



# OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

**16** PAZ, JUSTICIA  
E INSTITUCIONES  
SÓLIDAS



# Aumentar la adopción del gobierno electrónico haciendo hincapié en la sostenibilidad medioambiental: un caso de estudio ampliado en Perú



**Autores:** Autores: Pérez Chacón, Sebastián Ramón; Rodríguez Vilchez, Jose Luis; Cabrera Berrios, Jorge Antonio; Raymundo Ibañez, Carlos Arturo; Mauricio, David Santos

**Resumen:** Objetivo: Las bajas tasas de adopción por parte de los ciudadanos ponen en peligro el éxito y la proliferación de los sistemas de gobierno electrónico. Este estudio pretende entender cómo la percepción de la sostenibilidad ambiental (SA) puede influir en la intención de los ciudadanos de utilizar los sistemas de gobierno electrónico. Diseño/metodología/enfoque: En casos de estudio en Perú, el modelo de adopción del modelo de aceptación de la tecnología (TAM, en inglés) se amplía con el constructo de SA y se evalúa con un modelo de ecuaciones estructurales. Se construyó una encuesta presencial de 18 elementos y se administró a ciudadanos de Lima, Perú, que habían estado expuestos a sistemas de gobierno electrónico. Resultados: Los resultados muestran que los ciudadanos pueden ser influenciados positivamente para adoptar sistemas de gobierno electrónico si perciben que hacerlo contribuirá a la SA. Limitaciones/implicaciones de la investigación: Dado que se trata de un estudio preliminar, las investigaciones posteriores deberían centrarse en sistemas de gobierno electrónico específicos, en lugar de generales, así como abarcar una sección transversal más amplia de la población. Implicaciones prácticas: Los administradores de las iniciativas de gobierno electrónico pueden tener en cuenta los factores de interés público, además de los factores comunes de interés propio, cuando busquen mejorar las tasas de adopción de los sistemas de gobierno electrónico. Originalidad/valor: Es la primera vez que se amplía el TAM con el constructo de SA.



# Increasing e-government adoption by emphasizing environmental sustainability: an extended case study in Peru



**Palabras clave:** Percepción ciudadana; adopción de gobierno electrónico; sostenibilidad ambiental; modelo de aceptación de la tecnología (TAM)

Journal Transforming Government: People, Process and Policy, Vol. 15 No. 4, pp. 550-565.

<https://doi.org/10.1108/TG-10-2020-0305>



# El testimonio de la mujer andina y su papel en la reconstrucción de la historia: el caso del Informe Final de la Comisión para la Verdad y la Reconciliación (CVR) (Perú)



**Autor:** MACEDO-JANTO, Gloria L.

**Resumen:** A partir del vínculo entre las comisiones de la verdad y el discurso testimonial, en América Latina, este artículo explora el caso de las mujeres andinas en el Informe Final (IF) presentado por la Comisión de la Verdad y Reconciliación (CVR) en el Perú como resultado del análisis de la época de la violencia política. Se estudian los testimonios originales de mujeres andinas de Ayacucho, que han sido recogidos para este informe, así como las secciones específicas del IF que tienen a la mujer como protagonista. En el contexto de las comisiones, el discurso testimonial de la mujer andina es útil para comprender el documento presentado como IF y la historia del Perú que se reconstruye con sus testimonios.

**Palabras clave:** Comisión de la Verdad; Informe Final; mujer andina; discurso testimonial; narrativa de la identidad nacional.

Diálogo Andino [en línea]. 2021, n.64, pp.175-185.

<http://dx.doi.org/10.4067/S0719-26812021000100175>



# La influencia de las transmisiones de videojuegos en línea en el comportamiento de los estudiantes universitarios *gamers* en el Perú



**Autores:** Pablo Andres Espinoza Chumpitaz; Victor Omar Vite León

**Resumen:** Los e-sports o deportes electrónicos son un fenómeno contemporáneo que ha crecido exponencialmente en los últimos años. Estas habilidades digitales surgen de la variedad de videojuegos que se han popularizado a nivel mundial. Es así como nacen páginas en línea que funcionan como punto de encuentro para millones de aficionados a los videojuegos alrededor del mundo. Para esta investigación se utilizó el paradigma interpretativo, con un enfoque cualitativo y un diseño fenomenológico. La muestra estuvo conformada por 10 estudiantes universitarios gamers de Lima Metropolitana, seguidores de las transmisiones en línea de Dota 2 vía streaming. Se utilizó la entrevista en profundidad como técnica de recolección de datos. El objetivo de esta investigación fue analizar cómo interactúan los jóvenes universitarios gamers en las plataformas de video streaming. Los resultados de esta investigación muestran que la naturaleza anónima de las comunicaciones permite a los jóvenes interactuar emocionalmente con los streamers, confundiendo el entretenimiento con la ciberagresión. En conclusión, se encontró que el ciberacoso es una práctica normalizada entre los estudiantes universitarios que siguen las retransmisiones de Dota 2 vía streaming.



# La influencia de las transmisiones de videojuegos en línea en el comportamiento de los estudiantes universitarios *gamers* en el Perú

**Palabras clave: Palabras clave del autor:** e-sports; comunidades digitales; estilo; streamers; plataformas digitales; ciberagresión

2021 IEEE 1st International Conference on Advanced Learning Technologies on Education & Research (ICALTER), 2021, pp. 1-4,

<https://doi.org/10.1109/ICALTER54105.2021.9675114>

