



espacio abierto

ESPACIO ABIERTO



Cuaderno Venezolano de Sociología



En foco:
**Sociología de las Redes Sociales y la
Comunicación Trans-mediática**

Auspiciada por la International Sociological Association (ISA),
la Asociación Latinoamericana de Sociología (ALAS)
y la Asociación Venezolana de Sociología (AVS)

Vol.28
Julio - Septiembre
2019

3



Procesos psicológicos en los entornos virtuales

*María Lourdes Tapia**

Resumen

Nuestra vida en sociedad es impensable sin los avances tecnológicos y los aportes de internet y las redes sociales en particular. Como seres sociales, la construcción de los vínculos interpersonales es dinámica y cobra características distintivas en los nuevos escenarios virtuales. Todo avance que irrumpe en la vida social, genera posiciones a favor y en contra. Un amplio grupo de autores, sostiene el impacto negativo de la cultura digital en el bienestar psicológico y social. Sin embargo, otros informan la existencia de un excesivo énfasis en los aspectos negativos llegando a la patologización. Se plantean diversos estudios que analizan variables psicológicas y comportamientos vinculares en los entornos virtuales, a fin de contribuir a la comprensión de la experiencia psicológica virtual.

Palabras clave: Procesos psicológicas; entornos virtuales; relaciones interpersonales.

Recibido: 16-04-2019 / Aceptado: 03-06-2019

* Universidad Nacional de San Luis, Argentina
E-mail: mtapia@unsl.edu.ar

Psychological processes in virtual environments

Abstract

Our life in society is unthinkable without the technological advances and the contributions of internet and social networks in particular. As social beings, the construction of interpersonal links is dynamic and takes on distinctive characteristics in the new virtual scenarios. Any advance that breaks into social life generates positions for and against. A large group of authors sustain the negative impact of digital culture on psychological and social well-being. However, others report the existence of an excessive emphasis on the negative aspects leading to pathologization. Several studies are proposed that analyze psychological variables and linking behaviors in virtual environments, in order to contribute to the understanding of the virtual psychological experience.

Keywords: Psychological processes; virtual environments; interpersonal relationships

Introducción.

Actualmente, la vida de las personas va sufriendo cambios profundos y revolucionarios de la mano de los avances tecnológicos, afectando a la sociedad toda independientemente de variables generacionales. Si bien la población general está expuesta a estas nuevas relaciones e interacciones comunicativas, son los niños y adolescentes los que las viven plenamente. Ellos han nacido y crecido en medio de pantallas con estas tecnologías, siendo ante todo, una generación interactiva que vive plenamente con múltiples dispositivos a su alrededor.

Estar inmersos en estos profundos cambios, no nos permite tomar conciencia diariamente, de las transformaciones que las tecnologías están generando en todos los ámbitos de la vida. Las innovaciones tecnológicas están impactando en la familia, en el sistema educativo, en la vida misma. Se atraviesa por cambios culturales, donde la vertiginosidad, instantaneidad, exposición, caracterizan nuestras relaciones, pudiendo referirnos a nuestra cultura como la cibercultura.

Es incuestionable que esta cibercultura, presenta tanto beneficios potenciales como riesgos para los usuarios, especialmente para adolescentes y jóvenes. Proporcionan aportes tales como un medio extraordinario de conocimiento científico, abren nuevos tipos de relación y comunicación, facilitan un material casi inagotable para la diversión y entretenimiento y un potente instrumento para el aprendizaje y la información intelectual (Castellana, Sánchez–Carbonell, Graner y Beranuy, 2006) y contribuyen, en la mayoría de las ocasiones, a mejorar la calidad de vida de las personas (Labrador y Villadangos, 2009).

No obstante, otras posturas llaman la atención sobre los efectos negativos que pueden derivarse del uso de las TICs (Tecnologías de la Información y la Comunicación). El

aspecto más controvertido y preocupante, es el potencial adictivo de estas tecnologías, especialmente entre los menores, ya que son los que mayor uso hacen de ellas (Echeburúa y de Corral, 2010; Labrador y Villadangos, 2010), caracterizando lo que algunos llaman un nuevo trastorno: la adicción a Internet.

La historia ha mostrado que frente a cada avance que implique un cambio en las estructuras y formas de funcionar normalizadas, la sociedad ha reaccionado ante éste. Cualquier cambio social implica una reestructuración como individuos que impacta en la subjetividad de cada uno. Es decir, que el sistema psicológico, debe significar y resignificar las experiencias para otorgarle un sentido que no desestructure el sí mismo. Esta reestructuración implica una acomodación en los subsistemas de cada persona como una integridad, a saber cognitivo, emocional, conductual, vincular y aquellos aspectos no concientes.

El presente trabajo aborda algunas variables psicológicas que han sido estudiadas en los entornos virtuales, como parte de estas transformaciones que caracterizan los avances tecnológicos en la vida de las personas.

Personalidad

Millon y Davis (1996) definen la personalidad como un patrón complejo de características psicológicas profundamente arraigadas, que son en su mayor parte inconscientes y difíciles de cambiar, expresándose automáticamente en casi todas las áreas de funcionamiento del individuo. Estos rasgos intrínsecos y generales surgen de una matriz de determinantes biológicos y aprendizajes, comprenden el modo idiosincrático de percibir, sentir, pensar, afrontar y comportarse de un individuo.

En relación a las Nuevas Tecnologías, los estudios se han centrado en describir el uso que las personas hacen de las mismas, y las características de personalidad que las harían más vulnerables a padecer diferentes problemas, cuyos resultados no permiten establecer conclusiones determinantes. Se han señalado características individuales o del entorno que aumentan el riesgo de sufrir problemas, sin embargo, el perfil del supuesto adicto a las tecnologías es muy variado (Becoña, 2006; Fitzpatrick, 2008; Sánchez Carbonell, Castellana y Beranuy, 2007).

En un estudio realizado a adolescentes, en el que se aplicó el Inventario de síntomas (SCL-90-R) se halló que aquellos que hacían un uso excesivo de Internet presentaban asociada sintomatología obsesiva compulsiva, una mayor sensibilidad interpersonal, somatización, ansiedad y hostilidad (Yang, 2001). Otros autores (Echeburúa, 1999; Chaky Leung, 2004), describen a los sujetos que usan excesivamente el Internet como personas introvertidas. Diferentes investigaciones muestran como las personas tímidas e introvertidas utilizan Internet como una forma de socializar (Ward y Tracey, 2004). Hamburger y Ben-Artzi (2000) hallaron que las mujeres introvertidas, tienden a mostrar un mayor uso de Internet para propósitos sociales, que mujeres y varones no introvertidos.

Otros estudios han demostrado que el uso de Internet se asocia a sentimientos de soledad y depresión (Davis, Flett y Besser, 2002; Ebeling-Witte, Frank y Lester, 2007).

Por su parte, Ebeling-Witte, Frank y Lester (2007) hallaron correlaciones entre timidez, uso problemático de Internet y rasgos de personalidad. En este sentido, la timidez se asoció con neuroticismo, introversión y baja satisfacción en las interacciones sociales. Según estos autores, a pesar que el comportamiento en Internet puede ser visto como problemático – por estar asociado a una disminución en la percepción de redes sociales deficitarias de la vida real, con el alivio de sentimientos de soledad y depresión, o con la posibilidad de evitar situaciones estresantes – no cabe duda que Internet, ofrece a las personas tímidas un medio para comunicarse con el mundo que los rodea.

Como se ha observado en diversos estudios (Viñas Poch, 2009; Ward y Tracey, 2004; Ebeling-Witte, Frank y Lester, 2007) existe una mayor probabilidad de un uso problemático de Internet en sujetos caracterizados por la timidez, introversión, inseguridad y baja satisfacción en las interacciones sociales (García del Castillo, Terol, Nieto, Lledó, Sánchez, Martín-Aragón, Sitges (2008), a partir de su estudio con jóvenes universitarios, asocian el uso y abuso de Internet con un perfil caracterizado por tendencia a la introversión, pensamientos negativos sobre la capacidad para interactuar con otros y bajos niveles de neuroticismo (que le permiten acercarse al uso de Internet sin recelo o temor por lo desconocido o incierto). Las dificultades para relacionarse con otros, propiciaría en estas personas, la búsqueda de relaciones reforzantes por otros medios con los que logra evitar la presencia física o exposición directa en situaciones sociales, pudiendo mantener el anonimato o elaborar una personalidad ficticia, o también, abandonar la relación virtual sin consecuencias negativas directamente perceptibles.

Dinizo, Correché, Tapia (2013), analizaron características de personalidad de jóvenes según el número de horas que permanecen conectados. Observando que los que se conectan menos de 4 horas ,suelen ser formales, eficientes, tratan de hacer lo correcto y apropiado; tienden a mantener las emociones bajo control para que sus vidas sean ordenadas y bien planificadas. Aquellos que se conectan más de 5 horas se caracterizan por ser resueltos, testarudos, y tienden a cuestionar las capacidades de los otros. A menudo son pocos amables e impaciente con los problemas o debilidades de los demás.

Viñas (2009) informó que los adolescentes que pasan mayor tiempo en Internet se muestran más introvertidos, emocionalmente inestables, poco amables y pesimistas o desesperanzados, es decir, una personalidad en el que predominan las emociones o rasgos de personalidad de afecto negativos.

Identidad y Autoestima

El concepto de identidad incluye la auto-objetivación y la vivencia subjetiva de experimentarse internamente como la misma persona a lo largo del tiempo, pero a la vez continuamente cambiante (Akhtar, 1992); es propio de la identidad su carácter dinámico y abierto (Zegers, Larraín y Trapp, 2004).

La identidad se construye y reconstruye permanentemente en el curso de la vida a través de la relación con los otros. El self se construye mediante la utilización de diversas fuentes que se derivan de elementos culturales, educativos, étnicos, sexuales, raciales, etc.

Para Arcila (2009), la identidad es una, pero flexible, multidimensional y compleja. De hecho, en la actualidad, no son pocas las personas que se encuentran en permanente proceso de adaptación a nuevas situaciones, exigencias y tecnologías, generando un estado de enajenación y de estar fuera de sí. Si bien dicha vulnerabilidad es mayor en determinadas franjas etarias (infancia, adolescencia y vejez), ninguna edad está libre de conflictos identitarios. La complejidad de la identidad personal permite igualmente distinguir varias identidades en las que se establece un juego enmarañado: lo que uno es (identidad real), lo que cree ser (identidad auto percibida), lo que los demás creen que es (identidad hetero percibida) y lo que quiere ser (identidad ideal).

Martínez-Otero Pérez (2007), sostiene que la sociedad actual amenaza en escindir la identidad poniéndola en peligro. Algunas de las fuerzas que operan en contra de la identidad personal y colectiva, se refieren además de la creciente instalación de un entorno tecnificado, a relaciones interhumanas caracterizadas por el individualismo y la competitividad, el relativismo moral, la globalización psicocultural (que lleva a la expansión descontrolada de ideas, actitudes, valores, sentimientos y conductas), y la tendencia a metamorfosear el sí mismo con el uso de las nuevas tecnologías – sobre todo de Internet – adoptando autoimágenes distorsionadas.

El anonimato que ofrece Internet, no sólo protege al sujeto sino que además le permite expresarse libremente. En la vida real las interacciones son cara a cara, existen reglas para respetar, y ciertos deseos se reprimen por temer al rechazo social. Por el contrario, el mundo virtual es distinto: no existen reglas claras, se pueden expresar libremente fantasías y deseos con la aceptación por parte de la comunidad virtual. En este sentido, los sujetos son alentados a experimentarse a sí mismos, protegidos por la garantía que ofrece dicho anonimato. Al respecto, Zegers y col. (2004) sostienen que en Internet es posible experimentar con la Identidad, comprometiendo en algunos casos aspectos nucleares de la identidad sólida.

Los estudios de Turkle (1997) sobre la construcción de la identidad en Internet son pioneros en la temática, en los que refiere que Internet, es un espacio para el desarrollo de la identidad descentrada de multiplicidad paralela. Describe un y o distribuido en ventanas de la interfaz del ordenador, donde la propia realidad cotidiana fuera de línea, no sería más que una ventana cualquiera.

Siguiendo el análisis, se observa que el papel asignado a los medios de comunicación en la construcción de la identidad juvenil difiere entre los autores. Hay quienes se sitúan en una posición radical atribuyéndoles un poder simbólico sustitutorio de experiencias reales (Thompson, 1998). Otros, reconocen la importancia que poseen en la elaboración de la identidad pero se sitúan en una perspectiva más prudente, considerando que su contribución es complementaria de las experiencias reales (Lindlof y Grubb-Swetnam, 1996; Liebes, 1999). En este sentido, para Pindado (2006) el joven construye su propia subjetividad en un proceso dialéctico entre la experiencia directa y la mediada, y los medios de comunicación son parte de esa experiencia mediada.

Otras investigaciones plantean (Baym, 2003) que la mayoría de los usuarios sociales de Internet, crean y o es en línea que son consistentes con sus identidades fuera de línea.

Yurchisin, Watchravesringkan y Brown McCabe (2005) sostienen que la recreación de la identidad puede ocurrir a través de una combinación de las actividades llevadas a cabo en Internet o en el mundo real. Un individuo no permanece completamente estable en el tiempo, comenzando a re-evaluar las ideas que tienen de sí mismo después de un evento desencadenante (cambio de estado de vida, deseo de crecimiento personal). De esta manera, Internet posibilita una recreación de la identidad explorando de manera segura aspectos de su personalidad no indagados a través de su conducta en el mundo real. En este sentido, estos autores refieren que la motivación que subyace en los sujetos que inician citas por Internet, es el deseo de aprender más sobre sí mismos.

Para Arcila (2009), se está produciendo en nuestro tiempo un debilitamiento de la identidad personal, una cierta corriente disociativa de la identidad que suele concretarse como despersonalización, por la cual un significativo número de personas de todas las edades experimentan un bloqueo cognitivo-emocional y sensaciones de extrañeza ante sí mismos y ante los demás en entornos crecientemente artificiales, como los virtuales.

Diversas investigaciones sostienen que los hombres muestran en el espacio virtual aspectos diferentes de sí mismos (Zegers, Larraín y Trapp, 2004), sin embargo, los resultados respecto a género son contradictorios y no concluyentes.

Zegers y col. (2004) analizaron en una muestra de estudiantes universitarios, la tendencia a comprometer la identidad en Internet, siendo los hombres quienes experimentan más con las posibilidades de la realidad virtual y enmascaran más su identidad.

Sassenberg, (2002) en relación a los tipos de Chat y la construcción de la Identidad, asegura que en un Chat abierto el anonimato permite una mayor experimentación con la Identidad, mientras que en un Chat cerrado, es menos probable que esto suceda dado que el sujeto es fácilmente reconocido.

Tapia (2016) observó diferencias entre hombres y mujeres universitarios; y aunque estadísticamente pequeñas, estas diferencias muestran que aspectos tales como la falta de correspondencia de los comportamientos entre la vida real y virtual, no decir cómo se es físicamente, hablar más libremente sobre problemas personales, cambiar aspectos de la Identidad, explorar diversas identidades o ser más desinhibido respecto de aspectos íntimos en el Chat, se expresan de manera distinta entre hombres y mujeres.

Se encontró en el grupo de varones, un efecto positivo mayor del uso del Chat en relación a las áreas de la Identidad, es decir que experimentan más, enmascaran aspectos de su identidad y engañan más que las mujeres, actúan de forma diferente cuando están en el Chat comparado con la vida real y no presentan vivencias de angustia frente a cambios en la Identidad del otro con el que chatean.

Por su parte, Zegers y col. (2004) explican las diferencias de género, afirmando que los universitarios son más desinhibidos, permisivos y presentan mayor tolerancia al enmascaramiento de aspectos centrales de la Identidad (como el cambio de sexo), que las mujeres universitarias. Altuzarra y Zegers (2007), hallaron diferencias entre hombres y mujeres cuando se consideran conjuntamente las variables Compromiso de la Identidad y

tipos de Chat, observando un mayor compromiso entre jóvenes mujeres que emplean los Chat Abierto y Mixto.

Se ha observado, que el Chat conlleva un efecto deshinibidor (MacKenna y Bargh, 2000) siendo un facilitador para aquellos sujetos tímidos y con dificultades en las interacciones sociales.

Se analizaron relaciones entre Compromiso de la Identidad en el Chat y Estilos interpersonales, encontrando mayor compromiso y enmascaramiento de aspectos de sí mismos, en sujetos que se describen como arrogantes, explotadores de los demás, poco cordiales, con desinterés social, introvertidos, distantes, reservados, inseguros y desconfiados. Por otra parte, aquellas personas que se caracterizan por ser asertivas, seguras de sí y predisuestas al intercambio social, se muestran en el Chat tal cual son, dicen cosas de sí mismas que también expresan en la vida real, no engañando a las personas con quienes se comunican. Con base a estos resultados, se puede afirmar que ciertos patrones de comportamiento asociados a probables problemas interpersonales, posibilitan en el Chat un mayor Compromiso de la Identidad, facilitando en el medio virtual desarrollar aspectos de sí mismos que se ven obstaculizados en la interacción con otros en la vida real.

Independientemente de otras variables, la existencia de un mayor anonimato en la interacción, posibilita al sujeto el no reconocimiento por el otro con el cual se está comunicando, favoreciendo de esta manera el experimentar más con aspectos de su Identidad. Es importante destacar, que las desigualdades entre mujeres y hombres están desapareciendo cuando se estudia su comportamiento en el Chat, presentando ambos conductas similares (Tapia, 2016).

Son interesantes los resultados encontrados por Kram Uribe (2016) en su estudio con jóvenes, respecto a la creencia que tienen de la personalidad con quienes se relacionan en Internet. El 58 %, de las personas encuestadas cree que la personalidad de los otros es realmente diferente a las presentadas en sus perfiles.

La autoestima es un juicio positivo sobre uno mismo, a partir de componentes tanto físicos, psicológicos, sociales, como culturales. En estas condiciones va creciendo la propia satisfacción, así como la seguridad ante uno mismo y los demás. Es decir, hay una autopercepción sobre sí mismo y los demás, en cuanto a juicios de valor u opinión.

La autoestima es el sentimiento valorativo sobre uno mismo, un buen nivel de autoestima le permite a una persona quererse, valorarse, respetarse. Está relacionada con el ambiente familiar, social y educativo de cada sujeto y con los estímulos que estos le brindan.

En la sociedad actual, la “Imagen” de la persona es una cuestión importante, y el entorno virtual no queda exento, siendo las redes sociales, una clara expresión de este aspecto.

Las redes sociales, comunican a través de las imágenes estados emocionales y una valoración de sí mismo real o ideal. En este sentido, hay quienes pueden pasar todo el tiempo tomándose “selfies” (fotos hacia uno mismo) y subirlas en cualquier red social, con un claro objetivo de reafirmación de sí, vinculado a cuántos “me gusta” recibe o al número de seguidores.

Es interesante el planteo de Linhares Sanz (2006) sosteniendo que las fotografías y los textos vinculados en esos espacios virtuales, no son solo relatos de la vida cotidiana: son nuevas modalidades de expresión y comunicación, nuevas narrativas del “yo”, y que en vez de estar recónditas en el interior del sujeto o en los secretos de la familia, están siendo construidas a partir de su exposición. Por lo tanto, hacemos y construimos una reformulación de las imágenes de nosotros mismos, a medida que somos capaces de hacer saber que existimos.

Mynard y Joseph (1997), sostienen que los adolescentes agresivos presentan una autoestima más baja de aquellos sin problemas de conductas, por lo tanto, también la baja autoestima promueve la aparición de conductas agresivas o de Acoso hacia otros. Estos sujetos proyectan sus sentimientos de inferioridad y debilidad en forma de agresión.

En síntesis, en la imagen proyectada en el entorno virtual, se espera una valoración de los demás. Ese juicio de valor emitido por otro/a usuario es sobrevalorado, impactando en la autoestima como experiencia emocional de peso, y por tanto, en la construcción subjetiva de identidad.

Afrontamiento y Habilidades Sociales

Las personas frente a un entorno con cambios no deseados o estresantes, acompañados de emociones negativas, tales como ansiedad, miedo, ira, hostilidad, desagrado, tristeza, desprecio, desesperación, vergüenza, culpa, aburrimiento, etc., ponen en marcha un proceso psicológico que les permite afrontarlos.

Hernández Zamora, Olmedo Castejón e Ibáñez Fernández (2003) definen el afrontamiento como los esfuerzos cognitivos y/o conductuales constantemente cambiantes que se desarrollan para controlar las demandas específicas externas y/o internas que son evaluadas como excedentes o desbordantes de los recursos del individuo.

Las habilidades sociales son la manifestación de conductas en donde el individuo interactúa y reconoce al otro, independiente del contexto en el cual se desarrolle, permitiendo expresar emociones, aspiraciones, cualidades y respetando la de otros. Permiten desarrollar una adecuada resolución de conflictos y generar estrategias para no repetir los mismos errores.

Viñas Poch (2009) ha evaluado el afrontamiento y el uso de internet en adolescentes, dando como resultado que los adolescentes con uso elevado de Internet presentan puntuaciones altas en las estrategias de: buscar apoyo social, concentrarse en resolver el problema, invertir en amigos íntimos, buscar pertenencia, falta de afrontamiento, reducción de la tensión, acción social, ignorar el problema, autoinculparse, buscar ayuda profesional y buscar diversiones relajantes.

Correché, Tapia, Robles Ridi (2015) realizaron un estudio con adolescentes y su comportamiento en Internet. Se analizaron las estrategias de afrontamiento en relación a las horas de conexión, observando que los adolescentes que se conectan menos de 4 horas se caracterizan por ver el lado positivo de las cosas, considerándose afortunados (Fijarse en lo positivo). Aquellos que se conectan de 5 a 7 horas, se preocupan por su

futuro (Preocuparse), mientras que los jóvenes que se encuentran conectados más de 8 horas analizan la situación teniendo en cuenta diferentes puntos de vistas para resolver el problema (Concentrarse en resolver el problema).

Por otra parte, en función de los motivos de conexión, aquellos jóvenes que utilizan fundamentalmente Internet para relacionarse, presentan un predominio de la estrategia Hacerse Ilusiones, caracterizados por la esperanza de una salida positiva, mientras que aquellos que utilizan Internet para publicar información personal, se caracterizan por compartir los problemas con otros en busca de apoyo para su solución (Buscar Apoyo Social). En el mismo estudio, se indagaron los sentimientos experimentados al estar en conexión y las estrategias de afrontamiento más frecuentes. Los adolescentes que se sienten desinhibidos al estar conectados, se ven como responsables de los problemas que les suceden (Autoinculparse), ya que se encuentran en un mundo diferente, donde se oculta la vergüenza surgiendo, muchas veces, intimidades del mundo interno, que cara a cara no se produciría. Teniendo en cuenta el sentimiento que aparece en la desconexión, aquellos que se sienten angustiados cuando no están conectados a Internet buscan relaciones personales íntimas como estrategia más frecuente (Invertir en Amigos Íntimos).

En estas edades el atractivo de Internet aumenta porque incluye la relación virtual con amigos y desconocidos y porque la ausencia de elementos de la comunicación no verbal facilita la interacción y posibilita enmascarar la identidad personal, hecho que puede provocar la vivencia de una experiencia placentera y de excitación aliviando el aburrimiento, la tensión, la depresión y la ansiedad.

Sin embargo, las habilidades sociales son un recurso especial para la protección y promoción de la salud, debido a que las conductas sociales positivas benefician la adaptación, la interacción con el otro, los reforzadores positivos y el estado de bienestar. Una persona con habilidades emocionales y sociales conoce y regula sus sentimientos e interpreta los estados de ánimo de los demás, esto le permite manejarse mejor en diferentes contextos, mejorando su calidad de vida (Lacunza, 2010).

Ansiedad social

Como se ha expuesto anteriormente, se observa que personas con déficits en las relaciones interpersonales, tímidas e introvertidas, podrían encontrar en los entornos virtuales un espacio donde desplegar más cómodamente sus vínculos.

Por otra parte, Internet ofrece por sus características de anonimato, falta de contacto cara a cara, instantaneidad; un escenario donde también se manifiesta la violencia. Castro y Varela (2013) plantean que la violencia cambia de acuerdo con el momento histórico cultural. En estos últimos tiempos, atravesados por la hipermodernidad, el ciberbullying aparece como nueva modalidad.

El Ciberbullying hace referencia a la conducta repetitiva de acercarse para amenazar a una persona por medio de las herramientas de Internet, no tiene fronteras, por lo que se puede desarrollar en cualquier lugar del planeta (Pizarro-Figueroa, 2012). Consiste en el acoso entre pares a través de la utilización abusiva de las tecnologías interactivas

modernas (correo instantáneo, celulares, foros, blogs y las redes sociales). La expansión vertiginosa que permiten las redes sociales posibilita que, en pocos minutos, se difunda un comentario, un dato, una fotografía, un rumor, un video o cualquier otra información que puede comprometer severamente a otro.

En este sentido, Osorio (2013) sostiene que las redes sociales digitales o virtuales permiten a los usuarios una oportunidad única, e indeterminada, que es la de explorar el mundo de los otros sin su permiso y de manera anónima amplificando, de modo superlativo, el sentimiento de omnipotencia e impunidad. Se puede hacer y decir cualquier cosa a cualquier persona sin que se sepa quién lo dice y por qué, siendo ésta una de las fuentes más destacadas del origen de este acoso dentro de las redes sociales.

Los estudios muestran presencia comórbida del Acoso escolar y la Ansiedad Social. En España, un estudio informó que únicamente las víctimas de Acoso Escolar y de Ciberacoso presentaban elevadas tasas de Ansiedad Social (Arias e Irurtia, 2010).

Específicamente con referencia a Ciberacoso y Ansiedad Social, la literatura científica es escasa, sólo el estudio de Juvonen y Gross (2008), ha mostrado empíricamente que tanto el Acoso Escolar como la intimidación a través de Internet (Ciberacoso) correlacionan positivamente con la Ansiedad Social.

Robles Ridi (2018) realizó un Programa de intervención con preadolescentes, fundamentalmente focalizado en el desarrollo de habilidades sociales. Las conductas de Ciberacoso, como haber sido víctima de agresiones por medios tecnológicos (teléfono, redes sociales, videos), donde se cuelga información en la red sin consentimiento, amenazando, insultando y generando conductas de evitación por quién lo padece, fueron mayores en la Pre-intervención y disminuyeron en la Post-Intervención y Seguimiento, mostrando la relación de los resultados con el fortalecimiento de habilidades sociales. Después de realizada la intervención, las víctimas de Ciberacoso habían disminuído, debido principalmente a la adquisición de habilidades sociales que les permitían tomar un rol activo frente al mismo. Estos resultados coincidieron con lo planteado por Caballo, Calderero, Carrillo, Salazar, y Irurtia, (2011).

En cuanto a la relación entre Acoso Escolar y Ansiedad Social, Robles Ridi (2018) pudo observar que, el aumento de la Ansiedad Social por Hablar en público e interactuar con superiores dentro del aula y Actuar frente al público, está asociada con una mayor frecuencia a ser víctima de Acoso extremo/Ciberacoso, es decir, con aquellas conductas relacionadas a recibir agresiones en medios virtuales. La Ansiedad Social generada por comportamientos de Interacción con el sexo opuesto y la Interacción con personas desconocidas (pares, sexo opuesto, adultos), está asociada positivamente a la presencia de Comportamientos Intimidatorios relacionados con el acosador, como también a la posibilidad de padecer Acoso extremo/Ciberacoso.

Los niños y adolescentes con un pobre autoconcepto y una valoración negativa de sí mismos quedan expuestos a ser víctimas de Acoso Escolar, como así también a manifestar síntomas asociados al Trastorno de Ansiedad Social, con el déficit de habilidades sociales que esto conlleva.

Al respecto, mientras más se pueda incrementar el sentido de autoeficacia, la autoestima, el autoconcepto y las habilidades sociales de la persona, mayor será la reducción de su Ansiedad Social y menor será la probabilidad de presentar o quedar expuesto a conductas de Acoso Escolar, incluido el acoso en espacios virtuales.

La afectividad en los Vínculos Virtuales

La afectividad es parte integral de las personas a la hora de demostrar sus sentimientos y emociones por otras (tristeza, alegría, enojo, satisfacción, sorpresa, decepción, etc.). Y el espacio virtual no queda exento de estas demostraciones afectivas. Estas emociones y sentimientos se manifiestan en el actuar, y en el discurso de las personas, es decir, las personas pueden sentir afectos por otras, por el solo hecho de comunicarse.

Así las Tics, no solo se transforman en mediadoras de la comunicación sino también se generan y transmiten afectos. El componente afectivo es una variable ineludible para abordar y analizar el tipo de relaciones que se establecen entre las personas usuarias de internet, y de las Tics.

Cantelmi y Barchiesi (2013), sostienen que el chat es un espacio en donde a la persona le es posible expresar sentimientos y emociones a través de las palabras. Según los autores, quien ha experimentado el “amor” en las historias de chat, siente ese amor como verdadero y profundo.

La interacción y comunicación que se dan en las redes sociales a través del chat puede llegar a generar enamoramiento en los vínculos virtuales, con desenvolvimiento emocional y sentimental que pueden perdurar, días, meses o años.

De alguna manera, el enamoramiento en la red existe, y es una situación frecuente en espacios como Facebook o el contacto a través de mails. Internet se vuelve en un espacio de socialización con tonalidades afectivas diversas, en donde sus actores sociales, despliegan sus sentimientos por otras personas.

Kram Uribe (2016) realizó un estudio con 70 jóvenes ente 21 y 30 años, observando que el 25% afirmó alguna vez enamorarse y entablar una relación virtual, mientras que un 65 % afirmó jamás enamorarse de esta forma. Si bien la proporción es menor, no deja de indicar que este tipo de relaciones con tono más afectivo e incluso amoroso se dan en los entornos virtuales. En este grupo de personas encuestadas, más del 50 %, cree que es posible entablar una relación virtual que comprometa lo afectivo, independientemente que a esta persona no se la conozca presencialmente.

Los adultos mayores, como participantes activos de la sociedad, se han visto obligados a involucrarse dentro de estos procesos de aprendizaje y enfrentarse al mundo actual a través de su contacto con las TICs. Al respecto, Vilte, Martín, Gaetán y Saldaño (2013), plantean que el uso de las herramientas tecnológicas puede traer muchos beneficios a esta población ya que las redes sociales pueden propiciar que las personas se sientan más incluidas en la sociedad. Diferentes estudios, han demostrado que los adultos mayores expresan una fuerte motivación para usar herramientas de comunicación tales como

correo electrónico, Skype y Facebook, debido a la posibilidad de mantener contacto con sus afectos.

Hay quienes plantean que los vínculos con familiares y personas allegadas pasan a ser fundamentales en las redes de apoyo de los adultos mayores. Es decir que, a medida que envejecen, las personas tienden a mantener contacto con personas conocidas y cercanas afectivamente, antes que establecer relaciones con nuevas personas (Papalia, Sterns, Feldman y Camp, 2009).

Rosa, Baldi López y Tapia (2019) analizaron las relaciones virtuales en adultos mayores, observando que un gran porcentaje refiere que aunque esta nueva forma de comunicación es muy útil, no reemplaza el encuentro directo con las personas. El contacto directo es un aspecto fundamental en la comunicación interpersonal. En este sentido, las personas mayores expresan la necesidad de conservar contactos más íntimos y estables, los cuales son significados de manera diferente que las generaciones más jóvenes.

Algunas relaciones que duran años a través del chat, terminan en cierto compromiso que requiere culminar en el encuentro físico y no quedarse solo en el plano virtual., mientras que en otras jamás se concreta el encuentro físico.

De cualquier modo, las emociones y sentimientos se manifiestan en el actuar y en el discurso de las personas, y también se desencadenan en el espacio virtual a través de las palabra escrita (chatear), imágenes compartidas, invitaciones sugeridas, comentarios sobre la información, etc. En la comunicación virtual, no sólo se dan sentimientos de enamoramiento y amistad, sino que es un espacio donde se proyectan sentimientos de enojo, molestias, tristeza, tal como ocurre en la vida real y siempre que se vinculen dos o más personas.

Conclusión

La red se ha convertido en el tercer lugar entre el mundo privado y el mundo público, en el que se puede retomar, mantener los vínculos que alguna vez se establecieron en el mundo físico (Orihuela, 2008), o bien iniciar nuevos vínculos con personas que nunca se hallaron cara a cara.

Si bien, Internet y los entornos virtuales, en un principio han estado asociados a la población de jóvenes, se puede observar que en la actualidad hay un número creciente de personas mayores que deciden involucrarse con las TICs.

Las personas implican su subjetividad al relacionarse con otros en la red. Establecen vínculos de amistad y amorosos con características singulares al entorno virtual, se presentan a sí mismas creando perfiles que en algunas ocasiones incluyen un compromiso de la identidad cambiando aspectos de sí mismos.

Por otra parte, la imagen de las personas se convierte en un factor importante de valoración y aceptación, pero desde lo físico, desde lo externo. La autoestima y la identidad están atravesadas por la cultura de mirar y ser mirado. En este sentido, la experiencia privada cobra existencia en la medida que es mirada y aprobada por otros, pasando de lo

privado a lo público. Si bien es cierto que los jóvenes hacen de la exposición un culto, es un fenómeno que no es excluyente al resto de los usuarios de otras generaciones.

Las personas utilizan Internet y las redes sociales como espacios de libre expresión, valoración de la imagen, reafirmación de la identidad y construcción de la personalidad. Por sus características de anonimato e instantaneidad, Internet posibilita un espacio para depositar aspectos no resueltos, dificultades vinculares, emociones conflictivas visualizadas en conductas de acoso o ciberbullying.

La ansiedad social, características de personalidad como introversión, déficit en habilidades sociales, son variables psicológicas que se encuentran asociadas a un uso problemático de Internet y redes sociales.

Los entornos virtuales son espacios de construcción, deconstrucción, reafirmación, de aspectos del sí mismo al igual que ocurren en la vida real/física. Y los seres humanos como entidades sociales no podemos de dejar de vincularnos con otros. Frente a la complejidad psicológica, se abren estos nuevos escenarios que plantean una nueva significación de los vínculos interpersonales.

Autores plantean que el uso de Internet produce cambios en las emociones, mente y comportamiento, causando un déficit en la capacidad para interactuar con otras personas (cognición social) e incluso afectar la salud mental (Greenfield, 2015). No obstante, muchos defienden la postura opuesta, planteando una magnificación de los aspectos negativos en estos estudios. En este sentido, Floridi (2015) sostiene que lo que ocurre es una yuxtaposición de la vida online y offline, donde se manifiesta la naturaleza humana trasladada al espacio virtual.

En síntesis, es y será un profundo desafío el del campo de la psicología, realizar aportes que ayuden a comprender los procesos psicológicos que se activan y manifiestan en la dinámica sí mismo real/sí mismo virtual, así como el vínculo con los otros reales/virtuales.

Referencias Bibliográficas

- ALTUZARRA, M. y ZEGERS, B. (2007). "Modelo empírico, descriptivo y predictivo para el compromiso de la identidad en el chat en adolescentes escolares chilenos". **PSYKHE**, Vol. 16, N°2, pp. 85-96.
- ARCILA, C. (2009). "La presentación de la persona en los entornos virtuales El sí mismo y el otro en la comunicación digital". **Razón y palabra**, Vol. 14, N° 66.
- ARIAS, B. y IRURTIA, M. J. (2010). **Factores psicosociales de la violencia escolar. Variables Psicológicas y Educativas Implicadas**. Comunicación presentada en el II Congreso Internacional de Convivencia Escolar, Almería, España.
- ATKHAR, S. (1992). **Broken structures: Severe personality disorders and their treatment**. Londres: JasonAronson.
- BECOÑA, E. (2006). **Adicción a nuevas tecnologías**. Vigo: Nova Galicia Edicions.

- BAYM, N. (2003). "La emergencia de comunidad online". En: S.G. JONES (ed.). **Cibersociedad 2.0.** (pp. 55-84) .Barcelona: Editorial UOC.
- CABALLO, V. E., CALDERERO, M., CARRILLO, M., SALAZAR, I. y IRURTIA, M.(2011). "Acoso escolar y ansiedad social en niños (II): una propuesta de intervención en formato lúdico". **Behavioral Psychology**,19(3), 611-626.
- CANTELMI, T. y BARCHIESI, R (2013).**Amores difíciles: Las crisis de la relación interpersonal y el triunfo de la ambigüedad.** Traducción: Luis Alberto González. Editorial San Pablo. Bogotá, Colombia.
- CASTELLANA, M., SÁNCHEZ-CARBONELL, X., GRANER, C. y BERANUY, M. (2006). "El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos". **Papeles del Psicólogo**, N° 3, pp. 196-204.
- CASTRO, A. y VARELA, J. (2013). **Depredador escolar: Bully y Cyberbully. Salud mental y violencia.** Buenos Aires: Bonum.
- CHAK, K. Y LEUNG, L. (2004). "Shyness and locus of control as predictors of Internet addiction and Internet use".**Cyber Psychology and Behavior**, 7, pp. 559-570.
- CORRECHÉ, M., TAPIA, M., ROBLES RIDI, M. (2015). "Estrategias de afrontamiento al estrés y el uso de internet en adolescentes". **Lecturas de la memoria, ciencia, clínica y política tomo 1 – cap. III Modernidad y síntomas contemporáneos** pp. 242-243 (ISBN 978.987.45937-0-2). AASM.
- DAVIS, R., FLETT, G. y BESSER, A. (2002). "Validation of a new scale for measuring problematic Internet use".**Cyber Psychology& Behavior**, 5, pp. 331-345.
- DINIZO, A., CORRECHÉ, M. y TAPIA, M. (2013)."**Adolescencia e Internet: Su relación con estrategias de afrontamiento y personalidad**". Tesis para acceder al grado de Licenciada en Psicología. Universidad Nacional de San Luis. Argentina.
- EBELING-WITTE, S.; FRANK, M. and LESTER, D. (2007). "Shyness, Internet Use, and Personality". **Cyber Psychology&Behavior**, 10, (5), pp. 713-716.
- ECHEBURÚA, E. (1999). ¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, internet. Bilbao: Desclee de Brower.
- ECHEBARÚA, E. y CORRAL, P. (2010). "Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales". **Revista Adicciones**, vol 22 nro 2 pp 91-96.
- FITZPATRICK, J. (2008). "Internet addiction: Recognition and interventions". **Archives of Psychiatric Nursing**, N° 22, pp. 59-60.
- FLORIDI, L. (2015). **The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era.** New Cork: Springer.

- GARCÍA DEL CASTILLO, J., TEROL, M., NIETO, M., LLEDÓ, A., SÁNCHEZ, S., MARTÍN-ARAGÓN, M. y SITGES, E. (2008). "Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios". **Adicciones**, Vol. 20, N° 2, pp. 131-142.
- GREENFIELD, S. (2015). **Mind change: How digital technologies are leaving their mark on our brains**. London. Rider.
- HAMBURGER, Y. y BEN-ARTZI, E.(2000). "The relationships between extraversion and neuroticism and the different uses of the Internet". **Computers in Human Behavior**, 16, pp. 441-449.
- JUVONEN, J. y GROSS, E. (2008). "Extending the school grounds? Bullying experiences in cyberspace". **Journal of SchoolHealth**, 78, 496-505.
- KRAM URIBE, C. (2016). "**Los Vínculos de los jóvenes en el contexto de las redes sociales**". Trabajo final integrador para optar al grado de Licenciatura en Psicología. UNSL (sin publicar).
- LABRADOR, F. y VILLADANGOS, S. (2010). "Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadores de posible problema de adicción". **Psicothema**.N°2, pp.1880-188.
- LACUNZA, A. (2010). Las habilidades sociales como recursos para el desarrollo de fortalezas en la infancia. **Psicodebate**,10,231-248. Disponible en <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/psicodebate/article/view/398/181>. Consultado: mayo 2019.
- LIEBES, T. (1999). "Serai-je belle, sari-jai riche? Imagesculturelles de la réussitechez les adolescents". **Rezeaux**, 98, pp. 191-215.
- LINDLOF, T. y GRUBB-SWETNAM, A. (1996). "Seeking a Path of Greatest Resistance: the Self Becoming Method". En D. GRODIN Y T. R. LINDLOF (eds.) **Constructing the Self in a Mediated World**, Thousand Oaks, CA: Sag.
- LINHARES SANZ, C. (2006). "Imagem digital e fotologs: novas faces da temporalidade e da memoria no cenário contemporâneo". **Revista Razón y palabra**. VIII Congreso Latinoamericano de Inv. De la comunicación. ALAIC 2006. Universidad Federal Fluminense, posgrado en Comunicação, Imagem, e Informação. México. Disponible en: www.razonypalabra.org.mx/antiores/n52/26linhares.pdf. Consultado: julio 2019.
- HERNÁNDEZ ZAMORA, L., OLMEDO CASTEJÓN, E. e IBÁÑEZ FERNÁNDEZ, I. (2003). "Estar quemado (Burnout) y su relación con el afrontamiento". **International Journal of Clinical and Health Psychology**. N ° 2, pp. 323-336.
- MCKENNA, K. y BARGH, J. (2000). "Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and Social psychology". **Personality & Social PsychologyReview**, 4, pp. 57-75.

- MARTÍNEZ-OTERO PÉREZ, V. (2007). “La identidad amenazada: riesgos psicosociales y orientaciones pedagógicas”. **Revista científica electrónica de Psicología, ICSa-UAEH**, 7, pp. 173-188.
- MILLON, T. y DAVIS, R. (1996). Disorders of personality: DSM-IV and beyond. New York: WileyInterscience. (MILLON, T., DAVIS, R. **Trastornos de la personalidad: más allá del DSM-IV**). Barcelona: Masson.
- MYNARD, H y JOSEPH, S. (1997). “Bully/Victim problem and their association with Eysenck’s personality dimensions in 8 to 13 years-olds”. **British Journal of Educational Psychology**, 67 (1), 51-54.
- ORIHUELA, J. L. (2008). “Internet: la hora de las redes sociales”. **Nueva Revista de Política, Cultura y Arte**, 119, 57-62.
- OSORIO, F. (2013). **Bullying, Matón o Víctima. ¿Cuál es tu hijo?**. Buenos Aires, Argentina: Urano.
- PAPALIA, D.E., STERNS, H.L., FELDMAN, R.D. y CAMP, C.J. (2009). **Desarrollo del adulto y vejez**. 3ª ed. México: McGraw-Hill.
- PINDADO, J. (2006). “Los medios de comunicación y la construcción de la identidad adolescente”. **Zer: Revista de estudios de comunicación**, 21, pp. 11-22.
- PIZZARRO-FIGUEROA, J. (2012). **Metodología para la Planificación Estratégica de un Modelo Ecológico/Holístico para prevenir el acoso escolar (Bullying y Cyberbullying) en las escuelas privadas, públicas e instituciones de educación superior en Puerto Rico**. México y EE.UU: Palibrio.
- ROSA, R.; BALDI LÓPEZ, G. y TAPIA, M. (2019). **Las Relaciones Interpersonales en las redes sociales. Una aproximación a la experiencia de los adultos mayores**. Alemania: Editorial Académica Española. ISBN 978-613-9-40518-3
- ROBLES RIDI, P. (2018). “**Acoso Escolar y Ansiedad Social: Evaluación e Intervención, en Preadolescentes de un Establecimiento Educativo de la Ciudad de San Luis**”. Tesis de Maestría. Facultad de Psicología. Universidad Nacional de San Luis. (Sin publicar).
- SÁNCHEZ-CARBONELL, X., CASTELLANA, M. y BERANUY, M. (2007). Las adicciones tecnológicas en la adolescencia. AJ RIART (ed.). **Tutoría y orientación el adversidad**. Madrid: Pirámide.
- SASSENBERG, K. (2002). “Groups dynamics: theory, research, and practice”. **GroupDynamic**, 61, pp. 27-37.
- TAPIA, M. (2016). **Estilos Interpersonales y Construcción de la Identidad en Internet. Las nuevas tecnologías, su impacto en los vínculos y en el sí mismo**. Alemania: Editorial Académica Española. ISBN 978-3-8417-6499-7
- THOMPSON, J. (1998). **Los medios y la modernidad**. Barcelona: Paidós.

- TURKLE, S. (1997). **La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet.** Barcelona: Paidós.
- VILTE, D., MARTÍN, A., GAETÁN, G., SALDAÑO V. (2013) Evaluación del Uso de Redes Sociales en la Tercera Edad. **CoNaIISI**. Disponible en: <http://conaiisi.frc.utn.edu.ar/PDFsParaPublicar/1/schedConfs/7/142-446-1-DR.pdf>. Consultado: junio 2019.
- VIÑAS POCH, F. (2009). “Uso autoinformado de Internet en adolescentes: perfil psicológico de un uso elevado de la red”. **International Journal of Psychology and Psychological Therapy**, Vol. 9, pp. 109-122.
- WARD, C. y TRACEY, T. (2004). “Relation of shyness with aspects of online relationship involvement”. **Journal of Social and Personal Relationships**, 21, pp.611-623.
- YANG, C-K (2001). “Sociopsychiatric characteristics of adolescents who use computers to excess”. **Acta Psychiatrica Scandinavica**, 104, pp. 207-222.
- YURCHISIN, J., WATCHRAVESRINGKAN, K., & BROWN MCCABE, D. (2005). An exploration of identity re-creation in the context of internet dating. **Social Behavior and Personality: An international journal**, 33, 735-750. Disponible en: <https://doi.org/10.2224/sbp.2005.33.8.735>. Consultado julio 2019.
- ZEGERS, B., LARRAÍN, M. y TRAPP, A. (2004). “El Chat: ¿Medio de expresión o laboratorio de experimentación de la identidad? Estudio en una muestra de 124 estudiantes universitarios de Santiago de Chile”. **Psykhé**, 13 (1), pp. 53-59.



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA



espacio
abierto

Cuaderno Venezolano de Sociología

Vol 28, N°3 _____

Esta revista fue editada en formato digital en junio de 2019
por su editorial; publicada por el Fondo Editorial Serbiluz,
Universidad del Zulia. Maracaibo-Venezuela

www.luz.edu.ve
www.serbi.luz.edu.ve
produccioncientifica.luz.edu.ve