas, experiencias y vivencias aprendidas y transmitidas a ellos, o solo ve números, meras cifras tatuadas en las frentes de aquellos que han pagado por estar ahí y el deseo de cumplimentar con las horas y temas que su guía docente dicta?

La mayor obsesión para un padre es darle a su hijo aquello que él a su edad se le negó, para aquellos que estudiamos psicología nuestra mayor obsesión es darle a los demás la ayuda que otros les negaron o no pudieron propiciarles pero, ¿cuál es la mayor obsesión de nuestros antecesores que nos instruyen? ¿Inmortalizar esa obsesión, o solo perpetuar su estancia y sus logros personales?

Somos meros elementos de una monumental maquinaria que empieza a resquebrajarse. Engranajes, metales sin pulir confiados al sistema, prestados con el fin de ser forjados, lubricados y ensamblados para permitir que la maquinaria a la que llamamos civilización se perpetúe. Somos los engranajes que permiten girar la cuerda del reloj para poder prolongar su vida pero, de qué sirve la existencia de él si no se ha procurado siquiera que las piezas vitales para su buen funcionamiento sean eficientes y férreas.

Una vez oí que vosotros, aquellos que estáis leyendo esto, aquellos que somos o habéis sido alumnos, que la universidad no pasa por nosotros, nosotros pasamos por ella. Hacemos sacrificios, nos alejamos de nuestros hogares y familias, sacrificamos nuestros recursos e incluso nuestra calidad de vida en pos de embarcarnos en una batalla encarnizada por obtener los conocimientos y habilidades necesarias para labrarnos un futuro y poder ayudar al presente de aquellos que lo necesiten para brindarles también un futuro. La degradación de los hechos a los que nos enfrentamos es que dicha batalla hace que el destino y significado de este trayecto queden rebajados a consecuencias secundarias.

Esta batalla que se libra todos los días en todas las aulas, en cada libro leído, en cada ejercicio realizado y cada examen contestado, se ha rebajado a que su único propósito para aquellos que la libran es solo por un número, no por un número de personas, sino motivados por un número escrito en un papel que determinará nuestro avance y si es propicio, nuestra salida laboral. A eso nos habéis rebajado, nos habéis arrebatado nuestra alma, nuestra motivación de actuar por aprender conocimientos para poder ayudar a las personas por una cifra llevados por vuestra falta de motivación e interés para poder llevaros vuestras 30 monedas de plata a casa, a cambio de transmitirnos que el único objetivo por el que hemos de trabajar es por un número en un papel para luego si conseguimos acabar, tengamos como objetivo trabajar por un número en nuestra cuenta bancaria.

Qué importa quienes seamos mientras se nos reconozca por nuestros actos. Nuestros actos nos definen, nos constituyen, aquellos que nos metimos en psicología fue para constituir nuestros actos y realizarlos en pos de los demás, no para embarcarnos perdidos en un mar poseídos por una sed insaciable de conocimientos y acabar bebiendo de sus aguas para más tarde irónicamente morir deshidratados. La vida está compuesta de muchas ironías, pero la mayor y más triste de todas es que trabajemos ferozmente en nuestros estudios para obtener unos conocimientos y que la lección final aprendida sea que no hemos obtenido conocimiento alguno.





No pretendo que esto sea una elegía a un futuro que aún no hemos terminado de forjar, pretendo que sea un llamamiento al alzamiento, no de vuestras armas, sino de vuestros espíritus, de vuestras ansias de hacer que los años que lleváis, os quedan o habéis finalizado de duro esfuerzo, no culminen en un banal número, bastante tenéis con que la sociedad os vea como números, no permitáis que un número determine lo que sois y podéis ser. Tropezareis, caeréis, pero siempre podréis volver a levantaros, esa es la esencia de creer en lo que hacéis, en no desistir motivados por alcanzar vuestras metas, no para alcanzar una cifra con la que os estigma un docente y posteriormente la sociedad.

William Blake escribió: “Aquel que se liga a una alegría, hace esfumar el fluir de la vida. Aquél quien besa la joya cuando esta cruza su camino, vive en el amanecer de la eternidad”. No os aferréis a la decadencia del sistema, engatusados por un futuro incierto. Disfrutad y trabajad con entusiasmo la experiencia que vivís y sobre todo de su transcurso, y ayudad a que todos tengan su cabida en el mismo mundo por el que estáis luchando.

ARTÍCULOS CIENTÍFICOS

A continuación se expondrá un resumen de varios trabajos de fin de máster o de fin de grado, elaborados por estudiantes de psicología de toda España, junto a cada uno se halla un link que lleva al artículo completo en caso de que el lector quiera ahondar más en el tema.

Caamaño Panizo, S., López García, M. Navas Huerga, P., Sánchez Cabrera, A. Sánchez Rodríguez, B.

MÚSICA, MEMORIA AUTOBIOGRÁFICA Y EMOCIONES: CUANDO ES MUCHO MÁS QUE UNA CANCIÓN

Link al artículo completo

Introducción

La música es utilizada como clave de recuperación de recuerdos (Barclay y Smith, 1992). Estos reciben el nombre de memorias autobiográficas evocadas por la música -MEAMs-. El objetivo de este estudio es analizar los MEAMs, diferenciándolos entre MEAMs específicos y generales, en relación a otras variables: (1) **edad** (por generación,) (2) **emociones** (alegría, miedo, tristeza, enfado, nostalgia, ternura y energía), (3) **agradabilidad**, (4) **distribución temporal**, (5) **nivel de inglés** (desde nulo a avanzado) y (6) **género**.

Hipótesis

- (1) Los MEAMs tendrán una distinta distribución dependiendo de la edad del sujeto.
- (2) Habrá más MEAMs específicos, seguidos de generales, con canciones escuchadas en la adolescencia o adultez temprana (Baddeley, 2009).
- (3) Las canciones que producen una alta activación emocional generarán mayor capacidad de evocar recuerdos (Janata, Tomic y Rakowski, 2007).
- (4) Las canciones consideradas más agradables reportarán más recuerdos (Mather et al., 2004).
- (5) Un nivel medio/alto de inglés deberá facilitar la evocación de MEAMs específicos.
- (6) Hay diferencias en la recuperación MEAMs generales entre géneros, pero no en los específicos (Aizpurua y Koutstaal, 2010)

Metodología

Muestra: 82 participantes divididos en cuatro subgrupos: tradicionalistas, hijos del "Baby Boom", generación X e hijos del Milenio--.

Procedimiento: hits en español e inglés. 15 segundos

1950
1960
1970
1980
1990
2000
2010

Conclusión

Los MEAMs se ven influenciados por el momento vital en el que se escuchó la canción y/o por la activación emocional que produce, pero no por la letra o el género.

Resultados

- (1) H de Kruskal-Wallis para muestras independientes demuestra que no hay diferencias significativas en cuanto al número de MEAMs específicos, mientras que sí hay diferencias entre generaciones en la distribución de los MEAMs generales y la capacidad para evocar recuerdos

- (2) Análisis correlacional y gráficos de dispersión para comprobar la relación entre la activación emocional y la capacidad de evocar recuerdos

- (3) Hay correlación positiva entre la capacidad para evocar recuerdos en las canciones favoritas y la agradabilidad que provocan.
- (4) Los estadísticos descriptivos del nº de MEAMs totales confirman el pico de reminiscencia para las generaciones Tradicionalistas, hijos del "Baby Boom" y Generación X en los MEAMs generales.

Figura 8. Grafico de barras con el Nº de MEAMs

- (5) H de Kruskal-Wallis para muestras independientes muestra que no hay diferencias significativas en cuanto al nº de MEAMs específicos en relación al nivel de inglés
- (6) U de Mann-Whitney para muestras independientes muestra que no hay diferencias significativas en el nº de MEAMs específicos ni generales en relación al género

Palabras clave: Música, Memoria autobiográfica, Emoción, Generación, Activación emocional, Capacidad de evocar recuerdos, Inglés, Agradabilidad, Distribución temporal, Género.

(Subtítulo o encabezado de la sección)

3

ARTÍCULOS CIENTÍFICOS



[Link al póster de la publicación](#)

Calidad de Vida y Funcionamiento Ejecutivo en Personas con Epilepsia Refractaria.

[Link al artículo completo](#)

María Verde Cagiao, Universidad Autónoma de Madrid. Trabajo de Fin de Grado.

RESUMEN

La calidad de vida y el funcionamiento ejecutivo son dos entidades estrechamente relacionadas. Ambas han sido estudiadas en el ámbito de la epilepsia y han demostrado ser más bajas en este colectivo que en las personas sanas. El presente trabajo estudia si esto sucede de igual manera en personas con epilepsia refractaria (ER) y si existe una relación entre ambas variables. Con ese fin se comparó el rendimiento de 15 pacientes con ER con un grupo control en 5 pruebas neuropsicológicas de funciones ejecutivas y en una escala de calidad de vida. Los resultados demostraron que tanto la calidad de vida como la función ejecutiva son inferiores en las personas con ER, existiendo una relación significativa entre los procesos ejecutivos de Planificación y Memoria Operativa y el Bienestar Físico y Material.

CONCLUSIÓN

A pesar de sus limitaciones, este estudio aporta evidencias de que tanto las FFEE como la CdV de las personas con epilepsia refractaria se ven negativamente afectadas, y que, además, entre ambas se dibujan posibles relaciones funcionales.

Dos son las limitaciones más destacables en este trabajo. La primera es el reducido tamaño de la muestra empleada, que compromete su validez externa y restringe el poder de generalización de los resultados obtenidos. La segunda es la escasa sensibilidad, fiabilidad, validez ecológica y validez de contenido de algunos de los instrumentos empleados para medir las FFEE. Con un mayor número de participantes se podrían haber obtenido resultados más robustos y quizá habría sido posible estudiar la interacción de variables no controladas en esta ocasión con los resultados de las pruebas, como son la frecuencia de las crisis, su severidad o los años de duración de la enfermedad. Las pruebas de lápiz y papel utilizadas para la evaluación neuropsicológica podrían verse limitadas por su corta capacidad para producir el fenómeno que desean provocar, su fiabilidad temporal y, sobre todo, por las discrepancias evidentes en los procesos que subyacen a las tareas experimentales y las tareas naturales que aparecen en la vida diaria. Las tareas experimentales convencionales exigen que las personas respondan a eventos simples. Las tareas cotidianas, por el contrario, pueden requerir series de operaciones mentales más complejas, como el establecimiento de metas y sub-metas, la priorización de objetivos o la activación de la memoria prospectiva (Chan et al., 2007). Por eso, la escasa validez ecológica de las pruebas utilizadas en este estudio constituye una limitación fundamental en su planteamiento y conviene interpretar algunos de los datos con precaución.

En definitiva, en este trabajo se valoró la CdV de pacientes con epilepsia refractaria para intentar explorar la repercusión de sus déficits ejecutivos sobre su funcionamiento en situaciones cotidianas. Aunque los resultados son heterogéneos, hay evidencia suficiente para afirmar que tanto las FFEE como la CdV son pobres en estos pacientes y que entre ambas variables existe alguna interacción.





LA PERSONALIDAD MILLENNIAL, ¿MITO O REALIDAD?

Laura Barrilaro Portillo, Natalia Betanzos León, Raquel Cantero Arca, Nuria López-Carvajal Hijosa, Gema Macías Reyes Noviembre 2017

[Link al artículo completo](#)

RESUMEN:

En este trabajo vamos a tratar de verificar o desmentir algunos mitos sobre la personalidad de los/as millennials, partiendo de los conocimientos que tenemos en base a numerosos artículos que hablan sobre el tema. Algunos de los temas tratados son la religión, las redes sociales e internet y las ideas políticas, además de otros relacionados con los gustos deportivos o aficiones en general. Nuestro objetivo es comparar los resultados obtenidos en el cuestionario sobre los diferentes temas nombrados anteriormente para ver si los estereotipos y prejuicios que se han creado de esta generación son infundados o si por el contrario, son ciertos.

CONCLUSIONES:

1. Estos/as jóvenes pueden considerarse personas generalmente caracterizadas por una gran inconformidad a la hora de buscar trabajo y aumentar sus competencias. De la misma forma poseen un gran espíritu de cambio, al querer superarse siempre y no quedarse estancados en una condición social predeterminada. Además, tienen una gran capacidad de adaptación a diferentes situaciones, si algo no les convence o se ven obligados a cambiar de trabajo, no dudan en hacerlo siempre y cuando no se vean perjudicados o perjudiquen a otros de su círculo cercano. Por otra parte se demuestra que en esta generación las personas tienden a ser muy sociables y vividoras, cuya ambición siempre es disfrutar de todo lo que hacen y estar agusto allá donde vayan o en el puesto de trabajo en el que se encuentren. Sin olvidar la disposición y la responsabilidad que se requiere para cumplir dichos objetivos. Por último podemos decir que los millennials tienen como principal apoyo a su familia y la mayoría tiene como deseo formar parte de una en un futuro.

2. En el tema de la religión, vemos un dato curioso: los millennials ven con buenos ojos el sentimiento que conlleva, pero asocian de forma totalmente negativa a la Iglesia.

3. En deporte, desmentimos otro de los tópicos que se presentaban sobre los/las millennials. Se mantenía que estos preferían ver deporte televisado antes que practicarlo, cuando nuestros resultados muestran que la mayoría de los encuestados son deportistas.

4. Con respecto al ámbito de la tecnología, los Millennials se consideran muy hábiles y preparados para hacer frente a este nuevo mundo tecnológico más que otras generaciones y a su vez son conscientes de la gran huella que ha dejado la tecnología en sus vidas (uso de teléfonos móviles, internet...).

5. En el ámbito laboral, los Millennials consideran muy importante la relación con su jefe y empleados así como disfrutar de su trabajo antes que obtener un salario elevado trabajando de una forma no satisfactoria para ellos. Además se consideran luchadores e inconformistas.

6. Para concluir este apartado podemos afirmar que nuestro objetivo de desmentir algunos mitos sobre esta generación se ha cumplido con éxito, en la misma medida que hemos confirmado otros.

SATISFACCIÓN SEXUAL EN MILLENNIALS: VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO DE LA SATISFACCIÓN DE LA CONDUCTA SEXUAL

Laura Barrilaro Portillo, Natalia Betanzos León, Sara Braza Ruíz, Raquel Cantero Arca, Gema Macías Reyes Mayo 2018

[Link al artículo completo](#)

RESUMEN:

Se realizó un análisis de las propiedades psicométricas de un nuevo cuestionario: Cuestionario de la Satisfacción de la Conducta Sexual (CSCS). Para ello, se utilizó una muestra de 429 sujetos, la cual es representativa de la población seleccionada para el estudio, La Generación Millennial. Ésta se componía de 293 mujeres, 133 hombres y 3 personas de género no binario nacidas entre 1981 y 1998. Se aplicó además el cuestionario Nueva Escala de Satisfacción Sexual (NSSS). Los resultados señalan que el cuestionario consta de una consistencia interna y fiabilidad concurrente adecuada; por lo que se concluye que el CSCS es válido y fiable para evaluar la satisfacción de la conducta sexual.





CONCLUSIONES:

Los resultados hallados permiten concluir que el CSCS es una herramienta que posee altas propiedades psicométricas de validez y fiabilidad para la evaluación de la satisfacción de la conducta sexual. Para concluir, se sugiere realizar estudios confirmatorios con muestras de mayor tamaño seleccionadas al azar y que tomen en cuenta personas de más de una generación.

Fibromialgia: revisión de los principales aspectos neuropsicológicos

[Link al artículo completo](#)

Valero-Moreno, Selene y Lacomba-Trejo, Laura Facultad de Psicología, Universidad de Valencia

RESUMEN

La fibromialgia (FM) es una enfermedad relacionada con el dolor crónico, que afecta al 5% de la población y es más común en mujeres. Aunque su existencia se ha puesto en tela de juicio, los estudios muestran diferencias entre cerebros de personas sanas y de pacientes con FM. Es por ello, que nuestro estudio trata de identificar los principales criterios diagnósticos utilizados en la detección de la fibromialgia y definir las bases neurológicas que intervienen en los mecanismos de dolor. La metodología utilizada ha sido una revisión sistemática de las principales bases de datos relacionadas con la temática, obteniendo que existen diferentes teorías explicativas relacionadas con las estructuras cerebrales implicadas en el dolor, cantidad de flujo sanguíneo en diferentes áreas o el estrés oxidativo que darían razones objetivas para pensar en la existencia de la FM como entidad propia. Concluyendo que es relevante llevar a cabo más investigaciones que continúen en esta línea y destacando la importancia de un abordaje multidisciplinar de la FM para conseguir un tratamiento más óptimo y que se adecue a las necesidades de este tipo de pacientes, con el fin de asegurar una mejor calidad de vida.

CONCLUSIONES

La Fibromialgia es una enfermedad caracterizada por un dolor crónico generalizado (de duración de al menos tres meses) que afecta a todo el cuerpo y que repercute a la calidad de vida de la persona de manera directa, cambiando el desempeño de sus roles a nivel familiar, social y laboral. Es importante llevar a cabo una adecuada evaluación para diagnosticar la Fibromialgia teniendo en cuenta la presentación de la sintomatología y no considerándola como una simple queja somática por parte de los pacientes. Es importante que los estudios que se están realizando sirvan de base para la demostración de que la Fibromialgia es una enfermedad como cualquier otra y que existen una serie de evidencias neurológicas relacionadas con los mecanismos de dolor que podrían explicar la sensibilidad de los 18 puntos relacionados con la FM.

También hay que tener en cuenta que es relevante llevar a cabo un trabajo multidisciplinar entre los diferentes profesionales para hacer frente a una enfermedad de estas características (Sifuentes-Giraldo & Morell-Hita, 2017). Desde la aproximación médica o neurológica es importante que se descubran nuevos mecanismos que podrían estar interviniendo en la etiología de la enfermedad y que ayudarían en un futuro en un tratamiento más óptimo gracias a los avances médicos actuales. Desde el punto de vista psicológico a pesar de ser una enfermedad física, la relación dual mantenida entre lo físico y psicológico, hace importante encontrar posibles factores sociales y psicológicos, identificarlos para ayudar a reducir los efectos que tienen sobre el dolor físico como puede ser el estado de ánimo depresivo o ansioso, generando en los pacientes unas adecuadas estrategias de afrontamiento que le sirvan para aliviar incluso reducir el dolor que sienten.

Los diversos estudios refieren que los pacientes con fibromialgia presentan una hiperfusión en la corteza parietal y en los surcos precentral y postcentral, junto con que la percepción del dolor en el caso de estos pacientes activa un mayor número de áreas cerebrales en relación a pacientes sanos. Los últimos estudios realizados explican la posibilidad de evidencia en los genes o en los receptores o neurotransmisores de la dopamina y la serotonina que podrían estar ejerciendo cierta acción en el trastorno y que podría llegar a explicar posibles alteraciones relacionadas con la FM. Además se ha demostrado que podría existir algún tipo de alteración mitocondrial en las células explicado por un aumento de la oxidación manifestada en diferentes





marcadores. Por tanto, es importante que futuras investigaciones valoren los aspectos psicológicos de los pacientes con FM y las repercusiones de la misma en su vida, para así conocer con mayor detalle esta patología y poder desarrollar programas de intervención que mejoren la calidad de vida de estos pacientes.

Escala de riesgo de adicción-adolescente a las redes sociales e internet: fiabilidad y validez (ERA-RSI).

Aitor Martín-Aragón Celestino de la Cruz, Daniel Moreiras Jiménez, Lydia Ochando Rubio
Universidad Rey Juan Carlos

[Link al artículo completo](#)

RESUMEN

El objetivo de la investigación fue analizar las propiedades psicométricas de una Escala de Riesgo de Adicción-adolescente a las Redes Sociales e Internet (ERA-RSI). Los participantes fueron 167 entre 18 y 25 años (25,6% eran chicos y 73,2% eran mujeres). La escala consta de 22 ítems que evalúan el riesgo de adicción a internet integrando dos dimensiones. Se analizó la estructura de la escala, su fiabilidad y validez. Los resultados confirmaron la consistencia interna de la escala (alfa de Cronbach = .782, nivel de confianza = 95%). Las correlaciones en cuanto a la validez referida a un criterio oscilaron entre -.008 y -.049. Mediante un análisis factorial exploratorio se identificaron dos factores, que explican el 29,886% de la varianza. En conclusión, no se puede confirmar que la ERA-RSI pueda ser aplicada como una prueba para detectar el riesgo de adicción a las redes sociales e internet en las dos dimensiones estudiadas debido a su baja validez referida a un criterio.

CONCLUSIONES

En resumen, se obtuvieron dos dimensiones, la primera formada por 16 ítems, y la segunda formada por 6 ítems. El alfa de Cronbach para ambas dimensiones es de .782 (a diferencia del trabajo original que con 4 dimensiones y 29 ítems se obtuvo un alfa de Cronbach de .90). Finalmente, realizamos una correlación de Pearson entre la escala de adicción a las redes sociales y la escala de autoestima corporal de Peris y Maganto (2016) como escala criterio. Los resultados obtenidos muestran que no existe correlación entre ambas escalas por lo que nuestra hipótesis es que los sujetos no elaboran su idea subjetiva sobre su atractivo corporal en base a las redes sociales. Este dato también se puede comprobar en la pregunta que propusimos al principio del cuestionario (¿es importante para ti causar buena impresión en las redes sociales?) donde la mayoría de los participantes (73.2%) contestó que no.

Cabe destacar que esto no es una afirmación contrastada, por lo que aún es necesario seguir estudiando este efecto en torno a la adicción a las redes sociales. En cuanto a la validez referida a un criterio de la escala original, no podemos afirmar que la validez de la escala de ERA-RSI sea la adecuada, aunque tampoco debemos de tener estos datos totalmente en cuenta debido a que la escala criterio no confora ninguna dimensión ni se relaciona en cuanto al contenido con la escala a estudiar.

Bueno, hasta aquí los artículos científicos, espero que os hayan gustado. En fin, ya vale de tanto estudio, que la vida es algo más que artículos, ahora llega la sección de entretenimiento, donde encontrarás recomendaciones de películas, videojuegos y mitos griegos relacionados con la psicología así que ya sabes, si quieres tomarte un descanso pero aún así seguir aprendiendo y aplicando tus conocimientos psicológicos esta es tu sección.



PELÍCULA: LAS POSIBLES VIDAS DE MR. NOBODY

¿Alguna vez has tenido que tomar una decisión que fuera cual fuera la respuesta, el sendero al que te llevara elegir una de ellas sería totalmente diferente? ¿Serías la misma persona al haber tomado aquella decisión? ¿Querías ser esa persona? El año, 2092, índice de mortalidad, nulo. Nos encontramos ante una sofisticada civilización cuyos avances tecnológicos permiten una vida infinita pero, hay uno, aún queda un mortal, un anciano de 120 años llamado Nemo, cuyo significado en latín significa Nadie, interpretado por Jared Leto. Antes de morir es grabado como acontecimiento por ser la última muerte natural de esta civilización y mientras tanto, se dedica a contarnos su historia, empezando por su infancia y ante la decisión que había de tomar de quedarse con su padre en su lugar natal, o partir en tren con su madre hacia un destino lejos de donde nació.

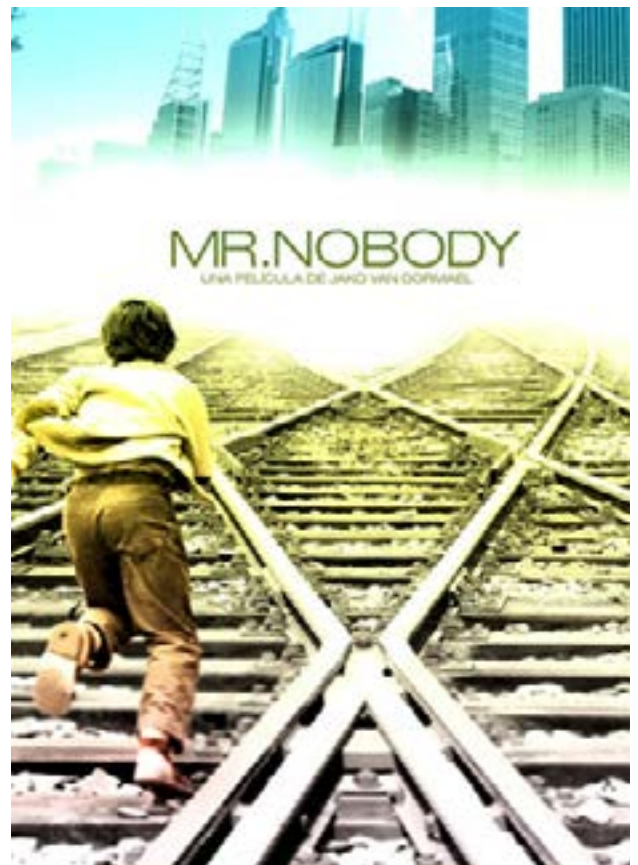
A medida que comienza a relatar, aquel que pregunta por su historia se da cuenta de una cosa, cuenta fragmentos de vidas diferentes de personas diferentes aunque, con un origen común. Todas las vidas que cuenta son la misma, la diferencia en ellas es las decisiones

que toma durante el transcurso de ellas, todas ellas determinadas por la elección de con cuál de sus padres vivirá, la decisión ante qué persona amar, la decisión de a qué dedicarse en la vida, la decisión de si rendirse ante su vida o luchar por ella, la decisión de qué decisión tomar.

Existe una hipótesis, la paradoja de Schrödinger. En ella se relata cómo es introducido un gato en una caja hermética sin transparencia alguna para ver su interior, en la que contiene un bote de gas venenoso cuyo dispositivo de liberación tiene una probabilidad del 50% de accionarse y matar al gato. Según los principios de mecánica cuántica, al tener el gato 50% de probabilidades accionarse el dispositivo y morir, tiene también 50% de probabilidades de lo contrario, y al estar la caja cerrada, desconocemos cuál puede ocurrir. Por lo tanto, hasta abrir la caja, el gato está vivo y muerto. ¿Cómo puede algo estar vivo y muerto a la vez? El abrir la caja puede dar la respuesta, pero el mero hecho de abrirla puede también interceder en la acción de una de las 2 probabilidades, y mientras tú la abras y encuentres una de esas dos probabilidades, puede existir otra rama en la que haya ocurrido la contraria a la encontrada, u otra rama en la que nunca abras la caja y no se sepa cuál ha acontecido.

Esa misma incertidumbre acontece cada vez que queremos/vemos obligados a tomar una decisión, todo es posible y nada dependiendo de la decisión que tomemos, y una vez tomada, nos puede llevar a cursos totalmente diferentes a los que creíamos designados por nuestros actos y cuyas consecuencias pueden definirnos y cambiarnos por completo. Cuando queremos tomar una decisión la sopesamos, evaluamos y vemos los beneficios y consecuencias que puede tener, realizamos esquemas mentales de en qué puede desembocar cada decisión, las dividimos en ramas que constituyen todas las alternativas posibles y a mediada que las evaluamos sopesamos a dónde nos podría conducir y si sería la mejor opción.

‘Cuando te encuentres ante dos opciones y tengas que elegir, simplemente lanza una moneda al aire. Siempre funciona, y no solo porque por fuerza te saca de dudas, sino porque en ese breve momento en que la moneda está en el aire, de repente sabes que cara quieres que salga.’



MITOLOGÍA: PROMETEO Y EL SECRETO DEL FUEGO

La raza humana ha sido abandonada por sus Dioses a su suerte ante las fieras de la noche sin conocimiento alguno de lo que son ni de lo que son capaces, mientras sus creadores recelosos de sí disfrutando de su pábulo de inmortalidad y poder tras triunfar en la titanomaquia. Dos de los titanes que se pusieron de parte de los dioses en la gran guerra, Prometeo y su hermano Epimeteo, son encargados de la misión de dotar de las habilidades necesarias a los seres vivos que moran en Gea (la Tierra) para poder vivir en paz y equilibrio. No obstante en el transcurso de esta misión Prometeo coge especial afecto y admiración por el hombre, que luce de aspecto similar a los mismos dioses pero carentes de raciocinio y embargados por la inocencia y el deseo de supervivencia. Pero, un grave error acontece en la labor de estos hermanos, Epimeteo olvidó dotar al hombre de las habilidades necesarias para sobrevivir haciendo que las fieras se hicieran de ellos.

Prometeo encariñado y preocupado por ellos los observó meticulosamente, vio que poseían inteligencia, liderazgo y comprensión de lo que componía su entorno. Cuando un rayo cayó y prendió un árbol los hombres se refugiaban en su lumbre de las fieras y del frío y vio lo elemental que era esa llama para ellos pero había un problema, solo eran capaces de balbucear un poco para expresar la necesidad e importancia de esa llama y de los elementos que habían a su alrededor que habían de temer, y comprendió qué era lo que faltaba. Les dotó de la capacidad de habla para poder comunicarse entre ellos y ayudarse en su supervivencia.

Esto les propició poder transmitirse información de la funcionalidad de los elementos de su entorno, jerarquizarse en cuanto habilidades y conocimientos progresando en la creación de herramientas y sobre todo en perfeccionar sus técnicas de veneración a los Dioses como agradecimiento por el fuego y sus habilidades.

En este mito se relata el proceso de la plasticidad neuronal y el desarrollo de las áreas de Broca y Wernicke encargadas del lenguaje sumado con la predisposición anatómica para articular sonidos. Se pone énfasis ante la justificación de adquirir estas habilidades en los dioses debido a la falta de conocimiento fisiológico por aquel entonces y la similitud del diseño físico del hombre con los Dioses para dotar de relevancia en la escala evolutiva y acercamiento a su divinidad. Cráneos fósiles de hace aproximadamente 400.000 años, pertenecientes al Homo Erectus demostraron la coincidencia de la existencia de las áreas dichas con el período en el que comenzaron a controlar el fuego.

Gracias a ello la incorporación de nutrientes en mayor cantidad y mejor estado, propició un mejor perfeccionamiento de su desarrollo cerebral y con esto, el surgir del lenguaje.



VIDEOJUEGO: REMEMBER ME

Disponible en: PlayStation 3, Xbox 360 y Microsoft Windows.



El año es 2084, nos encontramos ante un París futurista conocida ahora como Neo-París. Este Neo-París se encuentra al amparo y casi dominio de la corporación Memorize, creadora de la tecnología Sensen. Esta tecnología permite a su portador poder reorganizar, recordar con todo detalle, cambiar y borrar sus recuerdos pero, también puede usarse como arma.

El problema ante ello es que no todas las personas son compatibles a esta tecnología. Un 1% de la población pierde el juicio, convirtiéndose en seres atormentados por un dolor constante, poseídos por una ira extrema que les lleva a atacar a los ciudadanos, los Leapers. Los ricos son más ricos y los pobres más pobres, la única moneda de cambio para mejorar el estado de vida son sus propios recuerdos. Ante una era tan decadente surge una resistencia clandestina con el nombre de Erroristas, que intentan cambiarlo. Aquí entra nuestra protagonista, Nilin, una cazadora de recuerdos recién escapada de la Bastilla, donde la condena que cumplen sus presos es el vaciado absoluto de sus recuerdos. No obstante, ella conserva aún parte de ellos y a medida que avanza en la lucha contra el sistema va recuperándolos poco a poco, a la par que consigue liberar a sus camaradas y destruye las infraestructuras gubernamentales que sostienen la corporación.

Este juego en tercera persona de plataformas y acción de historia lineal, está ambientado en una temática cyberpunk con toques renacentistas y con ideales concebidos de la Gloriosa Revolución. Esta historia nos muestra el deseo de las personas por poder controlar su pasado, por poder borrar aquello que nunca debería haber pasado, por poder dar las respuestas ante la pregunta que atormenta ante cada decisión: ¿Y si...?

Irónicamente estos deseos nos hacen olvidar lo más importante, los recuerdos son lo que nos definen, los que nos han llevado a ser lo que somos y ser movidos por los ideales en los que creemos. El mero hecho de tener la capacidad de poder modificar nuestra memoria declarativa episódica, modifica nuestra propia personalidad. Nuestra memoria no es solo un almacén, interactuamos con ella en todo momento, creando nuestros esquemas, analizando lo que aprendemos para saber cómo actuar ante según qué situaciones. Nosotros somos nuestros recuerdos, nuestro pasado nos define, nuestro verdadero poder sobre nuestra memoria, es el cómo dejar que nos influya y defina como personas.

MITOLOGÍA: LA CAJA DE PANDORA



La raza humana está en el punto de mira de la sed de venganza de Zeus ante su traición, Zeus desea castigarla a ella y a Prometeo, aún preso por su engaño. Zeus perpetra su venganza mediante una nueva creación encargada por Hefesto, la creación de la que sería la primera mujer. Le encarga la creación de una mujer mortal pero con rasgos de las divinidades, belleza, inteligencia y astucia, pero también seducción e impetuosidad. Una vez creada aún sin apenas tener consciencia, Zeus ordena a Hermes que la baje al reino de los mortales junto con una ánfora, cuyo contenido niega revelar, y no sin antes susurrarle al oído a Pandora antes de partir cuando aún apenas poseía consciencia: No la abras.

Hermes se apresuró en su tarea pues esta nueva creación poseía la belleza necesaria para tentar hasta los dioses. La dejó cerca de la morada del titán Epimeteo, hermano de Prometeo, ambos

artificios de la dotación de las características necesarias para la preservación de los seres vivos y el hombre.

Pandora al cobrar consciencia recorrió su camino, esta encontró hombres en su camino y ellos extrañados a la vez que maravillados ante esta hermosa rareza no vacilaban en acercarse para apreciarla, una vez tenido encuentro con ellos, se liberó una fuerte idea en su mente, pues había sido labrada con el pensamiento de que había de encontrar y seducir todos los sentidos de Epimeteo. Una vez recordado ello, Pandora se pronunció por primera vez pidiendo a los hombres que la condujesen hasta Epimeteo con su melodiosa voz, estos no vacilaron en cuanto complacerla, y ella se dio cuenta del poder que podía ejercer sobre ellos.

Una vez ambos encontrados, a pesar de parecer un regalo de Zeus y recordar la advertencia de su hermano Prometeo de nunca confiar en él ni aceptar nada que le ofreciera, no pudo resistir la tentación de esta mortal y rindió su amor ante ella. El plan de Zeus acababa de comenzar, los hombres se peleaban entre ellos al desear poseerla matándose entre ellos y Epimeteo protegiéndola sin vacilar de ellos sin importar el coste. A pesar de la felicidad de ella, desconocía que por las noches era atormentada por la idea de abrir la ánfora con la que llegó, cuyo contenido ambos desconocían. Una noche, el impulso la poseyó sin apenas ser consciente, movida por un trance procedió a abrirla. Levantó despacio la tapa, sus ojos recuperaron el color, pero el horror no le permitiría volver a mostrar su maravillosa expresividad. Intentó volver a cerrarla donde en su interior observó que no había más que un olor acre y pequeños puntos oscuros, descoloridos y marchitos, parecidos a restos de víctimas de sacrificios. El día se tornó noche, la luz oscuridad, el calor en frío, sombras siniestras escaparon de la ánfora emitiendo gemidos y sonidos de alimañas en donde se podía distinguir entre ellos una palabra, thanatos.

A partir de ahora el hombre tendría aún más consciente el hecho de ser mortal, ahora el hombre conocería las enfermedades, su posición en la tierra, el miedo. A partir de ahora la venganza de Zeus hacia el hombre tras haberle traicionado se había cumplido, ahora esta raza de hombres sería exterminada para ser sustituida por una mejor y más sumisa a su voluntad. Por medio de epidemias, devastación y un diluvio limpiaría para siempre la Tierra de esta estirpe degenerativa, no obstante para recomenzar dispuso que sobrevivieran la hija de Pandora, Pirra, y el sobrino de Epimeteo, Deucalión, para poder comenzar de nuevo la raza. Para ello, construyeron un arca en el que poder sobrevivir a la devastación del diluvio y poder renacer en un nuevo mundo primigenio.

En este relato podemos ver el surgimiento del término thanatos, usado por Freud en sus teorías sobre las pulsiones, en este caso de muerte, que nace en contraposición de la pulsión de vida o Eros. Este término se considera el impulso que busca la propia destrucción, la muerte y desaparición.

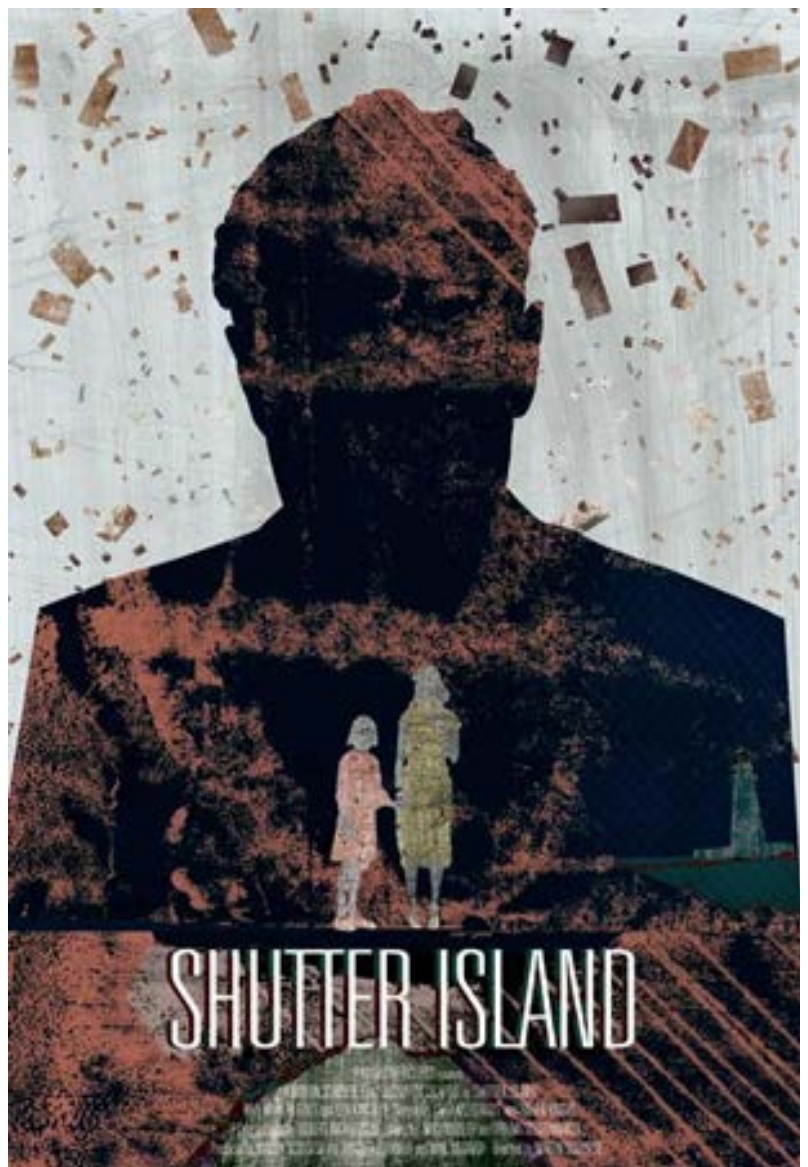
Lo más importante es el surgimiento de este término, o mejor dicho el culpable de ello. En este relato nos transmite la creación de la mujer y de su función en la vida. Se nos muestra cómo podría aplicarse las teorías de Glick y Fiske respecto el sexismo benevolente. Se ha llevado a cabo y mantenido desde la antigüedad en cuanto a cómo la mujer ha de ser querida y protegida poniendo en alza el paternalismo protector y que ella posee una pureza envidiable e inalcanzable por el hombre. Se nos quiere mostrar una falsa idea de culpar a la mujer de los males del mundo al no ser capaces de controlarla y poner en duda la dominancia del hombre sobre ella, creando así este desbarajuste de caos al abrir la caja. De ahí la mención del término thanatos, haciendo referencia a que son las causantes y precursoras de nuestros deseos de autodestrucción llevados por nuestros sentimientos hacia ellas, y el poder que tiene sobre el hombre de forma sentimental, de ahí que en este relato se sexualice considerablemente a la mujer. En este relato se puede ver una muestra de cómo se ha desarrollado la cultura entorno a una idea arcaica y precaria para suplir la necesidad de dominio y control sobre la mujer para que no se pueda poner en entredicho su propia dominancia.

PELÍCULA: SHUTTER ISLAND (2010)

¿Es de locos creer que eres el único hombre cuerdo que queda en la isla? En los años 50, dos agentes federales deberán ponerlo a prueba en la institución psiquiátrica Ashecliffe, apartada de la sociedad en una isla, Shutter Island. Rachel Solando, hospitalizada por asesinar a su familia y negar la realidad de sus actos y el mundo en el que vive, ha desaparecido sin dejar rastro alguno salvo una nota con una inscripción: La ley de los 4, ¿quién es el 67?

Qué es lo que habrá atraído al agente Teddy (Leonardo DiCaprio), un agente federal condecorado de la Segunda Guerra Mundial venir a un lugar tan recóndito, una demente en fuga o, hay algo más. Atormentado por unos recuerdos que desearía poder olvidar pero no puede ya que se haya su mujer en ellos, se pregunta: ¿Estará él aquí? ¿Será él el 67? ¿Qué temen los internos de revelar la existencia del 67?

Esta película de suspense, dirigida por Martin Scorsese, nos muestra muy bien el funcionamiento que cumplían antaño las instituciones psiquiátricas, su imagen de ellas desde la perspectiva de los internos como la sociedad que los recluye allí. Esta película nos plasma el temor psicológico de toda persona, cuestionarse su propia realidad, qué está bien y qué no, tienes el control o, eres controlado.



VIDEOJUEGO: DEUS EX: HUMAN REVOLUTION (2011)

Disponible en: Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 36, Mac OS X, y Wii U.

El año es 2027, las industrias especializadas en la nanotecnología y ergonomía están en la vanguardia de los aumentos en la sociedad. Su apogeo es indiscutible, tanto como su falta de límites y control. Adam Jensen, jefe de seguridad de las Industrias Sarif, líder global en la especialización de los aumentos, localizada en Detroit. Unos mercenarios mandados por una organización secreta los ataca y dejan herido casi de muerte a Adam. Para ser salvado, sin su consentimiento, es operado convirtiéndolo en más máquina que hombre para, una vez recuperado resolver el misterio que entraña esta organización que desea adueñarse del control de esta tecnología para así poder aumentar la distancia entre la clase baja y alta para poder enriquecerse a costa de su sufrimiento y doblegarlos a su antojo. No obstante, Adam hace honor a la etimología bíblica de su nombre, y se convierte en el primer ser humano capaz de controlar con éxito todos sus aumentos y combatir con éxito.

Este juego de Rol de acción/sigilo, ambientado en una temática cyberpunk influenciado por toques barroco/renacentistas, te permite escoger cómo ha de evolucionar la personalidad de tu personaje en cuanto a la toma de decisiones de si decir ayudar o no a las personas en misiones que puedes llevar de múltiples formas. Puedes salvarlos a todos o nadie, puedes matar o perdonarles la vida, tú eliges en este futuro distópico en el que las industrias lideran la economía del mundo mientras organizaciones secretas lo boicotean y gobiernan a su antojo en pos de crear su sociedad perfecta libre de los errores del pasado que les llevo a donde están. Este juego te permite plantearte las ideologías éticas de los avances tecnológicos, de la mejora humana, de las IA, de si todo lo que puede inventarse debería serlo, de si estamos destinados a mejorar o perdernos en nuestra ambición y con ello perder la esencia de lo que somos, incluso nuestra propia alma.



MITOLOGÍA: LA MALDICIÓN DE EDIPO

Nos encontramos en una época donde cada vez más los dioses están empezando a ser olvidados, una época donde ya apenas los nobles de alta cuna acuden a sus templos a escuchar sus palabras a través de los oráculos. Layo, rey de Tebas, aún devoto, quiso oír lo que tenían que decir los dioses a él, una profecía que le auguraba la muerte a manos de su primogénito cuando llegase a la edad adulta para más tarde desposarse con su mujer. Layo era incapaz de concebir algo así, y más sabiendo que necesitaba un heredero para su reino, ¿cómo explicarle esto a su mujer, Yocasta? Para no querer disgustarla con la profecía, el rey ordena mantener a su mujer distancia de él en el otro extremo del palacio, siempre custodiada, y siempre lejos de él.



Tras transcurrir un largo tiempo en el que rara vez coincidieron, no pudieron evitar encontrarse para al final sucumbir a sus sentimientos y yacer juntos después de tanto tiempo separados.

Por desgracia, del amor brotó la semilla de lo que iba a ser la perdición para su casa y su legado. En un momento de sinceridad, Layo contó a Yocasta el porqué de todo esto y le hizo prometer que si se encontrase en cinta se lo dijese. Pero no pudo cumplir su palabra y acabó quedando embarazada e intentó mantenerlo en secreto todo lo que pudo hasta el día del alumbramiento donde lo descubrió. A pesar del dolor que le causaba a Yocasta desprenderse de su primogénito, sabía que peor destino sería si no lo hacía. Layo mandó a un hombre que se llevase al infante al bosque y que lo abandonara para morir. Para que la gente se horrorizara de él y atrajera a las bestias cercanas le colgó de los tobillos atravesándoselos con un gancho pero,

los llantos atrajeron a un granjero que pasaba por ahí y no vaciló en salvarlo de su aciago destino y se lo llevó consigo al lugar del que él procedía, Corinto.

Una vez llegado a la ciudad fue descubierto con el pequeño y al ver su estado se le llevó de inmediato a palacio, el rey Pólipo juzgaba con severidad al granjero mientras su esposa, Peribea, lo acunaba entre sus brazos. Tras el granjero relatarle la verdad, el rey lo recompensó por su acto de salvarlo y por su silencio ante su procedencia tras ver que su mujer se encariñó con él. Largo tiempo deseaban tener un hijo al que amar y legar el trono, y esta podía ser su oportunidad. Y así fue, y así se convirtió en príncipe al que darían el nombre de Edipo, cuyo significado es el de los pies hinchados. Pasaron los años y se hizo grande, fuerte, inteligente, pero tenaz e impetuoso, la discordia y envidia de sus compañeros se cernían sobre él ante su extraña aparición como primogénito de Pólipo. En una conversación con su madre ella le relató el por qué tenía los pies así y le explicó que le secuestraron de pequeño y torturaron, pero llegó a la conclusión lo propicio que fue ese suceso dado que curiosamente el significado de su nombre parecía profetizar lo que le ocurriría poco después.

Hastiado por las mentiras, salió de la ciudad para valerse por sí mismo llegando a Delfos para consultar al oráculo sobre su procedencia. El oráculo lo único que le relató fue la misma profecía que a Layo, pero Edipo creyó estar refiriéndose a los que creía sus verdaderos padres, Pólipo y Peribea. Dicha creencia le hizo huir despavorido para no volver a Corinto por temor a cumplir la profecía. En su camino mientras dormía, un carro paró cerca de él para comprobar su estado, al despertar y ver que estaba vivo el dueño del carro de forma despectiva y creyente de superioridad a él le ordenó apartarse del camino insultándolo e insistiendo en su prisa por partir.

Ante las faltas de respeto mutuas mostradas, el dueño del carro siguió adelante pasando por encima del pie de Edipo, este al notar el dolor alzó el pie con tanta fuerza que volcó el carro y se enzarzó en batalla contra aquellos que iban montados. Matando por accidente al noble, el heraldo que acompañaba al noble, fue perdonada su vida a cambio de indicarle cuál era la dirección opuesta a Corinto. Los años pasaron, la reina Yocasta se vio obligada a tomar las riendas de Tebas al ser asesinado su esposo en un viaje. Durante su reinado empezaron a ser destruidos todos sus cultivos, devorado todo su ganado, y al haber culminado toda la destrucción posible, empezaron a ser devorados sus habitantes. Una criatura ávida de sangre y destrucción, tenía dominada y atemorizada Tebas, todos aquellos a los que mandaban para abatirla morían en el intento.





La Esfinge, una bestia con el más bello de los rostros posibles de una mujer, un curtido torso de león, y amplias alas de águila. Al estar desesperados intentaron negociar con ella, ella ofreció un trato, que se le mandase cada poco tiempo a alguien para alimentarla, si acertaba su acertijo, ella misma acabaría con su propia vida, de no hacerlo, moriría para servir de alimento. Fue entonces cuando apareció Edipo como un simple vagabundo que se ofreció hacerle frente, cuando se aproximó a ella, no pudo evitar sentir admiración por un diseño tan perfecto para la brutalidad al tiempo que hermoso en su complejidad y rostro. Ella al igual que a los demás, le ofreció su acertijo: ¿Qué ser provisto de voz tiene a la vez cuatro patas, dos y tres?

La bestia se retiró para darle tiempo mientras se relamía a la espera de devorar a su nueva presa, el miedo embargó a Edipo y la bestia se divertía ante ello. El tiempo se agotó, y el rugir de las tripas de la bestia comenzó, Edipo entonces empezó a reír y la bestia intrigada se preguntaba por qué, hasta que él dio una respuesta, -el hombre es, dijo él mientras reía. Mientras aún continuaba riendo ante su victoria, la bestia con mirada apagada alzó el vuelo por última vez hasta donde la gravedad le permitía, emitió un grito que estremeció a todo ser viviente incluso a gran distancia, y se lanzó en picado a los acantilados donde halló ahí su final.

Como recompensa por esta hazaña, el hermano de la reina Yocasta le entregó su mano en matrimonio para que reinara junto a ella, él apenas dudó de ello ante la gran belleza de ella a pesar de superarle en edad. Durante largos años hubo paz y prosperidad, y por fin Yocasta pudo tener descendencia a la que criar y amar dándole a Edipo 4 hijos. Pero eso no iba a durar, pues una plaga se cernió sobre la ciudad creando muerte y discordia entre todos, creyentes de haber sido maldecidos por los dioses por poner a otro rey gobernándoles, mientras aún si quiera lograron encontrar al culpable de la muerte del anterior. Edipo juró encontrar al culpable de ello, mientras todos dudaban de entre sus más allegados como culpables y causantes de todo este desastre. Un día, se capturó al mismo hombre que llevó como infante al primogénito de Yocasta a morir al bosque, el relató la historia y el temor abrumó a Edipo al comprobar que sus palabras cobraban sentido ante su origen y mayor aún al darse cuenta a la vez que su amada esposa, de que era su propia madre. Tal fue el disgusto de Yocasta de tener semejantes sentimientos ante su propio hijo, quien fue el causante de la muerte de su marido y padre de Edipo, que decidió quitarse la vida.

Al encontrarla muerta, Edipo entró en locura y decidió apuñalarse los ojos y entregarse a su pueblo con la verdad de todo lo que había pasado. Su pueblo le mostró desagrado, asco y vergüenza, a pesar de haberle amado por salvarles de la Esfinge y darles años prósperos de reinado. Deseaban darle muerte, él mismo lo deseaba, pero se le condenó a ser repudiado para que viviese con lo que había hecho en soledad. Pero, su hija Antígona, solo pudo sentir compasión ante un destino que ni el mismo deseo en ningún momento, y le acompañó en su exilio para poder ser su bastón y apoyo moral ante su aciago momento. Bien conocido es ya el psicoanálisis de Sigmund Freud, en el que trata métodos de investigación para trastornos mediante la búsqueda de significados ocultos en los sueños, palabras y el pasado de sus pacientes, así como las pulsiones que los mueve. Freud dividió la maduración psicosexual de los niños en: fase oral (desde el nacimiento a los 12/18 meses), fase anal (12/18 meses a los 3 años de vida), fase fálica (de los 3 a los 6 años), período de latencia (de los 6 años hasta la pubertad), y por último la fase genital (desde la pubertad hasta la adultez). El complejo de Edipo que él desarrolló, gira en torno al mito aquí relatado, con la diferencia de que él lo usa como analogía ante el deseo sexual inconsciente del niño a la madre y la eliminación del padre que dificulta su unión.

Este complejo se da durante la etapa fálica, etapa en el que el niño comienza a explorar sus partes genitales y desarrolla la libido, que entraría en letargo al acabar la etapa, hasta volver a despertar en la pubertad. Esta criticada teoría de Freud, tomó forma ayudada de este mito, para explicar su perspectiva ante el gran amor que muestra un niño a su madre y el deseo de acaparar toda su atención durante la etapa fálica, al tiempo de desarrollar sentimientos de competición contra su padre llegando incluso al odio hacia él. De ahí que haya sido gran apoyo este mito que muestra certeramente una situación parecida ante los sentimientos encontrados a sus padres, con la salvedad de que en el mito desconoce que el hombre al que mata es su padre, y la mujer que admira y ama con la que se desposa, es su madre.

