

Redes Sociales Virtuales, ¿fortalezas o debilidades? Un Análisis Psico social relacionado con el Cybersexo y la Soledad

Virtual Social Networks, Strengths or Weaknesses?

A Psychosocial Analysis In Relation to Cybersex and Loneliness.

Dr. Néstor Fernández Sánchez¹

Universidad Nacional Autónoma de México

Recibido: 05-09-2016

Aceptado: 13 -12- 2016

RESUMEN

Con el propósito de analizar el comportamiento social y la orientación hacia el cybersexo de los usuarios de la red social *Second Life*, para identificar ventajas o desventajas de las relaciones sociales que establecen, así como en su estado psicológico, se realizó un estudio de corte etnográfico dentro del mundo virtual *Second Life*. Se rescataron y analizaron cuatro casos con edad promedio de 40 años (dos de reciente ingreso y dos con una antigüedad mayor a un año), el 100% con experiencia de sexo virtual. Con base en discursos entre el investigador y los sujetos de estudio se analizó si su incursión y permanencia en esta red (promedio 6.5 horas diarias) puede interpretarse como fortaleza o debilidad para su vida. Bajo la advertencia de que la incursión recurrente a cualquier red social puede interpretarse como un problema de conducta, este artículo rescata los beneficios que representó para estas personas el haber ingresado a la vida activa de la red cuando se sienten solas, incluyendo el cybersexo.

¹ Docente Investigador. Universidad Nacional Autónoma de México. Editor en jefe de la Revista de Educación Abierta y a Distancia en México (READ. MX). e-mail: nfs@unam.mx

Palabras clave: redes sociales, sentimiento de soledad, cybersexo, Second Life.

Abstract

With the purpose of analyzing the social behavior and orientation towards cybersex in the users of the social network Second Life, and with the aim of identifying the advantages or disadvantages of the social relationships that they establish, as well as in their psychological state, an ethnographic study within the virtual world Second Life was executed. Four cases with an average age of 40 years (two recently admitted and two active for more than a year) were recovered and analyzed; 100% had virtual sex experience. Based on talks between the researcher and the study subjects, it was analyzed whether their access and permanence in this network (average 6.5 hours daily) can be interpreted as a strength or weakness for their life. Taking into account that the constant engagement into any social network can be interpreted as a behavioral problem, this article highlights the benefits for these people when accessing to the active life of the network whenever they feel lonely, including cybersex.

Keywords: social networks, feeling of loneliness, cybersex, Second Life.

INTRODUCCIÓN

El mundo cambia de manera constante en todos los ámbitos. Los avances de la ciencia y la tecnología favorecen este proceso y promueven nuevos estados de los elementos que rodean a las personas. Las formas de comunicación y de distribución de la información no son la excepción. El advenimiento y socialización de las Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC) han dado lugar a la transformación de la Sociedad Industrial para pasar a la Sociedad de la Información (Webster, 2006). Entre otras cosas, nuevas herramientas tecnológicas permiten recibir, transformar, procesar y enviar información de manera rápida, situación que facilita la comunicación entre las personas en prácticamente cualquier lugar del mundo. Como indica Castells, estas nuevas formas de comunicación permiten a muchos usuarios de Internet comportarse de manera activa, y no pasiva, como se hacía cuando la información se difundía de manera unidireccional,

lo cual ha dado lugar a la “Sociedad Red” (Castells, 2006). Ya que toda persona es un ente biopsicosocial, las redes sociales virtuales (RSV) permiten a sus usuarios establecer nuevos vínculos con otras personas, ya sea para sentirse parte de éstos, confirmar sus círculos sociales o ampliarlos. En algunos casos, estos escenarios favorecen relaciones que van más allá de una amistad; permitiendo estados anímicos placenteros, como el sentido de pertenencia y hasta los que se evocan al ejercer la conducta sexual. Cada vez es más inquietante identificar que jóvenes y adultos incursionan en estas RSV, calificándoseles como “adictos a la redes sociales”, toda vez que invierten un gran número de horas de su vida dentro de ellas. No obstante, parece que para algunas personas es reconfortante esta actividad, principalmente cuando asumen sentimientos de soledad o se están inmersas en un aislamiento social. En este contexto, se ha identificado una RSV en la que los usuarios pueden representar su *Ideal del Yo* a través de la representación gráfica, tridimensional, de su persona; se trata del mundo virtual *Second Life* (Pastor, 2011). Además de la posibilidad de establecerse diálogos en texto y voz, en este mundo se pueden recrear movimientos naturales del cuerpo, como caminar, correr, tomar un café, comer, bailar y tener sexo.

Tomando en consideración lo expuesto, el objetivo principal del presente trabajo fue identificar las posibles fortalezas que las RSV representan para algunos usuarios, mediante un análisis del comportamiento social orientado hacia el cybersexo en *Second Life*. Derivado de ello, se pretendió analizar posibles ventajas o desventajas de las relaciones sociales que se establecen en las RSV y su potencial influencia en los estados psicológicos, específicamente los relacionados con la soledad. De forma colateral, se pretendió identificar si la práctica del cybersexo es la causa de la permanencia asidua en la RSV.

La investigación consideró las hipótesis de que:

1. Algunos usuarios de las RSV, específicamente residentes en *Second Life*, ingresan a este mundo virtual con la pretensión de neutralizar la soledad que sienten.
2. La práctica del cybersexo en las RSV, específicamente en SL, promueve la permanencia de sus residentes en este mundo virtual.

LAS REDES SOCIALES VIRTUALES

Desde los primeros intentos de comunicación punto a punto (online), con el correo electrónico, a principios de la década de los 70s, se han producido cambios notables en las formas de interactuar socialmente, cuando esta relación se efectuaba “no cara a cara”, es decir a distancia, y de forma asincrónica con texto (Verdejo, 2015). Desde que comenzó a utilizarse el teléfono “fijo”, muchos cambios se han dado en el mundo tecnológico, y en la actualidad son los nuevos dispositivos móviles o los ordenadores (computadoras) enlazados a la Internet los que facilitan la comunicación con otras personas, conocidas o no. La concentración de herramientas para la comunicación escrita, de voz y de imagen han dado lugar a las redes sociales virtuales (RSV) (Gandasegui, 2011). Hace años Boyd y Ellison (2008) dieron la primera definición de estas redes basándose principalmente en las acciones que los usuarios podían realizar al ser parte de una de ellas:

1. Crear un perfil, ya sea público, privado o semi-público.
2. Integrar y administrar su lista de contactos.
3. Conocer las características de sus contactos, en su perfil, o de otros potenciales amigos, de acuerdo al interés común (Boyd & Ellison, 2008).

En la actualidad, se refieren a las RSV como los:

[...] sitios organizados en torno al perfil de las personas, y la mayoría de dichas redes sociales se caracterizan por permitir a los usuarios desarrollar en un mismo espacio las acciones principales que se realizan con frecuencia mediante diferentes herramientas de publicación, pero además permiten, compartir documentos, comunicarse de manera síncrona y asíncrona, compartir enlaces, vídeos, fotos, archivos de audio, crear grupos para facilitar la comunicación entre un colectivo determinado, e incluso evaluar y comentar recursos existentes en la red o publicados por otros usuarios. (Castañeda y Gutiérrez, 2010)

Con la adaptación y evolución de los recursos de la Web 2.0, hoy en día se cuenta con una amplia diversidad de RSV, orientadas a diferentes propósitos y con diferentes opciones para hacer más atractiva, útil y dinámica la interacción entre sus usuarios. Esto va desde el uso de un texto elemental, como el microbloggin de 140 caracteres (Montesano, 2011), hasta la disponibilidad de una representación en tiempo real de las

personas e interactuar por medio de texto, voz e imagen. A diferencia de estas RSV, también se puede encontrar Redes Privadas Virtuales (RPV) que ofrecen una diversidad de herramientas para la comunicación sincrónica y asincrónica; pero, como el nombre lo indica, son de acceso restringido.

Es posible identificar redes horizontales o verticales. Las primeras son sitios de red social en los que el usuario se incorpora a una macro comunidad preexistente y casi cualquier relación entre sus miembros es posible, cualquiera sea el momento en que se incorporen a Internet. Las segundas se basan en un software que permite a los usuarios la creación de “Sitios de red social”, con una aplicación instalable o basada directamente en la Web. Este intento de clasificación ha causado confusión debido a la complejidad y diversidad creciente de la operación de las RSV, motivo por el que se han realizado agrupaciones más detalladas. Solo a manera de ejemplo de las diferencias posibles a encontrar en estas redes se comentan tres de ellas, entre las miles que existen:

FaceBook. Horizontal, servicios de redes sociales. De acceso gratuito y abierta a cualquier persona que tenga una cuenta de correo electrónico. Permite crear grupos, administrar páginas personales y compartirlas igual que fotografías y videos. Ofrece juegos interactivos o para entretenimiento en solitario. Es una de las más populares entre la población hispanoparlante.

LinkedIn. Horizontal, por temática, de contenido profesional. Integra a todo tipo de profesionales de diversas disciplinas. Es una excelente fuente de información para localizar expertos o adeptos a un tema de relevancia laboral.

Second Life (vertical, por actividad de juego). En esta plataforma se reúnen los usuarios para ejecutar acciones de tipo lúdico y relacionarse con otros mediante los servicios que ofrecen como discotecas, castillos, mundos espejo, juego de roles y sexo virtual. El acceso es gratuito, pero la ampliación de privilegios requiere del uso de la moneda interna, “\$Lindens”. Si bien es cierto la orientación original que promovió la empresa que lo desarrolló (Linden Labs) es de tipo juego o lúdico, en estos escenarios virtuales se establecen interacciones de gran relevancia social, pues con frecuencia se formulan vínculos afectivos que concluyen en relaciones amorosas, amasiato o matrimonio en la

vida real (Fernández y Cheang, 2013). Es este escenario en el que se orienta el estudio expuesto en este artículo.

Una vez aclarado que existen RSV con diferentes funciones, será interesante tomar en cuenta su clasificación al momento de intentar jerarquizar aquellas con mayor uso. Por ejemplo, en 2015, la organización WebEmpresas expuso que Facebook, YouTube, WhatsApp, QQ, WeChat, Qzone, LinkedIn, Weibo, Instagram y Google+ (en ese orden) son las más frecuentadas (WebEmpresas, 2015); Multiplicalia presentó a principios del 2016 una lista similar y manifestó que las RSV más usadas son FaceBook, YouTube, Twitter, Google+, LinkedIn, Instagram y Pinterest (Piedra, 2016). En septiembre de este mismo año, se confirmó la posición de algunas de las redes comentadas en una lista similar en la que las principales RSV son: FaceBook, WhatsApp, QQ, WeChat, QZone, Tumblr, Instagram y Twitter, Baidu Tieba y Skype. Indudablemente, FaceBook es en estos días la red líder a nivel mundial, pues cuenta con más de 1, 712 millones de cuentas de usuarios activos mensualmente (STATISTA, 2016). Estos datos los confirma Facchin, al mencionar, bajo una clasificación similar a la comentada, que FaceBook, Twitter, LinkedIn y Google+ son la redes que más visitan personas y empresas (Facchin, 2016). Por supuesto, éstas últimas lo hacen por el potencial económico que representa permanecer en contacto con los millones de usuarios y enviarles la promoción de sus productos y servicios, tal como como analizan organizaciones como PracticalEcommerce (2016) y AMPICI (2016). Es precisamente el tema de la oferta y la demanda lo que lleva a orientar la atención hacia el uso y función de las RSV, toda vez que, aproximadamente desde el 2006, se han identificado situaciones que, antes de su existencia, se calificarían como “anómalas” o “atípicas”. En resumen, el posicionamiento o clasificación de las RSV depende del uso que le dan los usuarios y no por el número de sus suscriptores.

Cybersexo

Una de las principales inquietudes acerca del uso de las RSV es su aparente potencial adictivo entre los menores y jóvenes de la sociedad contemporánea (VandeCreek, 1998), calificados como nativos digitales (Prensky, 2011), dado que es la población que más utiliza las redes sociales (AMIPCI, 2016), además de encontrarse en etapas del

desarrollo que le llevan a buscar nuevas experiencias (Papalia, Sally y Duskin, 2001). Por otra parte, parece que es a los adultos -principalmente padres de familia- a quienes más preocupa esta situación, debido a que ellos no tuvieron las mismas experiencias que hoy viven sus hijos; la aparente obsesión de estos últimos por mantenerse en las redes sociales causa extrañamiento o una sensación incómoda a los adultos. No obstante lo anterior, el conocimiento que paulatinamente van adquiriendo los adultos acerca del uso de estas RSV parece ser atractivo para algunos, principalmente por su fácil acceso, a diferencia de hace unos 10 años, y porque ofrecen la instauración de relaciones más allá de un acercamiento social y los estados placebo que producen. Con estos se hace referencia específica al sexo virtual o cybersexo (Robles, 2004).

El cybersexo o sexo virtual es el acto en el que dos o más personas interactúan con mensajes explícitos que describen una experiencia sexual aprovechando los recursos de las Tecnologías de Información y la Comunicación (Fernández, 2013). Dichos mensajes van desde el texto hasta la voz o imágenes. Las imágenes pueden ser ficticias o verdaderas, canalizadas de manera asincrónica por mensajería o a través de direcciones de Internet. Incluso, pueden enviarse mensajes e imágenes en tiempo real con apoyo de videocámara. En este juego de roles, los participantes simulan o representan que están teniendo relaciones sexuales. Pueden ser pasivos, observando o escuchando las acciones aparentes, o pueden ser activos, al describir y responder a los mensajes de su(s) interlocutor(es) con el fin de estimular sus deseos y fantasías sexuales. La calidad de un encuentro de sexo virtual depende generalmente de la capacidad de los participantes para evocar imágenes o situaciones que complazcan a sus compañeros o así mismos.

El tema de cybersexo no es nuevo. En su momento existió algo similar con el sexo denominado hotline o sexting, por vía telefónica. La enorme diferencia es que ahora se privilegia el uso de las imágenes fijas (fotografías) o en movimiento (películas o videollamada) gracias a comunicación por medio de la computadora o los dispositivos móviles. Este tipo de interacción provoca en muchas personas la generación de reacciones químicas dominadas principalmente por la *dopamina* que ocasiona emociones de tipo pasional: excitación, deseo, placer, sensación de recompensa y desinhibición (Schwartz, 2003). Con ello, la persona tiene sensaciones inusuales y es capaz de experimentar actos sexuales que no intentarían en la vida real (Veale *et al.*,

2015). Derivado de ello, se puede encontrar noviazgos, amasiatos, matrimonios o violaciones consentidas en los escenarios virtuales en los que es posible interactuar por medio de la representación tridimensional de la persona, tema que más adelante se explica.

Aspectos psicosociales y cybersexo en Second Life. Las causas iniciales por las que se ha observado un incremento “obsesivo” notable en el uso de las RSV es debido al posible anonimato y al acortamiento aparente de la distancia entre sus miembros (McKenna & Bargh, 2000). Algunos estudios indican que nuevas causas van surgiendo en este interactuar en las RSV, como la búsqueda de compañía, evitar la soledad, evasión de la realidad (Ryan, Chester, Reece & Xenos, 2014) o demanda de placer (Espinar y González, 2009). A este respecto es interesante señalar la importancia que tiene el reconocimiento social y el sentimiento de pertenencia para las personas, como lo manifestó en su momento el psicólogo Abraham Maslow (Heylighen, 1992), situación que hoy en día parece ser más fácil en las RSV. De forma colateral, se ha identificado la existencia de factores de riesgo psicosociales para algunas personas que se sienten solas, a quienes provocan el uso desadaptativo de algunos escenarios digitales con prevalencia de RSV (Cía, 2013; Echeburúa, 2012). Entre ellos destacan estados de ánimo como irritabilidad, impulsividad, disforia, intolerancia a estímulos displacenteros físicos y psíquicos, búsqueda exagerada de emociones intensas, sensación de tensión creciente, sentimientos de culpa y estados disociativos sin distinción entre el mundo real y el virtual. Además de la soledad, otros factores de la inmersión a estos escenarios puede ser la timidez excesiva de la persona, su baja autoestima o rechazo de su imagen corporal, así como un estilo de afrontamiento inadecuado ante las adversidades diarias; incluso, sus desórdenes de ansiedad social o depresión. Al parecer, los internautas más propensos a incursionar en el cybersexo presentan déficits específicos en sus habilidades sociales que conlleva a una escasez de relaciones interpersonales y a la preferencia del establecimiento de relaciones que podrían calificarse de ficticias (Cía, 2013; Echeburúa y De Corral, 2010). Las consecuencias son lógicas: la persona encuentra en estos entornos una aparente satisfacción y respuesta a sus demandas psicosociales, desatendiendo las responsabilidades que ha adquirido en el ambiente laboral, familiar y social real al invertir tiempo, dinero y salud en el empleo habitual y sin control de las RSV, comportamiento similar al de la adicción (Madrid, 2013; Ryan

et al., op.cit.; Rosamaría, 2015, Lifshitz, 2016). Al respecto, es interesante conocer pronunciamientos acerca de la falacia de la existencia a la adicción a Internet o a las redes sociales (Fernández, 2013; Matar, 2013; Carbonell y Oberst, 2015). Lo que es cierto y evidente son los nuevos comportamientos que se derivan del uso de éstas formas de establecer comunicación en las RSV, motivo del presente análisis en el contexto social y psicológico. Por otro lado, algunos estudiosos del tema aseveran que el uso prudente de las RSV puede ser saludable para el usuario, mientras no interfiera en sus actividades cotidianas y no afecte a su rendimiento, autoestima o capacidad de autocontrol (Echeburúa, 2012; Fernández, 2013). Es decir, es posible que algunas personas encuentren en las RSV aquello que en la “vida real” no les es posible obtener, como la amistad, las reacciones emocionales o fisiológicas de una relación sexual. Una gran variedad de artículos relacionados con este tema puede encontrarlos el lector en revistas especializadas como *Computers in Human Behavior* y *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*.

Como parte de las diversas causas comentadas acerca de los motivos de ingreso, permanencia o persistencia en las RSV, ocupa mayor atención en este estudio el sentimiento de soledad. Este concepto se ha investigado desde diversas perspectivas y con diferentes definiciones que guardan una idea similar entre ellas (Ríos y Londoño, 2012). De manera específica se hace referencia a un fenómeno multidimensional, psicológico y potencialmente estresante; resultado de carencias afectivas, sociales y/o físicas, reales o percibidas, que tiene un impacto diferencial sobre el funcionamiento de la salud física y psicológica del sujeto (Montero y Sánchez, 2001).

Recuperando el tema de cybersexo en las RSV, es importante señalar que existe una variedad de escenarios en los que el internauta puede encontrar respuesta a sus inquietudes o necesidades. Existen sitios Web para establecer relaciones sociales amistosas, encuentros sexuales casuales o con pretensión de posible relación permanente, para intercambio de fotografías o como centro de reunión que deriva en otro tipo de espacios más privados dentro de la misma red (Bullz-eye, 2016). Dentro de la amplia diversidad de RSV se comentó al principio a Second Life. Esta red inició desde el 2003, ofreciendo actividades lúdicas hacia los jóvenes mayores de 18 años. Es una RSV vertical, sin costo para el suscriptor que ingresa. Este mundo está conformado

por más de 24 mil regiones (espacios que representan en la vida real 65 536 m²) clasificadas para uso General (12%), Moderado (65%) y Adulto (23%) (GridSurvey, 2016); estas últimas se promueven por la propia empresa Linden Labs (Linden Labs, 2016). Se trata de un mundo virtual en el que destaca la presencia del usuario de manera tridimensional por medio de un avatar; la denominación de quienes conviven en este escenario es “residente”. Este punto es de suma importancia para muchos usuarios de este mundo, debido a que es posible dotar a su representación virtual de cualidades físicas similares a la persona o, por el contrario, cualidades que cubren su fantasía acerca de su *Ideal del Yo*, físico (Mejía, 1999; Carbonell y Oberst, 2009). Así, el residente puede aparentar una anatomía de adolescente, maduro o viejo, ser de estatura baja, media o alta, delgada, regular o robusta; como en la “vida real”, la indumentaria es variada y es posible colocarse ropa interior, casual o formal. Un punto interesante en este tema es la posibilidad de ajustar la anatomía para aparentar la corpulencia deseada y hasta agregar ítems que representan vagina o pene (algunos de estos, con funciones similares a las fisiológicas reales). Como se mencionó, requiere de un software (visor) para incursionar en este mundo (<http://secondlife.com>); una vez instalado el programa, éste asigna diferentes carpetas y archivos en la computadora del usuario, incluyendo un espacio en el que se registran datos relacionados con la actividad del residente, como los lugares que visitó y el historial de las charlas de texto establecidas.

Actualmente, Second Life (SL) cuenta con más de 47 millones de suscriptores; tiene una concurrencia diaria promedio de 40 000 usuarios y registra un promedio diario de 12 mil nuevas cuentas (Tateru, 2016; Voyager, 2016); aproximadamente el 80% de sus visitantes son avatares femeninos (no se puede confirmar acerca del género real, ya que muchas personas lo cambian). De acuerdo a la experiencia derivada del presente estudio y otros similares, con más de cuatro años de convivencia en SL, se ha identificado que cada vez son más los adultos, mayores de 30 años, quienes ingresan en busca de relaciones amistosas y algo más (Brookey & Cannon, 2009); de éstos, aproximadamente el 80% de suscriptores orienta su atención a la búsqueda de relaciones amistosas y sexuales. En el contexto que ocupa a esta investigación, un ejemplo de lo que puede encontrarse en SL es la exposición física del cuerpo, sin ropa. Así, en un estudio realizado con 400 avatares, se identificó que el 29% de los varones prefieren mostrar la mayor parte de su anatomía sin ropa, mientras que así lo hacen el 53% de las mujeres

(Lomanowska & Guitton, 2016); en la figura 1 se muestra parte de los resultados encontrados en dicho estudio.

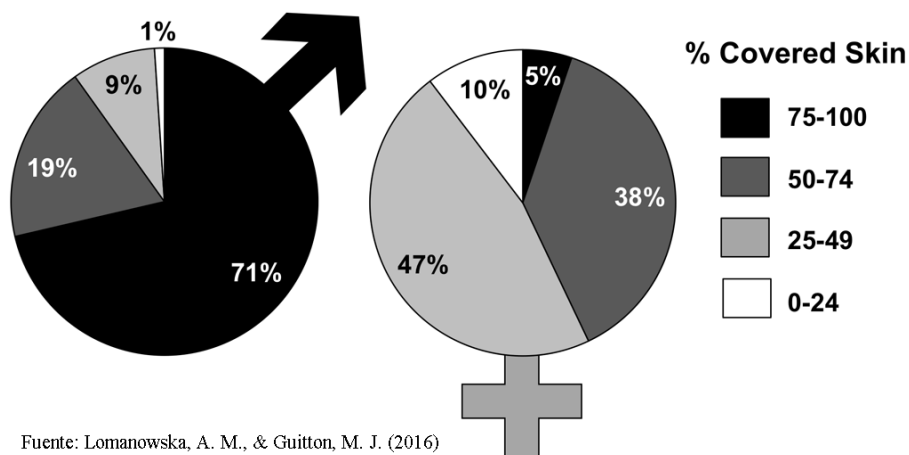


Figura 1. Porcentaje de avatares que cubren parcialmente su cuerpo.

Ciertamente, el escenario o región influye en esto, pues es obvio encontrar avatares desnudos en una playa nudista, aunque también se les puede hallar en regiones de uso general.

Factores importantes a considerar entre los residentes de este mundo virtual son la edad y los motivos por los que ingresan a SL. Recientemente se documentó que alrededor del 10% de los usuarios de Second Life han establecido relaciones sexuales en esta RSV, el cybersexo. La mayoría de estas personas son mayores de edad -maduras-, mejor preparadas educacionalmente hablando y poco religiosas, casi todos ingresaron a SL motivados por la posibilidad de encontrar sexo virtual (Craft, 2012).

MATERIALES Y MÉTODOS

Tipo y diseño del estudio

Se trata de un estudio cualitativo, de diseño etnográfico y nivel exploratorio (Rojas y Bernal, 2008; Fernández y Cheang, 2013), en el que un avatar con más de cuatro años de vida activa convive dentro de SL y sus moradores. Cabe aclarar que este tipo de investigación no exige el planteamiento de hipótesis pues éstas se van formulando durante el proceso mismo de la interacción con el entorno, siempre orientadas hacia el

objetivo. Por supuesto, ha surgido una diversidad de éstas y se analizan y reportan en diferentes documentos.

Participantes

Para fines del estudio, se tomó en cuenta el muestreo no probabilístico, se consideraron como sujetos de estudio a aquellos que cubrieran los siguientes criterios de inclusión.

- Ser visitantes frecuentes (al menos una visita diaria, durante un periodo de 15 días) en alguna de las dos regiones identificadas de amplia concurrencia en SL: un centro de baile y una playa nudista.
- Tener un determinado tiempo de vida en el mundo virtual SL: a) nuevos o “newbies”, entre una semana y dos meses, y b) “activos”, con antigüedad mayor a un año.
- El uso del idioma inglés o español para la comunicación en texto.
- Ser parte de las amistades (contactos) con el investigador, después de un mínimo de tres breves charlas por medio del chat de texto privado, en diferentes días, y que el nuevo contacto hubiera solicitado voluntariamente dicha amistad.

Instrumento

Para el estudio se contó con una computadora personal conectada a Internet, así como con el software o visor Firestorm para ingresar al mundo virtual Second Life (<http://www.firestormviewer.org/>). Los contenidos de texto, diálogos entre investigador - residente, se rescataron desde los archivos que se registran de manera acumulativa en la computadora, por omisión; con este hecho se garantizó la confiabilidad del registro de los datos.

Procedimiento

En los escenarios comentados, el investigador visitaba cada uno de ellos, con un promedio de una hora en cada uno. Aprovechando las cualidades que tiene la opción de “radar” del visor, se identificó a quienes cubrían los dos primeros criterios; los abordó con comentarios y preguntas como “Hola, bienvenido a SL”, “¿Te diviertes?” (a los

newbies); a los activos, con “Hola, ya tienes tu tiempo en SL”, “¿Te diviertes?”. De ahí en adelante, se esperó cubrir el cuarto criterio. Después de una serie de conversaciones, principalmente orientadas hacia los lugares que se pueden visitar, intercambio de objetos (ropa) o actividades recreativas a realizar, el investigador esperó la salutación de sus nuevos contactos cuando éstos ingresaban al mundo virtual (inWorld). Durante el intercambio de comunicados (preferentemente en texto, no con voz), el investigador preguntó acerca de la edad y las actividades que realizan en el mundo real. Aproximadamente después de una semana de la relación establecida, entre otras cosas, el investigador preguntó: ¿Qué has encontrado en SL, que no encuentras en tu vida real? y ¿Cómo fue que ingresaste a SL? De ahí en adelante, se continuó con diálogos en los que prevalecieron contenidos de interés para el sujeto investigado. Cabe señalar que todo diálogo que se establece por chat privado en SL queda registrado en un archivo TXT, un archivo por cada persona con la que se charla. Después de que el investigador consideró que los contenidos de los diálogos podrían ser de utilidad para los fines de la investigación, éste se identificó con mayor detalle ante su contacto, exponiendo su identidad real, el papel que juega e invitándole a revisar su perfil personal. Es preciso señalar que en el perfil del investigador se expone su fotografía real y una liga hacia su hoja de vida; es frecuente que los residentes con más de una o dos semanas dentro del mundo virtual no sepan cómo explorar el perfil de sus amistades (Véase la figura 2).

Después de aclarar el propósito de la investigación, se solicitó al investigado el permiso para hacer uso de una parte del diálogo establecido durante las diversas pláticas (los newbies y una minoría de los activos no saben que sus diálogos quedan archivados por omisión dentro de la computadora que ocupan al ingresar a SL). Se hizo hincapié en el anonimato (pese a que es casi imposible saber el nombre real de estas personas) y en el objetivo de la investigación.

Para seleccionar los registros de los diálogos establecidos, se consideraron las siguientes categorías: edad (en mundo virtual SL/ vida real), género de avatar, actividad en la vida real, motivos (ingreso y permanencia). De los textos recuperados se extrajeron los contenidos pertinentes hacia los objetivos del estudio, toda vez que los entrevistados aceptaron contribuir. Se trata de cuatro casos, seleccionados entre 10 compilados durante cerca de tres años, de acuerdo al objetivo del estudio; aproximadamente seis

meses de interacción en cada caso. Es decir, la selección de estos cuatros casos surgió por considerarse representativos de la pretensión del estudio y procurando tener un marco de comparación entre ellos por su edad y género.



Figura 2. Perfil del investigador en Second Life.

RESULTADOS

Como se mencionó, se tomaron en cuenta las siguientes variables: edad en el mundo virtual SL, edad en la vida real (RL), género de avatar, actividad en la vida real, motivos de ingreso y permanencia en SL, así como un aproximado del tiempo diario que dedican los sujetos de estudio dentro del mundo virtual. En algunos casos se transcribe parte de los diálogos establecidos con los sujetos de estudio, extraídos del archivo TXT que se registra automáticamente en la computadora. La concentración de los casos se muestra en la tabla 1.

Tabla 1

Características de los sujetos estudiados en Second Life

Sujeto	Antigüedad en SL	Edad en RL	Género del avatar	Permanencia promedio diaria
1	Activo	+60	masculino	6 horas
2	Newbie	29	femenino	8 horas
3	Activo	49	masculino	8 horas
4	Newbie	25	femenino	4 horas
<i>Edad promedio=</i>		<i>40</i>	<i>Promedio=</i>	<i>6.5 horas</i>

Sujeto A. Activo, mayor de 60 años RL, sexo masculino (confirmado con voz), jubilado, vive solo. Ingresó en búsqueda de amistades, pues se siente abandonado por sus hijos en RL. Después mantenerse como observador de imágenes en sitios Web pornográficos, descubrió el cybersexo en SL. Lo llegó a ejercer por más de un año con diferentes parejas hasta consumir sexo por video conferencia. Continúa en SL, saciado de sexo virtual, porque no tiene otra actividad importante que hacer. Afirma: “En este mundo encuentro todos los días algo que compartir de mi vida y aprendo de los demás [...]”; (6 horas diarias).

Sujeto B. Newbie, 29 años RL, sexo femenino, desempleada, vive sola. Ingresó por recomendación de una amiga quien le comentó que en SL se hacen amistades sin discriminación. Comenta que entre las amistades que ha establecido se siente aceptada, ya que su avatar muestra una anatomía sensual (“me considero obesa en RL”). De las ocho experiencias sexuales que ha tenido, ha logrado seis orgasmos nunca antes experimentados en RL. Pretende continuar en SL, pues [...] espero encontrar una pareja, en matrimonio, para una relación estable [...]”; (8 horas diarias).

Sujeto C. Activo, 49 años RL, sexo femenino (confirmado con voz), ama de casa. Encontró publicidad de SL en Internet, al buscar la expresión “relaciones, amistades” y se registró “para probar”. Cuenta con una familia integrada en RL, pero sentía que ya no era atractiva para su esposo después de su menopausia, pues subió de peso. Primero encontró una amplia oportunidad de relaciones amistosas, hasta que “[...] me atreví a probar sexo, no sabes qué pena al principio, pero muy emocionante [...]. Su incursión

en SL la efectuó durante varios meses, a escondidas de su familia. Un día que su esposo la sedujo, ella lo sorprendió con un comportamiento sexual nunca establecido con él (lo aprendido en SL) y explica que fue para él una experiencia agradable. Esta situación motivó un diálogo de pareja más cercano. El esposo admitió que no sabía cómo comportarse con ella en la cama debido a la costumbre y los mismos hábitos sexuales durante más de 18 años de casados. Ella le compartió acerca de SL y también a los hijos (su vida social). “Ahora mi familia sabe que me dedico unas horas todos los días a jugar en SL, respetan mis tiempos y platicamos sobre mis actividades como bailarina en un show”. Actualmente casada en SL, (8 horas diarias).

Sujeto D. Newbie, 25 años RL, sexo femenino, profesionista desempleada, vive con sus padres. Como parte de su ociosidad encontró publicidad de SL e ingreso con la idea de ampliar su círculo de amistades, ya que al culminar su carrera se ha alejó de sus compañeros universitarios. “Es que soy fea [...], dice y con pocas habilidades para establecer amistades. Ha encontrado una diversidad de amistades con las que practica inglés, francés y portugués. Permanece en búsqueda de amistades internacionales. Después de su primera experiencia sexual considera que no le es atractivo su ejercicio (es virgen) y que “[...] seguramente lo que vi lo disfrutaré cuando encuentre en RL una pareja que coincida con mi proyecto de vida” (4 horas diarias, entre semana).

Los cuatro casos manifestaron un sentimiento de soledad o alejamiento social, dos de ellos se atribuyen una autoimagen desventajosa para establecer o permanecer en una relación social. Todos permanecen un promedio de 6,5 horas diarias en el juego.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En los cuatro casos se identifica un estado de soledad o de separación social que viene a contraponerse una vez que se establece una permanencia frecuente en Second Life. Ya sea por las consecuencias de la edad biológica o social, por sentimientos de inferioridad o por desacuerdo con la identidad percibida, este entorno de RSV reduce los estados de ansiedad derivados del alejamiento con los pares de los sujetos de estudio (McKenna & Bargh, 2000). Como en otros casos, ésta RSV cubre con las expectativas de sus usuarios al encontrar la posibilidad de ampliar o mejorar la relación social. Incluso, más allá de

su entorno inmediato y mediato, pues se amplía el horizonte geográfico, rompiéndose las limitaciones geográficas. Se trata entonces de la relación positiva que favorece el uso de las RSV para contrarrestar el sentimiento de soledad en algunas personas. Como es sabido, estos sentimientos de soledad tienen diversas causas y es posible que la interacción con otros en las RSV minimice la autoestima, pues los cibernautas con baja autoestima, introvertidos o que se sienten poco populares encuentran en estos espacios un estado placentero al comunicarse a través de estos medios, mejorando así su propia imagen al incrementarse su núcleo social empobrecido (Zywica & Danowski, 2008).

En el caso A, como en el C, se hace evidente la necesidad de satisfacción sexual, combinada con el abandono o sentimiento de soledad ya comentada. Parece que el caso A se ha “saciado” sexualmente y, por otra parte, lo que pretende es dejar un legado social a los demás, debido a que su edad psicológica y social así se lo requiere (Fernández, 2000). Respecto a la parte psicobiológica, algo similar parece manifestarse en el caso C, puesto que esos estados anímicos son derivados de la disfunción sexual que causa la menopausia (Rodríguez, 2012). El encuentro con nuevas experiencias sociales y sexuales, en las que se cubren fantasías, permitió el reencuentro con la pareja y el reconocimiento a su persona por parte de la familia, respetando en adelante los tiempos que dedica a una actividad de tipo lúdico y de apertura social. Este panorama confirma las ideas expuestas por Veale *et al.* (20015), quien habla de las recompensas ante la experimentación de nuevas sensaciones, la desinhibición que se permite ante un espacio virtual, cuando la persona no es reconocida en su entorno real (Schwartz, 2003).

En el caso B se hace evidente el sentimiento de inferioridad, derivado de una inapropiada percepción personal. Al sentirse aceptada, no discriminada, esta RSV vino a compensar los estados anímicos que prevalecían en el sujeto. Acompañado a lo anterior, surgió la desinhibición y, en consecuencia, la satisfacción de la persona al sentirse sexuada, pese a que la situación que experimentó pueda ser ficticia (Cía, 2013).

Para el caso D, es evidente también que, al concluir la relación académico- social con sus conocidos, el sujeto tenga sentimientos de separación social. Su incursión en esta RSV le ha ayudado para compensar la necesidad de reconocimiento social o la

pertenencia de grupo expresada por Maslow como una parte del proceso de autosatisfacción personal (Heylighen, 1992). Los procesos cognitivos, específicamente la práctica en idiomas, le ha beneficiado. En este caso, la experiencia de cybersexo parece no haber influido en su estado anímico, toda vez que se encuentra más ubicada en la realidad y cuenta con un proyecto de vida. Para confirmar esta idea, se rescata el dato del número de horas que invierte dentro de SL, menor al de los demás casos, y el hecho de que su ingreso sólo se ejerce entre semana.

Sin lugar a dudas, las situaciones descritas y analizadas no guardan una dimensión de la realidad esperada y existe el riesgo de que éstas personas (véase los promedios de permanencia diaria, en horas) estén en riesgo de invertir la mayor parte de su tiempo en comportamientos que les alejan de las responsabilidades que la actual sociedad espera que cumplan (Madrid, 2013; Ryan *et al.*, 2014). Pero ¿quién determina esas “normas sociales”? En definitiva, el entorno inmediato de las personas. Sin embargo, hoy en día las formas de interactuar se han transformado, así como los valores morales y otros indicadores que por años venían “dictando” la conducta de los miembros de dichas sociedades. Si se trata de sentirse bien, de tener una autoestima elevada, y ésta no coincide con los criterios o expectativas sociales vigentes, el individuo tiene derecho de buscar caminos alternos y uno de los posibles caminos está en las RSV, como lo mencionan Lee y Cheaung (2014).

Por supuesto, como se ha indicado, el problema está en cómo establecer un estado equilibrado del uso o recurrencia a las RVS con lo que la vida cotidiana exige, ya que es menester cuidar la salud, la vida social y los estados psicológicos que permiten adaptarse a lo que la vida depara. Es necesario aprender o reaprender nuevas forma de comportamiento, sin llegar a caer en estados que los demás puedan calificar como adicción o trastornos de conducta originados por el exceso de la incursión a las RSV o, simplemente, a la Internet (Fernández, 2013).

Con base en el análisis conciso de los casos descritos, es posible afirmar que algunos usuarios de las RSV, específicamente residentes en Second Life, ingresan a este mundo virtual con la pretensión de neutralizar la soledad que sienten.

En cuanto a la segunda hipótesis no es posible afirmar que el cybersexo en las RSV, específicamente en SL, promueve la permanencia de sus residentes en este mundo virtual ya que, al menos uno de los sujetos estudiados (como otros mucho son reportados) no manifiesta este tipo de inquietudes. De hecho, mientras se escribía este artículo, dos de los sujetos estudiados no han ingresado al mundo virtual en la última semana; al menos no en los horarios en los que era frecuente encontrarlos.

Hoy en día se puede calificar como fortaleza el hecho de que las redes sociales virtuales (RSV) han abierto nuevas formas de comunicación y con ello nuevas posibilidades de convivencia social. Las personas se están adaptando a nuevos comportamiento y formas de relacionarse con los demás. Las RSV permiten el establecimiento de nuevos núcleos sociales; la inserción a ellos y el aprendizaje o confirmación de repertorios de conducta que vienen a favorecer el desarrollo como personas. Si la incursión y permanencia en estas RSV minimizan los estados de ansiedad derivados de los sentimientos de soledad, es permisible que dicho comportamiento se califique como fortaleza o ventaja para el individuo.

Como en todo acontecimiento, el exceso de las cosas siempre traerá consecuencias, se podrá calificar como desventaja al riesgo de desviar la conducta del individuo al privilegiar tiempo y esfuerzo hacia las actividades que demandan las RSV, pudiendo merecerle un calificativo de trastorno conductual, aún cuando no se trate literalmente de una adicción. Una aparente debilidad, al menos en el caso de la RSV Second Life, está en aceptar que su entorno, ese mundo virtual, es una realidad. Como su nombre lo indica, se trata de una “segunda vida”; las personas deben aprender y comprender que se trata de eso: un mundo que existe sólo cuando se enciende la computadora (aunque otros “vivan” dentro del mundo virtual) y la realidad es otra.

Es pertinente tomar en cuenta que existen experiencias similares a las descritas -uso persistente de las RSV-, sin que éstas puedan calificarse como situación de riesgo. Muchas personas que utilizan las RSV como un elemento más de su desempeño profesional o laboral este entorno no fueron estudiadas.

Respecto al diseño etnográfico, es posible que la recuperación y selección de los discursos pueda sesgarse en su interpretación cuando el investigador se involucra como

parte de la dinámica social en las propias RSV, específicamente en la vida de Second Life. De igual forma, el método etnográfico tiene sus limitaciones, pues el investigador no permanece 100% dentro del entorno de estudio (Fernández y Cheang, 2013; Cotaquispe, 2015) y es posible que se presenten acontecimientos diferentes con los sujetos estudiados cuando éstos no están presentes. Por otro lado, es cierto que los estudios de caso no son representativos para afirmar generalidades acerca de los usuarios de las RSV; sin embargo, los cuatro casos expuestos, en comparación con los miles de residentes, vienen a ser una parte mínima de una muestra potencial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMIPCI. (2016). *Hábitos de Internet*. Asociación Mexicana de Internet. Recuperado de <https://www.amipci.org.mx/es/>
- Boyd, M. D. & Ellison, B. N. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, (13), 210–230.
- Brookey, R. A. & Cannon, K. L. (2009). Sex Lives in Second Life. *Critical Studies in Media Communication*, (26), 145-164.
- Bullz-eye. (2016). *Social NetWork*. Recuperado de bullz-eye: http://www.bullz-eye.com/opposite_sex/social_networks.htm
- Carbonell, X., Talarn, A., Beranuy, M. y Oberst, U. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 25, 201-220.
- Carbonell, X., y Oberst, U. (2015). Las redes sociales en línea no son adictivas. *Aloma: Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 33(2), 13-19.
- Castañeda, L., y Gutiérrez, I. (2010). Redes sociales y otros tejidos online para conectar personas. En L. Castañeda, *Aprendizaje con redes sociales. Tejidos educativos para los nuevos entornos*. Sevilla: MAD.
- Castells, M. (2006). *La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cía, A. H. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): Un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 76(4), 210-217.

- Cotaquispe, C. R. (2015). *Second Life: Las características sociales de este mundo virtual y la idiosincrasia de sus usuarios*. (Tesis de licenciatura inédita). Pontificia Universidad Católica del Perú: Lima.
- Craft, A. J. (2012). Love 2.0: A quantitative exploration of sex and relationships in the virtual world Second Life. *Archives of Sexual Behavior*, (41), 939–947.
- Echeburúa, E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 37(4), 435-447.
- Echeburúa, E., y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: Un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96.
- Espinar, E., y González, M. J. (2009). Jóvenes en las redes sociales virtuales: Un análisis exploratorio de las diferencias de género. *Feminismo/s*, (14), 87-106.
- Facchin, J. (4 de septiembre de 2016). *El Blog de José Facchin*. Obtenido de: Las Redes Sociales más importantes del Mundo “Lista actualizada 2016”. Recuperado de: <http://josefacchin.com/lista-redes-sociales-mas-importantes-del-planeta/>
- Fernández, S. N. (2000). *Características de desarrollo psicológico del adulto*. Recuperado el 15 de enero de 2012 de Instituto de Educación Continua y Capacitación: <http://e-continua.com/documentos/desarrollo%20adultez.pdf>
- Fernández, S. N. (16 de abril de 2013). *Cybersexo, modalidades y riesgos. Una perspectiva psicológica. 4º Encuentro de Sexualidad y Psicología*. México: Facultad de Psicología, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Fernández, S. N. (2013). Trastornos de conducta y redes sociales en Internet. *Salud Mental*, 36(6), 521-527.
- Fernández, S. N., y Cheang, G. P. (2013). *Investigación etnográfica virtual, competencia del tutor y asesor a distancia. Método y experiencia. XIV Encuentro Internacional Virtual Educa*. Medellín, Colombia: Virtual Educa.
- Gandasegui, D. V. (2011). Mitos y realidades de las redes sociales. *Prisma social, Revista de Ciencias Sociales*, (6, junio - noviembre), 174-198.
- GridSurvey. (2016). *Second Life Grid Survey - Region Database*. Recuperado de GridSurvey Inc.: <http://gridsurvey.com/index.php>
- Heylighen, F. (1992). A Cognitive-Systemic Reconstruction of Maslow’s Theory of Self-Actualization. *Behavioral Science*, 37, 39-56.

- Lee, Z. W. & Cheung, C. M. (2014). Problematic use of social networking sites: The role of self-esteem. *International Journal of Business and Information*, 9(2), 143-159.
- Lifshitz A. A. (2016). El cibersexo: una nueva forma de adicción sexual. *Boletín Vida y Salud*. Recuperado en noviembre 2016, <http://www.vidaysalud.com/diario/salud-sexual/cibersexo-una-nueva-forma-de-adiccion-sexual/>
- Linden Labs. (14 de noviembre de 2016). *Adult Clubs y Entertainment*. Recuperado de Second Life Destinations: <http://secondlife.com/destinations/adult>
- Lomanowska, A. M. & Guitton, M. J. (2016). *Virtually Naked: Virtual Environment Reveals Sex-Dependent Nature of Skin Disclosure*. Recuperado de Plos One: <http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0051921>
- Madrid, L. N. (2013). *La adicción a Internet*. Recuperado de *Psicología Online*: <http://www.psicologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm>
- Matar K. S. R. (2013). Uso patológico del Internet. En: *Libro de Actas. Memorias del II Congreso Virtual Mundial de e-learning*, 7-18 de octubre, pp. 331-334. Argentina.
- Mejia, M. P. (1999). El ideal del Yo bajo la tutela del Superyo. *Revista Affectio Societatis*, 3, enero, 1-6.
- McKenna, K. Y. & Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4(1), 57-75.
- Montero, L. y Sánchez-Sosa, J. J. (2001). La soledad como fenómeno psicológico: un análisis conceptual. *Revista Salud mental*, 24(1), ene.-feb. 2001, 19-27.
- Montesano, D. (2011). *Libro de twitter conectados en 140 caracteres*. Argentina: Genes.
- Papalia, D. E., Sally, W. O., y Duskin, F. R. (2001). *Desarrollo Humano* (8^a ed.). México: McGrawHill.
- Pastor, A. (2011). *Ambientes Inmersivos 3D de Aprendizaje aplicados a la Educación, usando Open Sim y Second Life*. Recuperado el 12 de abril de 2014, de YouTube: <https://youtu.be/5R9IzZVbkE4>
- Piedra, M. (2016). *Redes Sociales más usadas*. Recuperado de <http://www.multiplicalia.com/redes-sociales-mas-usadas-en-2016/>

- PracticalEcommerce. (2016). Recuperado de PracticalEcommerce:
<http://www.practicalecommerce.com>
- Prensky, M. (2011). *Enseñar a nativos digitales*. Madrid: Ediciones SM.
- Ríos, Z. P. y Londoño, A. N. (2012). Percepción de soledad en la mujer. *Revista El Ágora USB*, 12(1), 143-164.
- Robles, G. A. (2004). Reseña de “Cibersexo” de Edgar Gómez. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, X(19), enero-junio, 151-153.
- Rodríguez, R. N. (2012). *Trastornos sexuales en la menopausia*. Hospital Universitario Virgen de las Nieves.
- Rojas, M. J., y Bernal, G. C. (2008). Investigación etnográfica en ambientes digitales: una experiencia metodológica en dos proyectos de doctorado en el contexto de la educación superior en Colombia. *Hallazgos*, (9), 167-188.
- Rosamaría, T. J. (2015). Dimensiones de la personalidad y actitudes hacia el consumo de Internet en jóvenes en consultoría privada. *Revista Hamutay*, 2(2), julio-diciembre, 9-24.
- Ryan, T., Chester, A., Reece, J. & Xenos, S. (2014). The uses and abuses of Facebook: A review of Facebook addiction. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 133-148.
- Schwartz, R. (2003). Neurotransmisores y centros del placer. *Mente y cerebro*, (3), 51-57.
- STATISTA. (2016). *Most famous social network sites worldwide as of September 2016, ranked by number of active users (in millions)*. Recuperado de Statista:
<https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/>
- Tateru, N. (2016). *Second Life Statistical Charts*. Recuperado de Dwell On It:
<http://dwellonit.taterunino.net/sl-statistical-charts/>
- VandeCreek, L. (1998). *Innovations in Clinical Practice: A Source Book*. Sarasota: Professional Resource Press.
- Veale, H. J., Sacks-Davis, R., Weaver, E., Pedrana, A. E., Stoové, M. A. & Hellard, M. E. (2015). *The use of social networking platforms for sexual health promotion: identifying key strategies for successful user engagement*. BCM Public Health.
- Verdejo, E. M. (2015). *Ciberacoso y violencia de género en redes sociales. Análisis y herramientas de prevención*. Sevilla: Universidad internacional de Andalucía, servicio de publicaciones.

- Voyager, D. (2016). *Daniel Voyager's Blog*. Recuperado de Second Life Grid Stats 2016: <https://danielvoyager.wordpress.com/sl-metrics/>
- WebEmpresas. (2015). *WebEmpresas*. Recuperado de <http://www.webempresa20.com/blog/las-30-redes-sociales-mas-utilizadas.html>
- Webster, F. (2006). *Theories of the Information society*. Londres: International Library of Sociology.
- Zywica, J. & Danowski, J. (2008). The faces of Facebookers: Investigating social enhancement and social compensation hypotheses; predicting Facebook and offline popularity from sociability and self-esteem, and mapping the meanings of popularity with semantic networks. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 14(1), 1-34.