

## ESTUDIOS

### Redes sociales y nuevos espacios de socialización

---

Francisco Javier Valiente **es el Delegado para la Comunicación Social de los Salesianos en España**

#### SÍNTESIS DEL ARTÍCULO

El artículo muestra cómo no sólo el ordenador, no sólo Internet, sino también otros medios como el teléfono móvil, se han convertido en espacio-lugar de comunicación e interacción entre las personas; y cómo, especialmente los jóvenes entran en este espacio con la finalidad de comunicarse y mantener relaciones sociales. De manera que, frente a los lugares tradicionales de socialización, como la familia o la escuela, las nuevas tecnologías de la comunicación tienen hoy una relevancia especial: están, en realidad, cambiando la forma de relacionarse, de ser, de estar en este mundo.

En julio de este año, varias consultoras especializadas<sup>[1]</sup> en redes sociales realizaron un estudio sobre el uso que los jóvenes hacen de Internet. A grandes rasgos del estudio revelaban que el 83% de los jóvenes españoles utilizan webs de redes sociales para relacionarse y, también significativo, que el 50% utiliza estas redes a diario. Aunque los datos se basan en una muestra pequeña y de jóvenes entre 14 y 22 años que navegan al menos 5 horas a la semana, parece marcar una tendencia en cuanto al uso que los jóvenes hacen de la Red.

Ya habíamos escrito<sup>[2]</sup> que la Red es un lugar para habitar, el sexto continente que se ha ido poblando y, alrededor y por causa de la tecnología utilizada, se ha venido formando una cultura propia. Los rasgos de esta cultura (entre otros, la hipertextualidad, multimedialidad, pluralidad y, especialmente, la interactividad) moldean a los usuarios, creando un nuevo tipo de mentalidad, de forma de ver el mundo y las relaciones, de aprender y de interactuar entre nosotros. Tal vez está surgiendo una nueva antropología, una nueva forma de ser y estar por la presencia y el uso, cada vez más masivo –en extensión y en intensidad– y diversificado, de las nuevas tecnologías.

Por cierto, que cada vez hablamos menos de nuevas tecnologías, por cotidianas que ya son, y nos referimos a ellas como las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Los nuevos dispositivos y las nuevas aplicaciones están democratizando, cada vez más, su uso. Forman parte de nuestra vida de cada día y suele ser una pequeña (o gran) tragedia cuando nos fallan. Aunque,

obviamente, sabemos que hay vida más allá de Internet, para muchos es difícil pensar la vida sin la presencia del ordenador, el móvil, Internet, etc. ¿Qué sucedería si perdiéramos nuestro disco duro, nos fallara la conexión a Internet o extraviásemos el móvil?

Pero algo que ha caracterizado la implantación de estas tecnologías es su apropiación por parte de los usuarios, la incorporación y la creación de nuevos usos más allá de lo que los inventores habían previsto. Y esto no había sucedido antes con otros medios o tecnologías de la comunicación. Uno de los aspectos, en este sentido, más asombroso es que Internet no sólo se ha convertido en un medio de comunicación, sino en un espacio-lugar de comunicación, de interacción entre las personas. Es más, muchas personas, especialmente los jóvenes, entran en este espacio con la finalidad de comunicarse, para mantener relaciones sociales. Crean así, verdaderas comunidades o redes sociales, que se han convertido en espacios de socialización. Se crea sí un espacio alrededor de Internet, soportado por la tecnología digital, al que nos referimos, sin más matizaciones aquí, como ciberespacio<sup>[3]</sup>. Añadiendo, además, que este tipo de comunidades, de agregación, de relaciones, ya no acontecen sólo en el ordenador, sino que se prolongan en los teléfonos móviles a través de los cuales es posible conectarse a aplicaciones de mensajería instantánea, recibir y enviar e-mails, y, por supuesto, los mensajes cortos (SMS). El hecho de que existan todas estas posibilidades de comunicación no quiere decir que no siga existiendo la soledad y el aislamiento pues es cierto que "la posibilidad de comunicación no significa necesariamente que la comunicación tenga lugar"<sup>[4]</sup>. También habría que apuntar que la soledad puede darse en el mundo offline y no así en el online.

## 1. Redes sociales y comunidades virtuales

El desarrollo de aplicaciones para la comunicación, la participación y la interacción en Internet ha traído consigo el nacimiento de lo que se ha dado en llamar la Web 2.0. Nos referimos aquí al nuevo rostro de Internet, donde los individuos participan, colaboran, son ellos mismos quienes generan contenidos. Las páginas webs, pensadas en esta línea, son más un punto o lugar de encuentro, donde las personas interactúan y comparten experiencias y conocimientos, y no tanto las webs tradicionales donde el usuario se limita a recibir contenidos colocados en la red por otros. Alrededor de estos lugares, se crean verdaderas comunidades online, virtuales, para utilizar el término con el que generalmente se las conoce aunque, más recientemente, se comience a usar más el de redes sociales.

Parece contradictorio que pueda existir, en este sentido, una comunidad de personas que sea, al mismo tiempo, virtual. Tal vez la contradicción provenga de haber tomado el término de la *realidad virtual*, que es un tipo de realidad artificial<sup>[5]</sup> generada por programas informáticos; un tipo de realidad que sólo existe mientras está funcionando el programa que la genera. Pero *virtual* no se entiende, en este contexto, como irreal, falso o ilusorio. No se trata de un sustituto de lo real, sino como una forma de actualizarlo, como una posibilidad más de lo real<sup>[6]</sup> mediante la tecnología utilizada (ordenador, conexión a la Red y aplicaciones apropiadas), que permiten un tipo de socialización diferente "pero no por ello inferior a las formas anteriores de interacción social"<sup>[7]</sup>.

Lo que sí parece cierto es que esta forma de interacción y de relación "está siendo cada vez más importante entre quienes navegan por la Red"<sup>[8]</sup>, mundos paralelos de relaciones que "desde el punto de vista psicológico no tienen características de inferioridad o limitación"<sup>[9]</sup> respecto a las relaciones que se mantienen offline. Y es que suele darse por sentado que las relaciones a través de dispositivos digitales (incluyamos también aquí el móvil) tienen menos peso o influencia en la vida de los individuos que las relaciones mantenidas en el mundo offline, las relaciones cara a cara.

La Red es una posibilidad más para las mismas personas de interactuar, no es una realidad aislada, sino que, a este tipo de interacciones, los usuarios traen "su género, el momento de su ciclo de vida, su bagaje cultural, su estatus"<sup>[10]</sup>, sus sueños y deseos, sus dudas, todo su mundo.

Lo cierto es que se están estableciendo nuevas formas de agrupación que utilizan Internet como soporte y el ciberespacio como lugar de socialización. Esas relaciones no son sólo de tipo lúdico o de fantasía, como los juegos de rol online. También se crean grupos de intereses, de discusión o investigación, y comunidades de relaciones, donde lo más importante es la posibilidad de comunicarse, de encontrarse con otros e interactuar a diversos niveles. Estas últimas son las más frecuentadas por los jóvenes y podemos hablar de estos lugares, de estos nuevos espacios, como espacios de socialización, donde el individuo comparte experiencias, se integra en el grupo, confronta y asimila ideas y valores, normas de comportamiento y visiones del mundo.

Frente a los lugares tradicionales de socialización, como la familia, la escuela o la Iglesia, han ido surgiendo otros que, en no pocas ocasiones, rivalizan con ellos. Pensemos en los medios de comunicación de masas, especialmente la televisión. También ellos son agentes de socialización y no siempre sus agendas (en cuanto a valores, normas, idea de persona o del mundo) coinciden con las que, por ejemplo, se mantienen en las familias. Si ya la presencia de los medios, en el sentido que estamos indicando, creaba conflictos, ahora hay que sumar otros lugares de socialización sobre los que, además, tenemos menos control.

## **2. Nuevos espacios de socialización**

Especialmente en el mundo de los jóvenes, que habitualmente utilizan las TIC, éstas se han impuesto como principales agentes de cambio en nuestra época, "un cambio tectónico en la formación contemporánea de la identidad adolescente"<sup>[11]</sup>, con una influencia cada vez mayor en los procesos de socialización. Entornos de Red y aplicaciones como Facebook, Myspace, Friendster, Messenger y los numerosos canales de chats, hacen posible que los usuarios interactúen entre ellos <sup>[12]</sup> y están propiciando la aparición de nuevas pautas en las relaciones sociales.

A través de estas aplicaciones es posible intercambiar mensajes, fotografías, vídeos, entre las personas que el usuario tiene entre su agenda de contactos. Con ellos se conecta cuando están en línea. Algunas de estas aplicaciones permiten ir agregando a la propia lista de contactos a los contactos de nuestros amigos. Se van creando así redes y grupos entrelazados de personas, según una lógica de agregación que, en el reverso de la moneda, puede llevar a una simple colección de contactos. Muchos de ellos no se conocen cara a cara, no comparten un mismo espacio físico, y el único lugar de encuentro es, precisamente, la Red. Muchos de los contactos de quienes utilizan este tipo de aplicaciones son el grupo de amigos, compañeros de estudios o trabajo, con quienes se mantiene también una relación online. Se crea así un curioso continuum en la relación con los amigos. Se está con ellos compartiendo la calle, el aula, el parque, etc., y se continúa luego la interacción, en otro momento, a través del Messenger, por ejemplo.

Las aplicaciones de tipo chat, comunicación sincrónica en salas dedicadas a ello en páginas webs, favorecen una mayor promiscuidad y se multiplican los contactos que, en general, suelen ser mucho más breves y efímeros que en las aplicaciones a las que nos referíamos antes. Suele ser habitual que, de la sala del chat, donde se ha conocido a una persona y se ha hablado un tiempo con ella, se agregue a la lista de contactos de los otros programas. Las interacciones, a partir de aquí, suelen ser más duraderas.

### **3. ¿Solitarios en la Red?**

Sería exagerado pensar en la existencia de comunidades virtuales, de las redes sociales online, como opuestas a las comunidades reales o sustitutas de éstas. Más bien hay que verlas "como una nueva modalidad del actuar comunicativo, en grado de potenciar y tal vez hacer más abierto y democrático el sistema de las relaciones comunitarias, sociales e institucionales, dentro de las cuales cada uno de nosotros está inserto"<sup>[13]</sup>. Siendo conscientes de los límites que tiene la comunicación mediada por el ordenador, hay que señalar que, en ocasiones, se ha exagerado el aislamiento al que puede conducir el uso de estas aplicaciones. Como si en la interacción cara a cara, en las relaciones tradicionales en las que se comparte el espacio físico, no existiera la soledad o el aislamiento.

Las redes sociales son una nueva forma de agregación que se superponen a las otras ya existentes, no con la idea de excluir o cancelar a las otras. Podrían darse formas de uso de Internet que degenerasen en adicción con posibilidad de problemas psicopatológicos. Algunas personas con rasgos obsesivos-compulsivos pueden estar más expuestas a síndromes de adicción a Internet al generar comportamientos en los cuales "el sujeto se refugia en la Red para no afrontar problemáticas existenciales"<sup>[14]</sup>. Son personas que tienden al aislamiento en las relaciones sociales y tienen propensión a inhibirse en las relaciones interpersonales. Ciertamente es un riesgo, pero del que no están exentas otras realidades de la vida ordinaria y que hace pensar más en Internet como el desencadenante, la ocasión que ha llevado a que se manifieste una problemática de la personalidad que ya existía previamente fuera de la Red.

Junto a esta consideración, también es cierto que otros consideran que "las relaciones sociales basadas sobre una modalidad textual pueden ser gratificantes para algunas personas"<sup>[15]</sup>, y las relaciones online pueden ser psicológicamente positivas, en algunas circunstancias, porque no tienen en cuenta prejuicios de tipo físico. Las relaciones no se basan en un primer lugar sobre aspectos físicos, sino sobre lo que el otro puede compartir conmigo durante el diálogo. Las redes sociales que se crean y establecen en Internet son un ámbito más de relación del individuo que se sirve de ellas para diversos fines.

Aunque aquí estamos fijando más la atención sobre el uso que se hace de Internet para mantener relaciones sociales, y crear nuevos tipos de comunidad, no hay que olvidar que las personas utilizamos distintos medios para comunicarnos. Cada uno requiere un determinado grado de participación, unas habilidades para su manejo y para codificar y decodificar los mensajes. La red (y dentro de ella las distintas modalidades de comunicación), los móviles, la interacción cara a cara, no entran en competencia sino que "sirven a diferentes objetivos y en muchas ocasiones trabajan en sinergia"<sup>[16]</sup>. En general, es posible concluir que el uso de estas aplicaciones para la interacción social, no conduce de por sí a un aislamiento de los demás. En algunos estudios realizados<sup>[17]</sup> aparece que los individuos que utilizan la red con estos fines, mantienen el mismo nivel de relaciones offline, consumen otros medios, leen, salen, etc. Hay que señalar, de todas formas, que los estudios van señalando una tendencia y es que los usuarios de teléfonos móviles con Internet, pasan más tiempo físico con los amigos<sup>[18]</sup>.

### **4. ¿Relacione secundarias?**

Se ha hablado mucho sobre la fragilidad de estos contactos, lo precario de este tipo de relaciones y lo efímero que resultan estas interacciones. Estas pueden ser una seña de identidad de este tipo de sociabilidad, pero no sabríamos decir si es por el espacio online en el que se producen, o porque esas pueden ser características de la época que nos ha tocado vivir. De cualquier forma hay que advertir que estos nuevos lugares de socialización, y en estas redes sociales, es posible transmitir emociones, es decir, es posible conectar con las otras personas a niveles más profundos. Que no todos los contactos que se establecen son efímeros, ligeros y superficiales, sino que implican a la persona y llegan a tocarla interiormente.

Dicen los expertos que "la presencia de un medio tecnológico no determina la anulación de los aspectos emotivo-cognitivos de una situación"<sup>[19]</sup>, que es posible experimentar emociones online. Nardone y Cagnoni han hecho un recorrido por los estudios de psicólogos y sociólogos que sostienen cómo la persona que interactúa en un ambiente virtual, a través de la Red, "puede experimentar las mismas emociones y reacciones que experimentaría en una situación real"<sup>[20]</sup>, así que este tipo de experiencias pueden influir en la vida offline de las personas. La posibilidad de experimentar emociones es, precisamente, uno de los atractivos de este tipo de socialización. Además, el tipo de comunicación es informal y desinhibido. Estas características tienen su cara y su cruz. Por una parte la comunicación es fluida, lejos de los corsés que pueden colocar los tópicos sociales. Por otra parte, no siempre se utiliza bien esta libertad absoluta de expresión, se puede decir todo lo que a uno le venga en gana, sin importar las consecuencias de ello.

Uno de los aspectos críticos que se señalan de este tipo de socialización a través de las redes o las comunidades virtuales, es su anonimato y, también, la posibilidad de presentarse con la identidad que uno quiera construirse. Hay que tener en cuenta que no todas las formas de participación en estas redes sociales son iguales y que la forma de estar en ellas varía. No es lo mismo participar en un *chat*, en el que se entra y sale cuando se quiere y sólo se debe elegir un *nick*, que interactuar con los contactos que la persona tiene o participar en el grupo de discusión sobre algún tema, al que hay que suscribirse y, se dan datos personales y hay que solicitar a nuestro proveedor de servicios darnos de alta para recibir las noticias.

Pero, en líneas generales, es cierto que en Internet el individuo puede presentarse con una personalidad construida. Esto es más claro en algunas aplicaciones como los juegos de rol, donde el usuario debe construirse una personalidad ficticia de varón, hembra, animal, personaje fantástico, para jugar con los otros usuarios en Red. En los salones de *chat*, por citar otra variedad de interacción en Internet, al inicio de una conversación se suelen preguntar y ofrecer datos personales, descripciones físicas, lugar desde donde se conecta, etc. Muchos de estos datos suelen ser inventados aunque, también es cierto, cuando se mantiene una conversación varias veces con la misma persona, comienzan a darse informaciones más personales y reales. Además, en muchas de las aplicaciones que sostienen las redes sociales, hay que crear el propio perfil, donde el individuo se define y cuenta lo más importante de sí mismo.

Los usuarios de Internet no sólo son autores de lo que escriben, de los mensajes que lanzan, sino que "son autores de sí mismos, construyendo nuevos *yo* a través de la interacción social virtual"<sup>[21]</sup>. Este intercambio social anónimo permite jugar con la personalidad y el aspecto físico. La proliferación de las cámaras web en las aplicaciones, está reduciendo este aspecto, pero ahora también la apariencia física depende de la descripción que el individuo hace. Las consecuencias psicológicas de este jugar con la propia identidad deben ser tomadas en su justa consideración.

Una de las teóricas clásicas en la reflexión sobre este aspecto de la Red, Sherry Turkle, apunta que la posibilidad de crear diversos tipos de personalidad, puede ser un valor de estas interacciones, en el sentido que puede ayudar a conocer los distintos aspectos de la personalidad. Para ella, cada uno de nosotros formamos parte de diversos grupos (familia, amigos, grupo de trabajo, etc.). En cada uno de ellos se muestra aspectos de nuestra identidad establece un tipo de relaciones, no se excluyen unos a otros, sino que se compenetran. El individuo es, a la vez, padre, amigo, jefe en una oficina, miembro de una comunidad de creyentes. El papel que desempeña en cada uno de

esos ámbitos es distinto y exige una serie de comportamientos, de formas de actuar e interactuar con los otros, diversos; distintas facetas de una misma personalidad. Internet, para esta autora, es un laboratorio donde experimentar la experiencia de la construcción y de la reconstrucción del yo en un proceso que permite modelarnos y re-crearnos a nosotros mismos [22].

Es cierto que, especialmente en algunas edades, como en la adolescencia cuando se está consolidando la personalidad, la falta de una personalidad estructurada puede favorecer la aparición de comportamientos de dependencia hacia el uso de Internet, precisamente por la posibilidad de construir una personalidad compensada con aquellos aspectos del yo que se perciben como negativos o como una carencia [23]. Oportunas intervenciones en el campo educativo y formativo para el uso de Internet deben tener en cuenta estos posibles riesgos.

## 5. La ecología del ciberespacio

La ausencia de un centro está en el origen mismo de Internet. Esta característica técnica se ha transferido a los usuarios de la Red traducida en una ausencia de jerarquía y en "un individualismo exagerado" [24] que enfatiza la libertad individual dentro del ciberespacio. Además, se valora en el ciberespacio la rapidez y la velocidad en el acceso a la información, en obtener resultados de búsqueda. "El individuo, así, está urgido por la satisfacción inmediata de sus deseos consumistas" [25], y corre el riesgo de abdicar de las responsabilidades colectivas. Sería paradójico precisamente cuando en el origen de la Web está el facilitar la colaboración y el trabajo en red como forma de progreso personal y social.

El ciudadano del ciberespacio sigue siendo un ciudadano. Es necesario recuperar las virtudes del ciudadano (corresponsabilidad, respeto, aprecio por la justicia, participación, etc.) también para la persona que anda en este nuevo territorio. El propio sentido de la responsabilidad y la conciencia personal deben ser las instancias que guíen al habitante del sexto continente. La convicción personal debe llevar a realizar un uso responsable de Internet. Pueden existir, por ejemplo, filtros de determinados contenidos, pero la dinámica de la Red es ir creciendo e ir superando cualquier tipo de barrera o filtro. Al final, será el usuario quien frente a frente con su ordenador y su conexión a la Red decida hacer un uso u otro. Formar a las personas para que fundamenten una convicción personal ética seguirá siendo la mejor estrategia.

La preocupación ecológica de nuestra sociedad puede ser una pauta de comportamiento ético para este nuevo espacio social, el ciberespacio. Internet es un nuevo continente que está siendo poblado por un número cada vez más numeroso de nuevos habitantes. Hans Jonas propone la ética de la responsabilidad para hacer el mundo habitable. Las acciones personales deben ir encaminadas a preservar el ecosistema que nos sustenta y que posibilita el desarrollo de la vida. La conciencia de la precariedad del medio ambiente exige respuestas concretas tanto a nivel individual como colectivo.

En este sentido, cabe hablar también de ecología en el ciberespacio. Esto es, de hacer el mundo de la red habitable, lo que conlleva la responsabilidad de todos a la hora de construir este nuevo territorio a medida humana. En un primer nivel, habría que insistir (y educar) en que en este nuevo espacio de socialización es preciso recuperar las buenas formas y la cortesía, la urbanidad, el respeto. Pero más allá de la mera cortesía, hay que partir de un principio básico. Cuando nos conectamos seguimos siendo personas. Entrar en el ciberespacio no significa abdicar de nuestra condición de seres personales. La Red pone en contacto a personas, al otro lado del teclado, de la pantalla, hay una persona.

Esto es especialmente evidente en aplicaciones tipo chat, foros, etc. Internet actúa como medio de comunicación, como canal que conecta a seres individuales. También aquí sigue siendo válida la propuesta ética según la cual se debe tratar a los demás como queremos que ellos nos traten. Esta reciprocidad ética debe considerarse como el punto de partida. Una reflexión más profunda sobre lo que es la persona debería generar, en el usuario, la exigencia de un tipo de comportamiento que sirva para respetar siempre la dignidad propia y del otro.

También en este aspecto, es primordial recuperar el sentido del valor de la palabra como vehículo para poner en relación. Todavía hoy, la escritura es el vehículo principal de las relaciones sociales en la Red. La palabra que tiene que ser expresión de lo que la persona es. Palabra, también, que debe servir para la afirmación de uno mismo como persona, ser humano en relación, y afirmación del otro que se construye con el respeto a su dignidad. El anonimato de Internet favorece la irresponsabilidad y queda muy diluida, en este ámbito, la responsabilidad personal pues ¿ante quién debo ser responsable? ¿Qué instancia exige al individuo –salvando las situaciones delictivas o ilegales- el cumplimiento de unas ciertas normas éticas?

Vuelve a aparecer, ahora, como más necesaria la formación de la propia conciencia. La educación para el uso de la Red, que mencionábamos más arriba, no puede quedarse en una mera instrucción técnica. La alfabetización tecnológica debe ser un aspecto importante de la formación de las futuras generaciones, pero no lo es menos el formarlas para tener un sentido de la responsabilidad que parta del convencimiento personal sobre las exigencias que el individuo tiene en el contacto con los otros. Aunque este contacto no sea físico.

## **6. Tecnosocialidad**

Se ha acuñado el término de "tecnosocialidad"<sup>[26]</sup> para señalar que las tecnologías de la comunicación no son sólo herramientas, dispositivos electrónicos, sino "contextos, condiciones ambientales que hacen posible nuevas maneras de ser". En el fondo, lo que se está subrayando es que, más allá de la tecnología, de los objetos, los cambios que se están produciendo afectan profundamente a las personas. La educación, la pastoral, la evangelización, tienen que tener en cuenta estas nuevas realidades pues a la persona, al joven especialmente, que se dirigen es el joven que cambia de mundos, que salta de espacios; mejor, que es capaz de compartir distintos espacios. Exagerando, tal vez la pregunta importante que hacernos no sea tanto quién soy sino dónde estoy. Las tecnologías de la comunicación nos permiten abrir ventanas a otros espacios, sin movernos de la habitación. ¿Qué sucede si no cuando estoy interactuando con otra persona, con la que no comparto en ese momento el espacio físico, pero con la que establezco una relación profunda?

No hace mucho estaba en las carteleras la película Jumper, donde el protagonista tenía la capacidad de teletransportarse. Como él, los usuarios de Internet y de sus aplicaciones para construir redes sociales, pueden transportarse a otros espacios, a otros lugares. Está cambiando la forma de relacionarnos, de ser, de estar en este mundo, porque ya podemos estar en mundos distintos. La tarea educativa y evangelizadora, si quiere ser hoy eficaz, tiene que confrontarse y dejarse interpelar por estos nuevos espacios, y por las nuevas formas de relacionarse de nuestros jóvenes.

- 
- [1] Estudio realizado por Xperience Consulting y Findasense.
- [2] Cf. J. VALIENTE, "Nuevas tecnologías, nuevas personas", *Misión Joven* (2001) 5-12.
- [3] Para un análisis sobre los distintos significados del término ciberespacio y la evolución de su significado, y sobre el camino recorrido por los estudios acerca de la cultura digital, puede resultar muy útil el libro de Edgar Gómez, *Las metáforas de Internet*, Editorial UOC, 2007.
- [4] CARON A.-CARONIA L., *Moving cultures. Mobile communication in everyday life*, McGill-Queen's University Press, Londres, 2007, 15.
- [5] "Espacios metafóricos que emergen solamente a través de la interacción con el ordenador, donde la gente navega con un hardware particular": S. TURKE, *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet*, Milán 1997, 268.
- [6] Cf. P. LÉVY, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, 2001, 88.
- [7] CASTELLS M., *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y sociedad*, Plaza & Janés, Madrid 2001, 146.
- [8] NARDONE G.- CAGNONI F., *Perversiones en la red. Las patologías de Internet y su tratamiento*, RBA, Barcelona 2003, 31.
- [9] Nardone – Cagnoni, 30.
- [10] Citado por GÓMEZ E. *Las metáforas de Internet*, Editorial UOC, 2007, 83.
- [11] Citado por CASTELL M., *Comunicación móvil y sociedad*, Ariel, Barcelona 2006, 225.
- [12] Una breve explicación del funcionamiento de los canales de chats y de las posibilidades y problemas que plantean puede encontrarse en otro artículo publicado en *Misión Joven* 329 (2004) pp. 25-32.
- [13] FERRI P., *La rivoluzione digitale. Comunità, individuo e testo nell'era di Internet*, Mimesis, Milán 1999, 79.
- [14] CANTELMÍ T. – D'ABDREA A., *Fenomeni psicopatologici Internet-correlati: osservazioni cliniche*, Piccin, Padova 2000, 59.
- [15] GRIFFITHS, *Esiste la dipendenza da Internet e da computer?*, en CANTELMÍ, o. c., 106.
- [16] KIM H.- KIM G.- PARK H.- RICE R., *Configurations of relationship in different media*, en *Journal of Computer-Mediated communication* 12 (4), 2007. Disponible en <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/kim.html>
- [17] Castell, 2001, 137-154.
- [18] Castell, 2006, 150.
- [19] Nardone - Cagnoni, 2003, 27.
- [20] Nardone – Cagnoni, 2003, 29.
- [21] CARETTI V., *Psicodinamica della trance dissociativa da videoterminales*, en *La mente in Internet. Psicopatologie delle condotte on-line*, Piccin, Padova 2000, 126.
- [22] TURKE, 267.



[23] GRIFFTHS M., o. c., 112.

[24] PONTIFICIO CONSEJO PARA LAS COMUNICACIONES SOCIALES, *Ética en Internet*, n 8.

[25] Conclusiones del I Congreso Continental Iglesia e informática, Monterrey, 2003.

[26] Citado por Castell, 2006, 226