

Impacto de las comunidades virtuales en sus usuarios

Trabajo de grado para optar al título de Psicólogo

Martha Fernanda Pachón Urrego
Juan David Soto Niño
Autores

Gustavo Lara Rodríguez
Director

Junio 6 de 2012

Programa de Psicología
Escuela de Medicina y Ciencias de la Salud
Universidad del Rosario

Resumen

La presente revisión teórica de la literatura tiene como propósito indagar sobre el impacto que las comunidades virtuales y las redes sociales virtuales tienen a nivel social y personal. En la revisión, se tiene en cuenta las diferentes definiciones del término comunidad, las perspectivas de comunidad virtual, y el funcionamiento de las redes sociales que la literatura plantea. Se busca comprender el contexto actual en la era de la información, así como sus alcances y limitaciones. Mediante los artículos recopilados por medio de diferentes bases de datos, se encuentra información relevante que debate la existencia de cambios y nuevas maneras de interacciones entre los usuarios y miembros de las mencionadas redes sociales virtuales. Actualmente es un tema de interés creciente para diferentes autores, e incluso, plantea la posibilidad de riesgos y patologías para sus usuarios. Tal es el caso de las adicciones a Internet en sus diversas manifestaciones. En resumen, de acuerdo a la literatura, se encuentra un debate entre los efectos positivos al crear una nueva forma de interacción, comunicaciones y relaciones entre usuarios; y los efectos negativos en el deterioro de las relaciones en otros contextos y el planteamiento de nuevas patologías ligadas al uso excesivo de lo virtual.

Palabras claves: comunidad virtual, virtualidad, redes sociales, adicción, cibersexo

Abstract

This theoretical review of the literature aims to investigate the impact virtual communities and online social networks have on social and personal level. In this review the different definitions of community, the prospects of virtual community and operation of the social networks literature are taking into account. It seeks to understand the current context in the information age and its scope and limitations. The articles collected by different databases give us relevant information about changes and new ways of interaction between users and members of the social networking. It is currently a topic of increasing interest to different authors, and even raises the possibility of risks and conditions for its users. Such is the case of Internet addiction in its various manifestations. In summary, according to the literature, there is a debate between the positive effects of this new form of interaction, communication and relationships between users, and the negative effects on the deterioration of relations in other contexts and the approach of new pathologies linked to excessive use of the virtual.

Keywords: virtual community, virtuality, social network, addiction, cybersex

Introducción

Las diferentes perspectivas que enmarcan a las comunidades virtuales (Internet, el espacio virtual, las redes sociales, las interacciones, etc.), han generado una creciente curiosidad y necesidad por responder cómo funcionan, cuáles son sus alcances y limitaciones y cómo estas se integran en la sociedad. Para ello se realizó una revisión teórica con la finalidad de abordar la comunidad virtual definiendo el concepto de comunidad, virtualidad y el impacto que este fenómeno tiene a nivel personal y social. Con ello, se busca profundizar en los beneficios y disfunciones que pueda traer para los usuarios del ciberespacio pertenecer y hacer uso de las comunidades virtuales.

Como primer paso se pretende definir los conceptos de comunidad y virtualidad desde el punto de vista psicológico, antropológico y sociológico, y concatenar el término comunidad virtual. Después se hace un breve recorrido histórico de la red Internet siendo esta el medio principal en que se presentan estas comunidades. Luego se exponen dos enfoques asociados a la comunidad virtual resaltando el más adecuado para lograr definir comunidad virtual. Una vez definido el concepto se presenta un contexto en el que están inmersas las comunidades virtuales y se hace alusión a las redes sociales. Para finalizar se presenta los beneficios y perjuicios en algunas comunidades virtuales, destacando la adicción y el cibersexo.

Los criterios utilizados fueron las palabras como: Comunidad virtual, comunidad, virtualidad, ciberespacio, redes sociales, redes sociales virtuales, internet, identidad virtual, personalidad virtual, adicción a internet, adicción a redes sociales, cibersexo, valiéndonos de la base de datos de la Universidad del Rosario: Ebsco Academic Search Complete, Proquest, Psycodoc, Redaly para la búsqueda y la selección de pertinencia según año (2000-2012) y el tipo de publicación.

Pregunta central de investigación

¿Cuál es el estado actual de la literatura que describe la importancia y el impacto que ejercen las comunidades virtuales en sus usuarios?

Preguntas secundarias

¿Cómo se define comunidad?

¿Qué es la virtualidad?

¿Cómo se relaciona la virtualidad con la comunidad virtual?

- ¿Qué son las comunidades virtuales y cuáles son sus enfoques?
- ¿Cuál es el impacto a nivel personal y social en las comunidades virtuales?
- ¿Cómo se define la adicción?
- ¿Existe alguna relación entre la adicción y la comunidad virtual?
- ¿Qué es el cibersexo?, ¿en qué consiste?, y ¿Cuáles son sus formas de interacción?

Objetivos

Objetivo principal.

Explicar y describir las características de la comunidad virtual, los alcances y limitaciones que posee en el actual contexto de la era de la información, para comprender las consecuencias y efectos que trae para sus miembros.

Objetivos Secundarios.

Describir las características de comunidad y su estado actual de complejidad.

Describir la forma en que suceden las relaciones sociales en red, cómo funcionan los espacios virtuales en sus interacciones y la manera en que se establecen los vínculos dentro de las comunidades virtuales.

Establecer qué beneficios y perjuicios se puede encontrar en la interacción dentro de las comunidades virtuales.

Mencionar los efectos positivos y negativos que están presentes en las comunidades virtuales y puntualizar en la adicción y el cibersexo dentro de este contexto virtual.

Comunidad

Según Sádaba, (2000) la comunidad se define como “Un grupo de personas que se agrupan en torno a algo que posee en común: un interés, una necesidad, una afición, una localización geográfica, una religión, una profesión, etc”. Esta definición señala tres elementos importantes: pertenencia, vínculo y territorio. Estos elementos parecen tener diferentes énfasis en las definiciones de cada autor, por ejemplo Jariego (2004) dice que “comunidad hace referencia al barrio, la ciudad o a un área definida”. De acuerdo a la perspectiva antropológica presentada por Jones comunidad puede definirse como “un colectivo de las redes de parentesco, que comparten un común: territorio geográfico, la historia y un sistema de valores, usualmente arraigada en una religión común” (Jones, 1997 citado en Duy Cu, 2008). En esta definición se observan los elementos mencionados

anteriormente. En la definición de Sarason: “la comunidad es una red de relaciones de apoyo mutuo de la que se puede depender” (Sarason 1974 citado Jariego, 2004), se hace énfasis en los vínculos mientras que para Lawrence: “la comunidad se define de acuerdo a tres elementos: la interacción social sostenida, las normas, y la pertenencia” (Lawrence 1995 citado en Duy Cu, 2008).

Entre las definiciones de comunidad que plantean los vínculos e interacciones como temas centrales se encuentra la de Nisbet: “comunidad son aquellos vínculos que unen al hombre a sus compañeros, a sus próximos, a su comunidad, los que forman la base de nuevas utopías, las cuales señalan y apoyan la interacción y los vínculos como conformadores de comunidad” (Nisbet, 1984 citado en González, 2005).

Lo anterior, también apoya la idea de una comunidad psicológica, la cual “es una experiencia subjetiva de pertenencia a una colectividad mayor, formando parte de una red de relaciones de apoyo mutuo en la que se puede confiar” (Sarason, 1974 citado en Maya-Jariego, 2004). Esta definición presenta una experiencia subjetiva dentro de una red de relaciones y un colectivo de personas que se vinculan, sirven de apoyo y además, señalan un elemento importante para el desarrollo de vínculos: la confianza. Frente a esto, la comunidad y comunidad psicológica resaltan la cualidad vincular, la cual se enfatizará más adelante en las formas de interacción en la comunidad virtual.

A continuación, se presentan dentro de las definiciones de comunidad, la variabilidad de posiciones frente a la concepción tradicional e imaginada, así como lo tangible e intangible de la misma.

Una manera de comprender la comunidad la ilustra la definición ya citada por Jones (1997). De acuerdo con esta aproximación la comunidad entendida como localidad, “hace referencia, por ejemplo, al barrio, a la ciudad o a un área rural definida” y en base a esta postura, “muchas formas de organización social, como los distritos urbanos o electorales, o la propia organización de los servicios sociales, educativos y de salud, se remiten a esta lógica” (Maya-Jariego, 2004)). Se destaca entonces el valor que tiene la localización geográfica como elemento de la identidad comunitaria. Sin embargo, a partir de los diversos cambios que surgieron después del desarrollo de la sociedad industrial y post-industrial, y con ellas el advenimiento de nuevas tecnologías, vino la necesidad de un nuevo tipo de comunidad. El desarrollo de tecnologías que agilizaban cada vez más las

comunicaciones y la capacidad de enviar y recibir información y finalmente el campo que ofrece la Internet y las técnicas de información y comunicaciones (TICs) a la posibilidad de encontrar nuevos espacios no físicos, cuestionan fuertemente la pertinencia de concebir un espacio físico como prioritario.

De acuerdo a la necesidad de una comunidad no basada en el territorio físico que explique otra clase de posibles comunidades (caso de las comunidades virtuales) se hacen necesarios conceptos como la comunidad imaginada. Según Anderson citado por González, 2005, la comunidad es “una forma de organización social cuando es imaginada por los individuos la cual existe como imagen en sus miembros, les permite reconocerse como pertenecientes a un grupo más amplio de personas y actuar de acuerdo a esta representación o imagen según un conjunto de prácticas de comunicación (González, 2005). Así se concibe la idea de una comunidad imaginada (imagen de sus miembros). También Anderson, habla de una representación que sus miembros establecen, por lo que se ubica la noción de comunidad en un plano subjetivo, la cual es delimitada por sus miembros y no por su espacio físico en que se encuentran.

Al parecer, la comunidad imaginada surge a partir de la convergencia del capitalismo, la tecnología en auge de la impresión y la diversidad en lenguas en la Europa de los siglos XV y XVI, según lo cual “llevaron a la erosión de la sagrada comunidad de la cristiandad y al surgimiento de una pluralidad de comunidades imaginadas” (González, 2005).

De acuerdo a lo anterior, se pueden establecer dos puntos en cuestión. Primero la no necesidad de un espacio físico favorece la posibilidad de espacios no tangibles para incluir grupos que no disponen de un territorio como comunidades, incluyendo los grupos virtuales. Esto se puede observar en una característica importante de las comunidades virtuales: los entornos virtuales, los cuales se encuentran definidos como “espacios donde se replantean viejas problemáticas y donde surgen nuevas oportunidades para revisar y, si fuese necesario, transformar y adaptar nuestras herramientas de análisis social” (Woolgar, 2002 citado en Galvez Mozo, 2005). Segundo, la concepción de la no necesidad de un espacio físico para conformar comunidad permite tomar a la misma desde las relaciones interpersonales y el sentido de pertenencia resultante, lo que incluye y favorece la aparición de definiciones de comunidades en un sentido psicológico como lo plantean Macmillan y

Chavis quienes afirman que esta se sustenta en “un sentimiento que los miembros tienen de pertenencia, siendo importantes para los demás y para el grupo, y una fe compartida en que las necesidades de los miembros serán atendidas a través del compromiso de estar juntos” (McMillan y Chavis, 1986 citado en Maya Jariego, 2004). Dicho en otras palabras, la comunidad centra su importancia en las relaciones interpersonales, los vínculos, las redes que se entretajan y el sentido de pertenencia que la mantiene junta.

Virtualidad

Virtualidad es un concepto central si se necesita hablar de comunidades virtuales. Cuando se habla de virtual, se hace alusión al uso de la tecnología y la Internet, sin embargo es mucho más amplio que éste.

Lo virtual es una forma de simular lo real, esto se refiere a que ambas hacen parte de un conjunto que se complementan entre sí, cada una carace para el individuo de diversos significados, sin embargo la unión de estos dos permite facilitar la adaptación frente algunas adversidades. (García, 2010). Pese a esto, no se tiene claro hasta qué punto puede ser un complemento para la vida del ser humano, se piensa que la creación de un nuevo entorno, pone en cuestión la necesidad de abordar con cuidado el espectro de lo virtual y real. Lo que cabe mencionar, es que todavía no existe un consenso acerca de si lo virtual es reflejo y legítimamente real, o algo imaginario y copia de la realidad.

Existen dos perspectivas acerca de la virtualidad. La primera, concibe a la virtualidad como derivativo de lo real, falso y secundario en su concepción. En otras palabras “lo virtual es a lo real lo que la copia es a lo original: un reflejo, una representación o una reproducción a veces fiel y a veces rebelde” (González, 2005). Desde este punto de vista favorece posturas de cierto escepticismo frente a la virtualidad y sus alcances, así como la posible patologización de muchas de las actividades e interacciones resultantes en el entorno virtual. Afirma que lo virtual es un posible reflejo de la realidad pero que no es válida, valga la redundancia, como “real”

La segunda afirma que “la ontológica entre lo virtual real y lo virtual es invertida, o virtual se convierte en una resolución de las imperfecciones de lo real. Por medio de este, el individuo es capaz de realizar o actualizar los potenciales latentes del mundo” (González, 2005). Esta última presenta la virtualidad como parte de la realidad, es decir, lo virtual proyecta y a la vez soluciona elementos que en otra forma no podrían expresarse y por

ende, favorece la proyección de elementos que están conectados con la realidad. Es imprescindible esta perspectiva para el estudio de las comunidades virtuales, ya que las legitiman como objeto de estudio válido a este tipo de colectivos y permite el reconocimiento de nuevas formas de interacción del individuo y de los beneficios y perjuicios entorno a estas.

Comunidad Virtual

Con base en las dos perspectivas frente a lo virtual y lo real mencionadas anteriormente, recordamos que la segunda perspectiva permite ver a la comunidad virtual como una posible solución ante las situaciones de interacción que vive actualmente la sociedad. Así mismo, se utiliza para colmar las imperfecciones de tipo relacional en el contexto social. Respecto a esto, el autor Howard Rheingold, destaca que la comunidad virtual es “un espacio liberador para sus miembros, una alternativa ante las imperfecciones del mundo, un medio de igualación de las diferencias y de emancipación de la minoría social, capaz de revitalizar la esfera pública” se enfoca que el individuo no se percibe como ser aislado y fuera de un contexto social, es la interacción social establecida en la comunidad virtual, y una oportunidad para que este maneje su capacidad de toma de decisiones, sin olvidar que ciertas comunidades plantean un modelo de elección para determinados usuarios, limitando la decisión a la pertenencia de esta., únicamente va depender de él y de sus expectativas y/o necesidades. (Howard Rheingold citado por Siles, 2005).

Según Flichy 2001, la comunidad virtual es definida como “Una forma entusiasta de intercambios entre iguales, capaces de reorganizar los lazos sociales y de estimular la vida democrática”, donde surge la sociabilidad virtual, la cual se caracteriza por el tipo de contacto en una comunidad virtual, estableciendo nuevas formas de cercanía y de intimidad que hacen que se de o no un tipo de relación que se esté buscando. Estos procesos de comunicación varían según las necesidades de los actores de las diferentes redes sociales virtuales. (Thompson, 1998). Así mismo, según Cothrel (1999), la entiende como un “grupo de individuos que utiliza las redes de computadoras como forma de interacción primaria”. Destaca el interés y el deseo por experimentar otro tipo de interacción que beneficie al individuo y que logre simular una realidad que supla parte de sus necesidades que dentro de una sociedad son rechazadas e ignoradas.

Preece (2000) caracteriza las comunidades virtuales con los siguientes elementos: *a)* están compuestas por personas que desean interactuar para satisfacer sus necesidades o desarrollar roles específicos; *b)* conllevan un propósito establecido (un interés, una necesidad, un servicio o un intercambio de información), que constituye la razón de ser de la comunidad virtual; *c)* una política que guía las relaciones; y *d)* unos sistemas informáticos que median las interacciones y facilitan la cohesión entre sus miembros. (Preece 2000 citado en Flavian y Guinaliu, 2004)

Según Abril (2003) citado en Márquez, (2008), “ el origen de la comunidad virtual viene desarrollando desde contextos antiguos, las comunidades hermenéuticas de la primera modernidad como son los lectores de periódico, los círculos ilustrados, los públicos nacionales, etc, siendo también expresiones de inteligencia colectiva”. Thompson menciona que el individuo a través del tiempo tomó conciencia de que hacía parte de una comunidad virtual, ya que por medio de la lectura en la imprenta, se establece un contacto no físico sino imaginado con el lector. Así mismo, a raíz de diferentes medios de comunicación, se fortalecen los símbolos y signos creando un significado para los individuos sin tener en cuenta si la comunicación es directa o indirecta. Frente a esto, Anderson citado en Márquez, 2008, refuerza “la idea de una comunidad imaginada de la nación y del sentido de pertenencia a un territorio”. Solo cuando aparece la red de Internet se tiene más claro el contexto en que hace parte la comunidad virtual. (Márquez, 2008)

Según Sotomayor, 2006 las comunidades virtuales tiene un proceso de evolución, el cual se caracteriza por dos movimientos opuestos, el primero es la profundidad fractálica la cual “se segmenta en fragmentos determinados por subtemas o áreas de interés entre sus miembros. Se crea entonces más focos y lazos más estrechos entre los miembros asociados a un mismo tema”, desde este momento es claro que el interés y la necesidad van hacer claves para que las personas pertenezcan a diversas comunidades virtuales. El segundo, es la amplitud fractálica, en la cual “se buscan otros temas diferentes al foco de interés, con el fin de complementar y conocer nuevas áreas asociadas a este”. (Sotomayor, 2006). Desde estos dos movimientos la comunidad virtual es un medio que permite fortalecer y mejorar el interés y necesidad de cada uno de sus miembros, como es el caso de profundizar en temas y aspectos relevantes para el conocimiento y adicionalmente interactuar con personas que puedan ampliar las visiones o perspectivas que se tienen. La membresía a este tipo de

comunidades hace que el foco de interés se asocie a un determinado perfil, lo cual hace que los administradores tengan en cuenta aquellos criterios que atraen la atención a sus usuarios y que hacen que ellos comienzan a dar un valor a la comunidad, este valor va permitir que otros miembros se interesen por pertenecer y vincularse a esta. (Sotomayor, 2006).

Tipologías de comunidad virtual

Diversas clasificaciones se han realizado ante las comunidades virtuales, con el objetivo de describir sus elementos y características principales dentro de una organización y categorización.

La clasificación se establece de acuerdo a los intereses de las comunidades, tales como el que se encuentra por parte de Hagel y Armstrong 1997 citado en Sádaba Chalezquer, 2000, “Dichos autores establecen cuatro tipos básicos de comunidades: de transacción, de interés, de fantasía y de relación” . Las comunidades de transacción manejan la compra y venta de productos y servicios, y a sus participantes se les alienta a relacionarse para promover este propósito; las comunidades de interés se crean en torno a un tema específico que sus miembros consideran de interés para ellos, y enfatizan en mayor grado las comunicaciones interpersonales; las comunidades de fantasía, crean personajes y situaciones para sus miembros y los hace pertenecer a un mundo imaginario con el fin de entretenerse; finalmente, las comunidades de relación son las comunidades que buscan congrega personas que tengan experiencias vitales similares, y que, buscan en otros su misma situación para compartirlas (Sádaba Chalezquer, 2000). Otros autores muestran componentes que caracterizan el funcionamiento de este tipo de comunidad, tal como sucede en la clasificación que incluye los elementos de la comunidad virtual, tales como: un propósito (meta, objetivo y tema que maneja la comunidad), plataforma (características del funcionamiento del sistema en el cual se desenvuelve la comunidad) y finalmente la estructura (la forma en que se crea la organización de la misma y permite o limita el acceso a nuevos miembros). (Duy Cu, 2008). Cada clasificación emergente sobre las comunidades virtuales tiene dos objetivos en común: acrecentar la información que pueda explicar cómo funcionan y existen estas comunidades, y empezar a elaborar conceptos que legitiman a éstas como objetos de estudio (mundo científico), así como su importancia en el mundo social. (Duy Cu, 2008).

Internet

El internet es tal vez el medio más usado de comunicación, entretenimiento, negocios, información, etc., que hay en la actualidad y comenzó mediante una pequeña red de orden militar. Internet se define como “una colosal red global conformada de muchas otras redes interconectadas, estas redes se unen con el objetivo de proveer servicios y acceder información” (Carrasco, 2007). Como se puede observar en ella, trata de una red que encierra millones de interconexiones y que se extiende alrededor del mundo. Pero no sólo es un sitio que ofrece un intercambio plano de información. Según Carrasco (2007), ofrece una serie de cualidades y protocolos que vinculan una innumerable cantidad de servicios. De acuerdo a lo anterior, Carrasco menciona que “permite compartir información de diversa índole como: económica, comercial, tecnológica, estadística, científica, social, política y cultural” sea posible a través de distintos protocolos como “Http.- Hypertext Transfer Protocol (el tipo de protocolo más común). Ftp.- (File Transfer Protocol) Transferencia de archivos. Gopher.- El protocolo de gopher. News.- El protocolo de news. Telnet.- Sesiones interactivas de telnet (interactive telnet sessions).” Todo esto conforma un mundo de información, que recrea un mundo paralelo al mundo en que vivimos.

También Internet muestra un espacio para que fenómenos de orden social tengan su curso. De acuerdo con García (2006), Internet se podría considerar como “un instrumento sociológico, un medio para la praxis de la socialización, en el que ni está ausente el sentimiento de grupo, ni se excluye la participación política o la cooperación humanitaria.” Esto se sostiene con la característica de Internet que no sólo se convierte en un mar de información sino en una red global, que no sólo permite conexiones entre ordenadores, sino también entre personas y grupos.

Redes sociales

Principalmente se encuentran dos definiciones sobre redes sociales, que se convierten en importantes a la hora de abordar el tema, incluso, si se pretende llevar a las redes sociales a la virtualidad. La red social, es “un conjunto de relaciones humanas que tiene un impacto duradero en la vida de cualquier persona” y de acuerdo con ésta las redes sociales están conformadas por sujetos con un grado significativo para el individuo, y constituye su ambiente social primario (Abello Llanos & Madariaga Orozco, 1999). En

ella, señala a las interacciones cercanas como parte de la red social que pueda tener una persona. Por otro lado, la definición de Amar presenta a la red social como “el campo relacional total de los individuos dentro de su representación espacio-temporal, caracterizado por los vínculos sociales de las personas que se conocen unas a otras, se gustan o se disgustan y se dan o se piden cosas recíprocamente” (Amar, 1989 citado en Abello Llanos & Madariaga Orozco, 1999). Esta última definición reconoce que la red social, no sólo incluye al círculo cercano de una persona, o significativo, sino que también entra todo el universo de personas con las que haya tenido contacto el individuo alguna vez. De acuerdo a las definiciones presentadas, la segunda definición muestra un contraste con relación a la primera, ya que aumenta la extensión de su aplicación al contexto extenso de un individuo, por lo que facilita en este caso, su uso para la conceptualización de redes sociales virtuales.

También cabe resaltar la definición de red social de acuerdo a las relaciones de intercambio. De acuerdo a ésta la red social es definida por “las relaciones de intercambio recíproco de bienes y servicios” (Abello Llanos & Madariaga Orozco, 1999). Lo interesante de tal definición, son dos situaciones en particular. La primera, es que se conforma un conjunto de individuos que con cierta regularidad mantiene aquel intercambio, y que en él aparece una frecuencia, una cantidad y una valor social, lo que establece un contenido de intercambio, generalizable a muchos contextos (el intercambio puede basarse tanto en objetos físicos, como en servicios o información; y para múltiples fines como un intercambio económico, social, incluso afectivo). La segunda, establece que a partir de este tipo de definición surgen cuatro factores por la cual se rigen las redes sociales: Distancia Social, Distancia física, Distancia Psicológica y Distancia económica. Esta clasificación en factores es útil para las redes sociales y para nuestro subtema, las redes sociales virtuales y que se explicará con más detalle a continuación.

Como se mencionó anteriormente, los factores de las redes sociales, en el caso particular de la red social vista de acuerdo a las relaciones de intercambio son cuatro, y expresan las formas en que las interacciones ocurren:

Distancia social: teniendo en cuenta que en la sociedad existen diversas prescripciones de intercambio en las relaciones sociales, tal como lo que se espera en el trato padre e hijo, o pareja, existe una diferencia entre la distancia que se espera y la que es

apropiada. Estos a su vez, están determinados significativamente por la cultura en la cual se está inmerso (Abello Llanos & Madariaga Orozco, 1999).

Distancia física: la interacción está mediada por el grado de cercanía y el intercambio que en la relación se vea permitido. Esta, principalmente se refiere al espacio que comparta la persona con otra para que la interacción ocurra y el grado de cercanía física que se establezca (es diferente la cercanía entre pareja a desconocidos que se ven por primera vez) (Abello Llanos & Madariaga Orozco, 1999).

Distancia económica: se origina a partir de la búsqueda de satisfacción a las necesidades y carencias que el individuo pueda tener y por lo tanto realice tal interacción. En cada individuo se puede encontrar diferentes opciones para saciar necesidades, desde económicas o intercambio comercial, hasta emocionales (Abello Llanos & Madariaga Orozco, 1999).

Distancia psicológica: teniendo en cuenta la importancia de la confianza como “el deseo y la disposición para entablar y sostener una relación de intercambio recíproco entre dos personas” la distancia psicológica se basa en la percepción de la cercanía que cada individuo tiene con otro para realizar determinada interacción, la cual se basa en el grado de confianza que puedan tenerse mutuamente, estableciendo un espacio compartido entre ambos individuos (Abello Llanos & Madariaga Orozco, 1999).

La importancia de la anterior descripción, radica en que para cualquier tipo de red social, incluida las redes virtuales estos factores se hacen relevantes y necesarios, así otras características que contrastan ambas redes puedan variar.

Una tendencia de las personas en términos generales es la búsqueda de compañía, la cual es desde un punto de vista funcional, importante para la salud, el ajuste y el bienestar. Las redes sociales por su parte, permite saciar esta necesidad.

Una definición de la red social como apoyo es conceptualizada como “el conjunto de conductas que tienden a fomentar las relaciones interpersonales en un sitio y momento adecuado, alrededor de uno o más individuos, con el objeto de facilitar el suficiente apoyo social y lograr un equilibrio psico-emocional” (Abello Llanos & Madariaga Orozco, 1999), donde el principal motivo dentro de las redes sociales es el apoyo social que pueda obtener la persona con el fin de saciar sus necesidades de afiliación.

También se encuentra la posición que las redes sociales en sí representan un concepto más amplio, puesto que en ellas se refiere a la totalidad de las relaciones que un individuo pueda tener, mientras que la red de apoyo se dirige más que todo a las relaciones que sirven de sostén para el mismo (Abello Llanos & Madariaga Orozco, 1999). Tal vez lo importante a tener en cuenta es que las redes sociales pueden tener dentro de ellas la característica de apoyo, incluyendo a las posibles redes sociales virtuales en este caso.

Redes Sociales Virtuales

Las redes sociales virtuales están encaminadas principalmente a aquellas redes que por medio de los ordenadores e Internet se conectan las personas con diferentes propósitos. A diferencia de las redes sociales no aplicadas en este contexto, las redes sociales virtuales se caracterizan principalmente por la manera en que las personas se interconectan entre sí en el ciberespacio.

Las redes sociales virtuales, son concebidas como un punto de encuentro, un punto de reuniones de amigos o personas que pueden tener intereses comunes, las cuales se contextualizan en una red llamada Internet (Florez Vivar, 2009).

En un sentido amplio, se puede considerar que el modelo de red social parte desde el mismo Internet, que en sí “es el embrión de donde nacen y se asientan todas las redes sociales del mundo virtual” (Florez Vivar, 2009). Desde su surgimiento en Estados Unidos, Internet ha tenido una expansión exponencial y se ha convertido en una herramienta de gran importancia y popularidad a nivel mundial (Herrera, Pacheco, Palomar, & Zavala, 2010) y siendo que los intercambios de información y comunicaciones que ocurren a nivel virtual están contextualizados dentro de ésta, la convierte en una especie de “meta-red social”.

Las redes sociales en Internet se pueden observar en diferentes páginas que ofrecen una opción para las personas de comunicarse, interactuar con otros y establecer contacto con otras personas que puedan tener un interés común. Tal es el caso de Twitter, Facebook, que están dirigidas al contacto y a la socialización en línea, en las cuales, los usuarios pueden interconectarse con otras personas e interactuar, suscribirse a intereses en común e incluso, generar un perfil que lo identifique en esta red. Éstas dos redes son las que principalmente se conocen, pero existen una gran cantidad de redes sociales con diferentes temáticas, intereses y/o propósitos.

Twitter, está conceptualizada como “una red social y un servicio de microblogging que permite a sus usuarios enviar y leer mensajes cortos (menos de 140 caracteres) conocidos como tweets” (Grudz, Wellman, & Takhteyev, 2011). De acuerdo a este autor, Twitter está constituida como una red social asimétrica, ya que si una persona está pendiente de ud, no necesariamente ella tiene que estarlo de ud (Grudz, Wellman, & Takhteyev, 2011). Mientras que en Facebook y otras redes para que una persona pueda entrar en contacto con otra casi siempre se necesita de agregarse mutuamente, en Twitter, las personas se comunican sin la necesidad de garantizar vincularse en la red.

Por otra parte, Facebook es una página web de redes sociales, que permite a sus usuarios pertenecer a diferentes redes, crear su propio perfil y vincularse a diferentes grupos y comunidades de acuerdo con sus intereses. Facebook ha obtenido una gran expansión y al parecer existe diferencias en cuanto a sus uso de acuerdo al género; mientras que las mujeres por su parte dan por lo general seguimiento a las relaciones y entrar en contacto con amigos, los hombres lo usan para saciar ciertos impulsos y relaciones, incluso, con fines de conseguir alguna gratificación sexual. (Herrera Harfuch, Pacheco Murguía, Palomar Lever, & Zavala Andrade, 2010).

Lo que hacen especialmente interesantes a estas dos redes sociales virtuales es además de su uso y conocimiento, todo lo que en ellas se puede observar. Estas dos, permiten examinar el funcionamiento de las redes sociales y las comunidades virtuales así como examinar la idea de una posible adicción por parte de sus usuarios más fervorosos. Mas adelante se pretende explicar tomando a ambas como ejemplo, un posible contraste entre las otras redes virtuales y las mencionadas redes sociales virtuales.

Las redes sociales virtuales, de acuerdo a lo anterior, funcionan como una forma de punto de encuentro para sus usuarios en línea en un contexto más global: Internet. En ellas los usuarios interactúan, se comunican y crean comunidades entorno a intereses comunes. Sin embargo no es lo único.

Las redes sociales virtuales se toman como generadoras de cultura en Internet, donde los contenidos, la participación y la interacción de usuarios favorecen un sinnúmero de posibilidades de expresión de diferentes culturas que se ven en las comunidades virtuales y en la comunicación de intereses (Florez Vivar, 2009).

También las redes sociales muestran una serie de intereses de acuerdo a los temas que ésta maneje. Fernández muestra a las redes sociales como comunidades virtuales, las cuales resistentes a entrar en algún tipo de clasificación de acuerdo a su conformación, actividad, propiedades, usuarios, objetivos etc., debido a que son los usuarios y participantes quienes las organizan, y por ende tienden al infinito (Fernández 2008 citado en Florez Vivar, 2009). En otras palabras, son los usuarios quienes configuran los intereses y temas, así como los que crean cualquier tipo de comunidad o cultura dentro de las mismas.

Las redes sociales, manejan diferentes sistemas de acuerdo a su propósito y al interés de sus usuarios. Existe sin embargo, una clasificación que permite agrupar esos intereses que desarrollan las redes sociales: Generalista, la red social virtual que maneja un sinnúmero de temas e intereses, en las que se encuentran redes como MySpace, Facebook, Twitter, Orkut, Youtube, Tuenti, Flickr etc.; Profesional, la red que se centra en intereses profesionales tales como eConozco, Linkedn, Ning, entre otras; e incluso, redes como Second Life, las cuales ofrecen un mundo virtual a sus usuarios para relacionarse.

Las redes sociales virtuales a veces se asocian directamente con el término de comunidad virtual, como menciona anteriormente Fernández (Fernández 2008 citado en Florez Vivar, 2009). Se menciona en este caso, que las páginas de redes sociales son un tipo de comunidad virtual que ha adquirido una gran popularidad en los últimos años (Dwyer, Hiltz, & Passerini, 2007).

Por otro lado, Jones argumenta que existen ciertos requisitos para que se pueda hablar de comunidad virtual: la interactividad entre usuarios, que existan más de dos comunicadores en la misma, que exista un lugar público en donde interactuar y conocerse y finalmente, una membrecía sostenida (Jones, 1997 citado en Grudz, Wellman, & Takhteyev, 2011).

Teniendo en cuenta lo anterior, la segunda perspectiva posiblemente permita una mejor distinción: las redes sociales virtuales ofrecen una opción de conectarse e interactuar a sus usuarios de manera potencial, pero la pertenencia a tal red no implica necesariamente el establecimiento de una comunidad virtual. Es posible que en dado caso, ofrezcan el contexto para que nazcan las comunidades virtuales como tal (Grudz, Wellman, & Takhteyev, 2011).

Volviendo al ejemplo de Facebook y Twitter, una forma general que aplica para ambas redes es el funcionamiento de los blogs. Se dice que los blogs, mediante su funcionamiento de participación de los usuarios acerca de un tema de interés, están un paso antes en la escala histórica del desarrollo y expansión de Internet; y a su vez, antecede el funcionamiento de las actuales redes sociales (Florez Vivar, 2009).

Facebook y su aplicación básica de “The Wall” o “El muro”, usa un sistema más complejo de participación que los blogs por parte de los usuarios, en donde interactúan y se comunican mensajes de textos que poseen continuidad acerca de uno o varios temas en común, y que las personas pueden decir “me gusta” comentar o simplemente publicar imágenes o videos en las cuales se puede “taggear” a alguien. Las conversaciones toman diferentes direcciones de acuerdo a la interacción de sus usuarios. Tal vez lo principal para destacar de esta red es su cercanía con la realidad que representan sus usuarios. Facebook reproduce en su red los círculos sociales, las organizaciones, movimientos sociales, comunidades, intereses, gustos, opiniones entre muchos otros elementos de la vida cotidiana con gran precisión, además de generar una gran movilidad social (Paredes, 2006).

Por otra parte, el Twitter como se había mencionado, es un microblogging, en el cual las personas pueden colocar un “tweet” o trino y opinar acerca de un tema particular o sobre lo que escribe determinado usuario en particular. En éste se produce un espacio de opinión bastante grande, en la cual sus usuarios tienen la libertad de expresar cualquier comentario sin preocuparse de alguna represalia en el blog que la publica. Tal vez, esta característica sea una de sus principales: la libertad de opinión que ofrece Twitter crea la oportunidad de comunidades imaginadas en la que sus usuarios se reúnen y se identifican con las opiniones de otros o de un tema en particular (Grudz, Wellman, & Takhteyev, 2011).

Estas dos redes sociales virtuales entre otras, muestran tal vez una modificación a las formas convencionales de participación, interacción, relaciones interpersonales, cultura y comunidades que se concebía anteriormente. Ambas redes ponen a disposición de sus usuarios enormes posibilidades de acceso a relaciones interpersonales, comunidades y culturas antes no vistas. También cabe considerar la aparición de posibles riesgos con el auge de éstas.

Teniendo en cuenta que existe una relación entre la comunidad virtual y los niveles personal y social de sus miembros, se considera también la existencia de un impacto de esta comunidad en ambos niveles. Este se refleja en los vínculos de personalidad, la identidad y contacto social en el ciberespacio, que en ocasiones suelen ser equivalentes a relaciones de la vida real, ya que los elementos tecnológicos son mediadores y simuladores de un contexto físico. (Wallace, 2001).

A continuación se presentan dos perspectivas sobre las formas en que se manifiestan los vínculos en el ciberespacio.

Sánchez y Oviedo (2005) desde una perspectiva psicoanalítica, rescatan que las fantasías y deseos reprimidos pueden llegar a ser conscientes en las relaciones de pareja establecidas en un contexto virtual, permitiendo el desarrollo del yo ideal; dependiendo de la frecuencia y la constancia en la comunicación, puede dar lugar al factor de sinceridad, el cual origina una alta emotividad y significado asociados al tipo de interacción, esto se pierde en una relación “real” debido a que los juicios, prejuicios y estereotipos hacen que se reduzca la posibilidad de satisfacer esas fantasías, deseos incestuosos y aspectos que ante una sociedad son rechazadas. Las parejas establecen encuentros pasionales e intensos, donde el vínculo que se establece se enfoca en la satisfacción sexual, el placer y lo gratificante desde la imaginación hasta la realización de fantasías o deseos inconscientes, esto hace que el ser humano explore otras formas de interacción desde lo virtual sin necesidad de mantener un compromiso, simplemente con la libertad de decidir si continúa o no interactuando virtualmente (Sánchez y Oviedo, 2005).

Sin embargo, según Lameiro y Sánchez, (1998), los vínculos que se establecen en el ciberespacio por medio de los cibergrupos no tienen un propósito definido sino que es la curiosidad del individuo lo que impulsa a conocer esas comunidades virtuales. Esto causa que se formen vínculos débiles, donde no existe una cohesión ni conexión emocional sino únicamente el intercambio de información, algo que genera la permanencia de los miembros en el ciberespacio. Este tipo de vínculo se podría relacionar con la amplitud factalica, ya que únicamente el foco de interés radica en obtener información y conocimiento. Respecto a la información obtenida puede verse en dos niveles, el primero tiene un objetivo académico y educativo, ya que lo que se obtiene permite ampliar el conocimiento e incentivar la necesidad de investigar diversos temas. En cambio, un

segundo nivel se proporciona en aquellas redes sociales virtuales (facebook, twitter , second life) información personal y privada de sus usuarios, lo cual hace que sea interesante ingresar a estas para adquirir y manejar esta información, con el objetivo de satisfacer necesidades y deseos. (Díaz, 2011).

Desde estas dos perspectivas asociadas al vínculo y presentadas por los autores anteriormente, se puede inferir que el tipo de relación e interacción establecida por el individuo en un entorno virtual va a determinar la valoración que se asigna al vínculo y así mismo la permanencia a la comunidad virtual.

El factor de tiempo va ser importante para mantener a los usuarios en estas redes sociales, ya que la comprensión de los estímulos que se presentan va tan rápido, lo cual limita tener un espacio necesario para procesar e interpretar la información obtenida, debido a esto “se establece un mundo hiper que mantenga la atención: hiperestimulación, hiperexcitación, hiperactividad, con su contrapartida: abulia y apatía, que son expresiones de una suerte de abandono del intento de responder a la variedad de estímulos y exigencias” (c.f Rojas, 1998 citado en Sánchez y Oviedo, 2005)

Otro aspecto, es la personalidad virtual la cual se usa como reflejo del verdadero ser, que pueden idealizarse para agradar a otros. Además, se utilizan muchas poses adoptadas que revelan conformidad y en las que prevalecen códigos tanto masculinos como femeninos. Por lo tanto “Los individuos que participan en las redes sociales en línea utilizan el lenguaje, la tecnología y las herramientas multimedia para crearse una identidad. Esto no consiste sólo en tener amigos en línea, sino que también influye en la manera en que se aprende y habilitan necesidades para participar en las nuevas formas de socialización de la era digital”. (Young, 2009).

La utilización de este tipo de personalidades permite que el individuo experimente el placer de ubicarse en el lugar del otro, por ejemplo cuando el sujeto adquiere un rol activo en una relación virtual, siendo una persona pasiva y no asertiva en un contexto real. Esto hace que se explore el interior de su identidad y en algunos momentos se confronte ante diversas conductas que realiza en el medio virtual. Según Sánchez y Oviedo, 2005 , la comunidad virtual permite que el individuo busque y desarrolle el auto-conocimiento y no se enfoque en establecer o mantener relaciones, simplemente adoptar diversos roles que le permitan la libre expresión y la búsqueda de la satisfacción (Sánchez y Oviedo, 2005).

Al tener en cuenta la personalidad es indispensable mencionar la identidad, ya que se vinculan y se correlacionan entre sí. Aun más en el contexto de la comunidad virtual se podría utilizar una identidad postmoderna la cual se define como “una entidad descentrada y múltiple, fragmentada y no alienada, surge de forma espontánea, ya que su representación depende del interés y deseos frente a temáticas” (Young, 2009). Desde este punto de vista, se podría inferir que la comunidad virtual permite el desarrollo de este tipo de identidad, donde prevalecen los impulsos, necesidades y deseos de cada individuo, siendo estos dinámicos lo cual conlleva a que la identidad y personalidad cambie constantemente.

Por otra parte, el impacto social se evidencia en los cambios que han surgido alrededor del mundo, tradicionalmente se establecían lazos de pertenencia a un grupo en base a un espacio físico y a un diálogo oral. Sin embargo, ante la llegada de la tecnología surgen otras formas de comunicación, como es el caso de la comunicación indirecta la cual se base no en un contacto físico sino por medio de mensajes e información a través de la red de Internet, lo cual implica que el individuo afronte o ignore eventos o acontecimientos sociales. (Cáceres. M., Ruiz., j. y Brandle. G, 2009).

Efectos Individuales de las Comunidades Virtuales

Diversos estudios se han realizado respecto a los efectos positivos y negativos a nivel individual en las comunidades virtuales dentro de las redes sociales virtuales (facebook, twitter, second life)

Según el autor González (2010), “Los videojuegos en Red presentan una serie de efectos negativos como: La adicción u obsesión por el juego; confusión e incluso sustitución de la realidad por la ficción virtual; establecer contactos no deseados y reemplazar otras actividades de ocio más saludables” y en cuanto a los positivos se destaca el rol de la socialización e interactividad. A continuación se explican cada uno:

La adicción u obsesión por el juego se convierte en un problema cuando tiene efectos en la vida de la persona, alterando sus actividades diarias y la forma de interactuar con su entorno. Así mismo, se puede presentar confusión entre realidad y virtualidad. El autor González, (2010) menciona que actualmente los videos juegos de rol online tienen recursos que permite que la persona cree un mundo de posibilidades alternas a la vida real, como por ejemplo una nueva personalidad y una imagen virtual.

Otro efecto negativo ocurre en las redes sociales cuando se establecen contactos no deseados. Un estudio reciente (Smith, 2007) “indica que el 32% de los jóvenes que utilizan este tipo de redes sociales *online* ha sido contactado por personas sin relación alguna ni con él/ella ni con su círculo de amistades. Un 7% de dichos contactos les habría hecho sentirse incómodos o atemorizados. Este último porcentaje es mayor entre las chicas (11% de contactos incómodos) que en los chicos (4%) y entre aquellos que además muestran públicamente su foto (10% de contactos incómodos) o han creado su perfil personal (9%) en estas plataformas sociales.” (Smith, 2007 citado en González, 2010).

Para finalizar los efectos negativos, se encuentra el reemplazar otras actividades de ocio más saludables, como hacer deporte, interactuar en la vida real, establecer y conocer personas, comer, bailar, ir al cine, entre otras. Diferentes estudios como Jones, (2003), “Han descubierto que no es un problema, ya que hoy en día los jóvenes realizan diferentes actividades simultáneamente, desde este punto no se están desplazando otro tipo de tareas. Sin embargo, estos mismos estudios encuentran que los video juegos online constituyen una sustitución de entretenimiento; cerca de la mitad (48%) de los jóvenes encuestados admiten que los videojuegos les restan tiempo de estudiar "algo" o "mucho" y un 9% afirman incluso que la principal motivación para jugar a videojuegos es evitar el estudio, un 28% confiesan que jugar a videojuegos les quita "algo" o "mucho" tiempo de dedicación a otras actividades de ocio (Jones, 2003 citado en González, 2010).”

Respecto a los efectos positivos González (2010) únicamente destaca la socialización, desde la interacción en un contexto virtual, donde los jugadores o internautas comparten un espacio de común interés que permite que se establezcan diferentes tipos de relaciones y vínculos que en ocasiones sustituyen a los de la realidad.

“Las estadísticas frente al uso doméstico de Internet demuestran que, entre los usos preferenciales se encuentran aquellos que potencian la comunicación interpersonal con fines sociales.” (García, 2006)

Por otro lado, el autor García (2006), menciona que “una investigación realizada en la Universidad Carnegie Mellon (1998), conocida como The Home Net Study 1 (1998), encontró que la práctica de los niños en internet causaba un aislamiento social y una depresión.

En cuanto a las comunidades virtuales y otras formas de interacción en la red, se menciona la impersonalidad o el anonimato, en el cual no se puede desarrollar de forma completa la identidad del yo, ya que se oculta dentro de una imagen o un prototipo ideal en búsqueda de la aceptación y hace que la calidad del tipo de relación que se establezca no aflore con éxito. (García, 2006)

Según García (2006), los beneficios vistos desde el proyecto americano “Pew Internet and American Life”, se ha encontrado que el internet no incide en el aislamiento personal, en cambio se caracteriza por tener beneficios en el contexto para las relaciones personales.

Adicción

Antes de entrar a definir adicción a Internet, es importante señalar qué es adicción solamente. La adicción según Carrasco 2007, trata de “una enfermedad primaria, crónica con factores genéticos, psicosociales y ambientales que influyen su desarrollo y manifestaciones. La enfermedad es frecuentemente progresiva y fatal. Es caracterizada por episodios continuos o periódicos de: descontrol sobre el uso a pesar de consecuencias adversas, y distorsiones del pensamiento, mas notablemente negación”. De acuerdo con lo anterior, la adicción tiene un carácter patológico, por lo que usar el término, implica directamente hablar de una enfermedad cuando se use asociado con Internet.

También aparece de acuerdo a Young (1999), dos perspectivas, en las cuales, la primera considera de manera explícita, que el término “adicción”, sólo debería usarse para casos en los cuales una droga este relacionada. Por otra parte, la segunda perspectiva señala que el término debe y necesita ampliarse a también comportamientos y conductas que se relacionen a actividades en las cuales, la persona ha perdido control, tales como juego patológico, comer excesivamente, uso excesivo de juegos de video entre otras (Young 1999). Para el presente trabajo, se hará uso de la segunda perspectiva, ya que como autores se considera importante la amplitud del término a éste tipo de actividades, y en especial, el mal uso, el abuso de internet como parte de esta categoría.

Síndrome de Adicción a Internet

De acuerdo a Carrasco, existe un “Síndrome de Adicción de Internet”, quien lo define como “un deterioro en el control de su uso, presentándose un conjunto de síntomas

conductuales, fisiológicos y cognitivos, llevando a la persona adicta a una alteración de sus objetivos familiares, personales y profesionales” (Carrasco, 2007). También, Young (1999), menciona en su definición que la adicción de Internet es un “desorden de control de impulsos que no incluye un intoxicante”. En ambas definiciones se pueden ver dos elementos en común: ambas hablan de una falta de control por parte del individuo con el uso del Internet; y que ambas, se relacionan con la segunda perspectiva de adicción.

Aparecen diferentes nombres asignados como “Uso compulsivo de Internet (Morahan-Martin y Schumacker, 1997 citado en Sanabria 2004, Sánchez y Iruarrizaga, 2009, Sánchez y Iruarrizaga, 2009 y Carrasco, 2007). Uso patológico de Internet. Pathological Internet Use (PIU)- (Young y Rodgers, 1998 citado en Sanabria 2004 y Carrasco, 2007). Desorden de adicción a Internet, Internet Addiction Disorder (IAD)- (Goldberg, 1995 citado en Sanabria 2004, Sánchez y Iruarrizaga, 2009 y Carrasco, 2007). Estos nombres designan una patología inminente del individuo con el uso del internet. Según Sanabria 2004, sostiene que el desarrollo de una adicción depende de la relación que se establezca entre usuario e internet. De acuerdo a Sánchez y Iruarrizaga (2009), no se ha clasificado de manera oficial pero que atrae la atención en los medios de comunicación e investigadores por su pertinencia en el mundo actual.

Se menciona en la literatura diferentes tipos de Síndrome de adicción de Internet. De acuerdo con el tema de la actividad se encuentra cinco tipos de adictos: al cibersexo, el uso compulsivo de páginas web con fines de cibersexo o pornografía; a relaciones cibernéticas, en la cual se busca de forma excesiva relaciones en línea; al comercio en red, en la que se busca actividades relacionadas con apuestas y juegos, compra desmedida en internet y comercio de forma desmesurada; a la búsqueda de información, de manera obsesiva buscar información y bases de datos; y finalmente, a juegos online, el uso excesivo de juegos y jugar en la red (Sanabria, 2004). De acuerdo a esta clasificación, nuestro interés radica en dirigirse al primer tipo, al cibersexo.

Por otro lado, en una clasificación similar, aparecen cuatro tipos de acuerdo a lo que caracteriza la adicción: Adicción cibersexual, orientada a las salas de chat para adultos y/o ciberpornografía; adicción a la ciberrelación, orientada a crear amistades hechas en línea en salas de chat, MUDs (Multi User Dungeon), o grupos de noticias que sustituyen la vida real, los amigos y la familia, incluidos los ciberaffairs; las compulsiones en red

caracterizada por buscar páginas web, en la mayoría de los casos comerciales, juegos de azar, comercio electrónico, y subastas; y finalmente, los buscadores y vagabundos electrónicos, quienes usan de manera compulsiva robots de búsqueda, FTP, TELNET, o navegan por la red sin una meta específica y buscan información acerca de un tema de interés (Young et al. 1999 y Greenfield 1999, citados en Sánchez y Iruarrizaga, 2009)

Se han descrito diversos síntomas asociados con el uso adictivo del internet. Dentro de los síntomas que aparecen la preocupación e impulsividad incontrolable, la tolerancia, el síndrome de abstinencia, el uso y esfuerzo excesivo invertido en internet e impedimentos en la habilidad para la toma de decisiones (Díaz 2011), los cuales describen a modo individual lo que sucede. Por otro lado Carrasco (2007), incluye dentro de los síntomas la interrupción de las relaciones familiares y de amistad, y el bajo rendimiento en su ocupación. Por otra parte, se presenta la inclusión de nuevos síntomas por parte de los siguientes autores, quienes señalan que el individuo presenta: “sensación de bienestar o de euforia mientras se está en el computador, incapacidad para parar la actividad, robar cada vez más tiempo para el computador, descuidar a la familia y a los amigos, sentirse vacío, deprimido, irritable cuando no se está conectado, mentir al jefe y a la familia acerca de sus actividades, síndrome de túnel de carpo, ojos secos, dolores de cabeza y espalda, comer irregularmente, falta de atención en la higiene personal, alteraciones en el sueño y cambios de rutina en el sueño” (Lara y Takahashi 1999 citado en Sanabria, 2004). En ésta última, además de incluir lo que presenta el individuo y con problemas relacionales con su entorno familiar y social, incluye posibles síntomas físicos que se pueden presentar concadenados al abuso de internet. Aunque no sean causa efecto, sí aumenta el riesgo de presentar estos síntomas físicos por el uso adictivo a internet y del ordenador.

Adicción a las Redes Sociales

Existe una vinculación entre la adicción a Internet y la adicción a redes sociales por parte de diferentes autores (Herrera Harfuch, Pacheco Murguía, Palomar Lever, & Zavala Andrade, 2010; Echeburría & del Coral, 2010), donde las redes sociales pueden entrar a ser un contenido de adicción dentro de la misma adicción a internet. Hasta ahora, no se ha encontrado una definición que sustente una separación de ambas adicciones, por lo que se considera pertinente enfocarse en la adicción a Internet dirigida a las redes sociales virtuales.

La adicción a Internet y a las redes sociales se vinculan a la depresión y la baja autoestima, así como una forma de afrontamiento evitativo por parte del usuario (Herrera Harfuch, Pacheco Murguía, Palomar Lever, & Zavala Andrade, 2010; Echeburría & del Coral, 2010). También se establece que ciertas características de personalidad o estados emocionales favorecen a la aparición de una adicción. Dentro de estos se encuentra la impulsividad, la disforia, la intolerancia a los estímulos displacenteros, tanto físicos como psíquicos, y la búsqueda exagerada de emociones fuertes (Echeburría & del Coral, 2010).

Las redes sociales pueden ofrecer además de evitar un estado emocional displacentero o afrontar inadecuadamente una situación la creación de una falsa identidad. De acuerdo a Becoña, “las redes sociales pueden atrapar en algunos casos a un adolescente porque el mundo virtual contribuye a crear en él una falsa identidad y a distanciarle (pérdida de contacto personal) o a distorsionar el mundo real” (Becoña, 2006 citado en Echeburría & del Coral, 2010). Se menciona un riesgo de crear una identidad ficticia basada en un factor de engaño, autoengaño o fantasía al querer mostrar una imagen aceptable para sí mismo. Y a pesar que ofrezca facilidades para relacionarse (si se dificulta relacionarse al usuario de manera personal, pueda servir como una forma para facilitar tales situaciones), pueda permitir una confusión entre lo íntimo, lo privado y lo público y fomentar conductas histriónicas y narcisistas, posiblemente deformadoras de la realidad (Echeburría & del Coral, 2010).

En resumen, las redes sociales virtuales pueden producir un riesgo para ciertas personas de desarrollar una adicción. Las redes sociales virtuales en sí no representan algo negativo, pero sí es necesario considerar un uso adecuado para las mismas. Las identidades y roles que puedan asumir las personas por un mal uso pueden absorber considerablemente otros espacios de la vida cotidiana del usuario (Rehm, 2000). Es entonces, que las redes sociales virtuales se puede incluir en la lista de temas que se relacionan con la adicción, así se desligue de la adicción a Internet o no.

Cibersexo

El cibersexo, es definido como “la búsqueda del placer usando la interactividad de Internet o como un conjunto de fantasías eróticas intermediadas por la web que se caracterizan por la contemplación de personas desnudas o animales como fuente para la excitación sexual” (Rocha 2000 citado en Sanabria, 2004). De acuerdo a estos autores, el

cibersexo abarca desde la búsqueda de fotos pornográficas con fines eróticos hasta el uso de salas de chat con el fin de conseguir una charla erótica y masturbarse en el proceso (Rocha 2000 citado en Sanabria, 2004). Dependiendo la perspectiva, el cibersexo puede o no ser patológico, ya que la definición en sí, no habla de alguna patología como tal, sino la descripción de la actividad.

También, la pornografía es definida como “Las representaciones visuales de cuerpos en movimiento involucrados en actos sexuales explícitos con una intención principal de excitar a los espectadores” (Williams, 1999 citado en Torres, 2002). Esta definición aclara lo que se comprende por pornográfico.

Por otra parte, la adicción al sexo, se define como “el comportamiento sexual que se convierte para un sujeto como sustituto de las relaciones con los demás” (Sanabria, 2004) y de acuerdo a éste se manifiesta a través de un patrón de descontrol en la conducta sexual, con períodos de relativa calma, cambios en el estado de ánimo, dificultad en la comunicación con los que lo rodean y desconfianza a nivel intrafamiliar por la alteración relacional (Sanabria, 2004).

Teniendo en cuenta lo anterior, si el cibersexo se define en el uso del internet para satisfacer fantasías eróticas por medio de la web, y la adicción al sexo, se plantea en términos de un comportamiento sexual descontrolado que se convierte en sustituto de las relaciones con los demás, la adicción al cibersexo sería el comportamiento sexual descontrolado centrado en satisfacer las fantasías eróticas por medio de la web, y que se convierte en sustituto de otras relaciones. (Sanabria, 2004).

Se estima que cada una de cinco personas adictas a internet está vinculada a alguna actividad sexual en línea (Sanabria, 2004). El adicto al cibersexo, dedica gran cantidad de tiempo en chats y mensajes privados que en su gran mayoría están dirigidos al cibersexo; experimentan sentimiento de preocupación. Las principales actividades se centran en el uso de internet para la búsqueda de parejas sexuales, el enganchamiento anónimo para la comunicación de fantasías sexuales no realizadas en la realidad, la anticipación y búsqueda en la siguiente sesión de conseguir activación y/o gratificación sexual y de lo cual, se mueven del cibersexo al sexo telefónico o incluso reuniones sexuales en la vida real.

En general, en este tipo de perfil se tiende a ocultar sentimientos de culpa o pena, masturbarse durante el uso del internet para actividades de tipo erótico, como los chats, una

menor inversión de tiempo en tiempo con el compañero sexual en la vida real y prefiriendo al cibersexo como principal forma de gratificación erótica y sexual. También se encuentra relación con problemas de baja autoestima, una distorsión severa en la imagen corporal, disfunciones sexuales no tratadas, una previa adicción al sexo o dificultades en formas asertivas de comunicarse con otros (Young 1999 citado en Sanabria 2004).

Conclusiones y Recomendaciones

En base a la revisión de la literaria realizada, se encuentra que la comunidad virtual merece un mayor abordaje respecto a su definición e implicaciones a nivel individual y social, ya que esto permitiría un manejo e intervención desde la psicología, lo cual contribuirá a disminuir y prevenir conductas desadaptativas y perjudiciales no solo para el sujeto sino para su contexto social.

La definición de comunidad virtual debe estar vinculada al concepto de comunidad y de virtualidad. Por un lado, la comunidad tiene diversas miradas que se enfocan en lo físico y no físico, para entender la comunidad virtual es necesario tomar la idea de la comunidad no físico, ya que esta no requiere de un espacio geográfico para pertenecer ni de un contacto físico cara a cara con la persona, por el contrario tan solo con la red de Internet se logra hacer parte y vincularse a estas con el fin de satisfacer las necesidades e intereses. Respecto a la virtualidad, el enfoque que se relaciona con la comunidad virtual, se refiere a que el medio virtual permite que los sujetos tengan en cuenta estos recursos y herramientas de la red para sobrellevar algunas dificultades que se presentan en su realidad, como por ejemplo el deseo e impulso de tener una relación de pareja, la necesidad de estar en contacto con alguien, la necesidad y el deseo sexual por ver y ser observado, la libertad de expresión sin miedo al rechazo o al estigma social. Frente a esto, consideramos que la comunidad virtual es una oportunidad para fortalecer y mejorar las formas de interacción y aun mas las dificultades que limitan nuestra percepción de sentir un bienestar, por lo cual estar en un contacto directo con estas comunidades permite descubrir aspectos de la vida que en ocasiones se evitan y rechazan ya sea por un conjunto de pensamientos, sensaciones y emociones que se traducen en dolor y en ocasiones en culpa, los cuales ante una sociedad basada en el hedonismo hace que se perciben como pensamientos negativos y aversivos donde cualquier forma de manifestar el sufrimiento es repudiada.

Actualmente han ido aumentando las comunidades virtuales cada una con un interés y objetivo diferente, este punto va determinar que usuarios cumplen las características para el perfil en esta comunidad y así mismo que beneficios encuentran ellos para su vida, como es el caso de facilitar la interacción y la libertad de expresión de los pensamientos y emociones frente a situaciones que son de interés para miembros de estas.

Dentro de las comunidades virtuales se establecen diferentes tipos de vínculos en las relaciones interpersonales como sociales, unos fuertes y otros débiles, consideramos que cada sujeto da valoración y significado a la experiencia que tenga en la interacción con estas comunidades, así mismo, va a determinar su nivel de pertenencia y compromiso.

La relación de las comunidades sociales y las redes sociales virtuales está presente, y a veces, se solapan entre sí. Para algunos autores, la red social virtual es equivalente a comunidad virtual, pero tal vez, por la extensión de sus relaciones y conexiones, el contexto que favorece la aparición de este tipo de comunidad en su interior, de acuerdo a los intereses que sus usuarios presentan.

Las redes sociales virtuales ofrecen un campo fértil para las relaciones interpersonales y para el cambio social. En ellas se ofrecen oportunidades de vincularse con comunidades virtuales, entre muchas otras posibilidades. También se convierten en un espacio donde los usuarios modelan su propio espacio.

Las redes sociales virtuales surgen a partir de un contexto particular: Internet. Esta clase de redes sociales, adquiere las ventajas, como las desventajas que el uso de Internet trae consigo, tal es el caso de la adicción. Este última, consideramos que merece de un mayor abordaje psicológico con el fin de prevenir que se extienda a lo largo del tiempo.

La creación de perfiles y avatares en las redes sociales virtuales, pueden usarse como una forma de escape de la realidad. Es importante que se ofrezca información que fomente el buen uso de avatares y este tipo de red, ya que ciertas características se muestran riesgosas y disponibles para su mal uso. Así mismo, la identidad y el rol que se adquiere en una sociedad puede tener implicación en el manejo y uso de estos, ya que ante la presencia de la adicción, se pierde el control y la claridad entre los roles y funciones entre una sociedad realidad y una virtual.

Respecto a los efectos en las comunidades virtuales, podemos inferir que estos pueden llegar a ser perjudiciales cuando se pierde el control entre la realidad y la

virtualidad, perdiendo los hábitos y conductas saludables, abandonando las actividades de ocio, surgiendo un aislamiento social con sus amigos y familia, ya que todo su interés se centra en ese mundo virtual donde la adicción puede manifestarse concomitante a otras enfermedades que afecten la calidad de vida de la persona. Por lo cual, nuestra recomendación es que este tipo de adicciones requieren de un manejo psicológico, pero para lograrlo es necesario incentivar las investigaciones que nos puedan brindar información más clara y específica sobre las conductas de riesgo y así prevenir este tipo de adicción, esto nos permitiría tener mayores herramientas y estrategias para el abordaje e intervención.

Frente a los beneficios, se resalta la socialización y la facilidad de interacción social en el medio virtual, lo cual contribuye a favorecer las habilidades sociales y la libertad de expresión de sus usuarios.

Enfatizando en la adicción y el cibersexo, encontramos que estos dos están muy asociados y vinculados, donde la adicción al cibersexo se da cuando hay un descontrol en el comportamiento sexual donde su interés radica en satisfacer los deseos y fantasías eróticas por medio de la red, dando lugar a la pérdida de interés por las relaciones establecidas en el contexto real. Ante esto, consideramos que el descontrol en este tipo de actividades ocasiona algunos riesgos, como es el caso del aislamiento social, el cual implica que la persona rechace cualquier tipo de interacción en el medio real, no realice actividades de ocio que antes desarrollaba, presente agresividad e impulsividad si no se encuentra interactuando en la red.

Por último, consideramos que actualmente las comunidades virtuales cada vez adquieren mayor relevancia para la sociedad, creando movimientos masivos que se sustentan en ideales y formas de conceptualizar al mundo, lo cual refleja que estos medios de comunicación fortalecen la unión grupal y al mismo tiempo la vinculación y el interés por acontecimientos o eventos que surgen en la sociedad. Nuestra recomendación es que se indaguen más acerca de cómo se forman y estructuran estos grupos e investigar aquellos aspectos que motivan e incentivan a los sujetos a unirse y vincularse con estas colectividades.

Referencias

- Abello, R., & Madariaga, C. (1999). Las Redes Sociales ¿Para qué? *Psicología desde el Caribe*, II(3), 116-135.
- Abril, G. (2003). *Cortar y pegar. La fragmentación visual en los orígenes del texto informativo*. Madrid: Cátedra.
- Amar, J (1989). Infancia y calidad de vida. *Anuario Científico*, Vol. VII. Universidad del Norte.
- Anderson, B. (1991). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (Revised ed.). New York: Verso.
- Becoña, E. (2006). *Adicción a nuevas tecnologías*. Vigo: Nova Galicia Edición.
- Cáceres, M., Ruiz., J. y Brandle, G. (2009). Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet. *Rev CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 14, 213-231.
- Carrasco, A. F. (2007). *Adicción a Internet*. Centro de Investigaciones Universales. Mexico: Interpsiquis.
- Cothrel, J. y Williams, R.L. (1999). Online Communities: Helping them Form and Grow. *Journal of Knowledge Management*, vol. 3, nº. 1, pp. 54-60.
- Díaz, V. (2011). Mitos y realidades de las redes sociales. Información y comunicación en la sociedad de la información. *Revista de ciencias sociales, primasocial*. (6), 1-26.
- Duy Cu, T. (2008). The Concept of Community. En T. Duy Cu, A social relational model for firm-hosted virtual communities: the role of firm support (págs. 1-11). EEUU: UMI Microform.
- Dwyer, C., Hiltz, S. R., & Passerini, K. (2007). Trust and privacy concern within social networking sites: A comparison of Facebook and MySpace. *Proceedings of the Thirteenth Americas Conference on Information Systems*, IX(12).

- Echeburría, E., & del Coral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, XXII(2), 91-96.
- Fernández, L. (2008). Investigar en tiempo de crisis y de redes. *Notiweb, Boletín de Weblogs MadrI+D* ([http://web logs. madrid.org/ -notiweb](http://weblogs.madrid.org/-notiweb)).
- Flavián, C.; Guinaliu, M. (2003): *La Comunidad Virtual*. Universidad de Zaragoza. En: <http://www.5campus.org/leccion/comunidadvirtual/comunidadvirtual.doc>
- Flichy, P. (2001). *L' imaginaire d'Internet*. Paris: La Découverte.
- Florez Vivar, J. M. (2009). Nuevos modelos de comunicación, perfiles y tendencias sociales. *Revista Científica de Educomunicación*, XVII(33), 73-81.
- Gálvez, A. M. (2005). Sociabilidad en Pantalla. Un Estudio de la Interacción en los Entornos Virtuales. *AiBR Revista de Antropología Iberoamericana, Ed. Electrónica*, 1-29.
- García A., (2010). Una aproximación al concepto de frontera virtual. Identidades y espacios de comunicación. *Rev latina de comunicación social*(65), 214-221.
- García, J., (2006). Las emociones en el “territorio” On-line. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Rev Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* 7, (2), 4-27.
- Goldberg, I.(1995). Internet addiction disorder - Diagnostic criteria. Internet Addiction Support Group (IASG). En: www.iucf.indiana.edu/~brown/hyplan/addict.html.
- González, I. S. (2005). Internet, Virtualidad y Comunidad. *Revista de Ciencias Sociales*, II(108), 55-69.
- González. A., (2010). La convergencia de los videojuegos online y los mundos virtuales: situación actual y efectos sobre los usuarios. *Rev zer* 15 (28), 117-132.
- Greenfield, D. (1999). *Virtual addiction: Help for netheads, cyberfreaks, and those who love them*. Oakland, CA: New Harbinger.

- Grudz, A., Wellman, B., & Takhteyev, Y. (2011). Imagining Twitter as an Imagined Community. *American Behavioral Scientist*, LV(10), 1294-1318.
- Hagel, J., Armstrong, A. (1997) *Net.gain: expanding markets through virtual communities*. Harvard Bussines School Press. Boston, USA.
- Herrera, M. F., Pacheco, M. P., Palomar, J., & Zavala, D. (Enero-Junio de 2010). La adicción a facebook relacionada con la baja autoestima, la depresión y la falta de habilidades sociales. *Psicología Iberoamericana*, XVIII(1), 6-18.
- Jones, Q. (1997). Virtual communities, virtual settlements and cyber-archaeology. *Journal of Computer Mediated Communication*, 3(3), n.p.
- Lameiro, M y Sánchez, R. (1998). *Vínculos e internet*. Resumen de la investigación cualitativa acerca de las nuevas formas de vincularse. En: <http://www.geocities.com/athens/>
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona. Paidós
- Márquez, I. (2008). Comunidades virtuales en tiempos de flujos: el caso de second-life. *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*. (13), 183-193.
- Maya-Jariego, I. (2004). Sentido de comunidad y potenciación comunitaria. *Apuntes de Psicología*, XXII(2), 187-211.
- Morahan-Martin, J.M. y Schumacker, P. Incidence and correlates of pathological internet use. Artículo presentado en la 105th Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Illinois. 1997.
- Paredes, M. (s.f.). Facebook y el cambio social. *Enter IE*, 1-5.
- Preece, J. (2000): *Online communities: Designing usability, supporting sociability*. Chichester: Wiley
- Rehm, M. L. (2000). An Aesthetic Approach to Virtual Community. *Family and Consumer Sciences Research Journal*, XXIX(2), 153-172.
- Rheigold, H. (1994). *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Barcelona, Gedisa.
- Sádaba-Chalezquer, M. R. (2000). Interactividad y comunidades virtuales en el entorno de la world wide web. *Comunicación y Sociedad*, XIII(1), 139-166.

- Sanabria, P. A. (2004). Características psicológicas de consumidores de cibersexo: Una aproximación. *Acta Colombiana de Psicología* (12), 19-38.
- Sánchez, J. & Oviedo, L. (2005). Amor.com: los vínculos de pareja por internet. *Revista intercontinental de psicología y educación*, 7, (002), 43-56.
- Sánchez, S. & Iruarrizaga, I. (2009). Nuevas dimensiones, nuevas adicciones: La adicción al sexo en internet. *Intervención Psicosocial*, XVIII(3), 255-268.
- Siles, I. (2005). Internet, virtualidad y comunidad. *Rev Ciencias Sociales*. (2), 108, 55-69.
- Sotomayor, G. E. (2006). *La socialización en los espacios virtuales. Posibilidades y limitaciones*. Ediciones universidad de salamanca (España) Gredo.
- Thompson, J. (1998). *Los Media y la Modernidad*. Barcelona, Paidós.
- Torres, M. A. (2002). Sexo inorgánico en el ciberespacio: relaciones entre ciencia y pornografía. *Rev Desacatos*, (009), 23-56.
- Wallace, P. (2001). *Psicología de Internet*. Barcelona, Paidós.
- Young, K. (1999). Internet Addiction: Symptoms, Evaluation and Treatment. *Innovation in Clinical Practice*, XVII.
- Young, K. (2009). Online Social Networking: An Australian Perspective. *International Journal of Emerging Technologies & Society*. 7, (1), 39-57.
- Young, K.S. y Rodgers, R.C.(1998). *Internet addiction: Personality traits associated with its development*. Artículo presentado en el 69th annual meeting of the Eastern Psychological Association.
- Young, K. S., Pistner, M., O'Mara, J. y Buchanan, J. (1999). *Cyber-Disorders: The mental health concern for the new millenium*. Artículo presentado en el 107th Annual Meeting of the American Psychological Association, Boston, MA.
- Williams, L. (1999). *Hardcore: Power, Pleasure and the "Frenzy of the Visible"*. University of California Press.