



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

CENTRO UNIVERSITARIO UAEM TEXCOCO

**“ESTUDIO DE LA ADICCIÓN A INTERNET EN LOS JÓVENES EN LA
ACTUALIDAD EN MÉXICO”**

T E S I N A

**QUE PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIATURA EN
INFORMÁTICA ADMINISTRATIVA
P R E S E N T A :
NANCY BERNAL NAVA**

DIRECTOR: M. EN C. A. YEDID ERANDINI NIÑO MEMBRILLO

ASESOR: M. EN C. MINERVA REYNA IZAGUIRRE

ASESOR: M. EN C. JOSÉ SERGIO RUIZ CASTILLA

TEXCOCO, MÉXICO 2011.

DEDICATORIAS

A DIOS por darme la vida y la familia que tengo, y ser tan infinitamente bueno y bondadoso con nosotros.

A mis padres, porque gracias a su amor, apoyo y sacrificio, he alcanzado una de mis más grandes metas.

A mi hermano y su familia esperando ser siempre un buen ejemplo para ustedes.

A mi novio que gracias a su comprensión y paciente espera alcanzamos una meta más.

A mi amiga Eugenia Navidad Hernández Conde, por compartir momentos especiales dentro del ambiente laboral como personal.

Al Ingeniero Jorge Esquivel Díaz por su apoyo incondicional.

A mi directora de tesina la maestra Yedid Erandini Niño Membrillo, por el apoyo brindado para la elaboración de este trabajo de investigación.

A mis revisores los maestros Minerva Reyna Izaguirre y José Sergio Ruiz Castilla por su enseñanza y haber compartido sus conocimientos.

PROLOGO

El presente trabajo de investigación reúne diversos temas de adicción a internet, ya que el propósito de este en realidad es muy simple. En el desempeño de nuestras actividades cotidianas, académicas y profesionales, he tratado realizar una modesta contribución al estudio y la investigación de Internet en México, pues comprendemos que en este medio de comunicación aún es posible abrigar ciertas esperanzas de poder incidir en la construcción de un mundo mejor, pues a diferencia de los medios de comunicación masiva convencionales, Internet nos exige asumir la postura de emisores activos. En Internet no todo es pornografía, entretenimiento, comercio y negocios, si no por medio de Internet es posible incidir en la construcción de un nuevo Estado, levantar la voz y denunciar la injusticia, convocar la generosa solidaridad de los demás. Nuestra participación o indiferencia hacen a Internet.

A diferencia de la mayoría de diversos textos que ya se han publicado sobre el tema de Internet, ***Internet: el medio de comunicación inteligente*** procede de una reflexión eminentemente colectiva y convergente. Considero que en el Internet de hoy solo es posible pensar, actuar y producir de forma particular o plural.

El tiempo se ha empeñado en demostrarnos que nada en la vida admite ser considerado como definitivo, y mucho menos Internet, el cual se transforma a cada instante, alterando todo aquello con lo que se encuentra en su camino, es decir principalmente altera la conducta de las personas cuando les provoca adicción entendiendo como tal a la dependencia comportamental que abarca interacciones no-humanas y que se explican según principios que distan del modelo clásico de dependencia, aunque manteniendo un punto de contacto en lo que respecta a la dependencia psicológica.

En virtud de lo anterior la presente tesina pudiese sensibilizar a los individuos que se encuentran frente al ciberespacio, con el fin de utilizarlo como el empleo de las herramientas de comunicaciones de Internet.

Asimismo se expresa en esta investigación el nutrir el desarrollo de nuevas inquietudes en los miles de estudiantes, quienes ya han comprendido, y mucho mejor

que nosotros, que Internet puede convertirse en un formidable acelerador histórico de las sociedades. A los estudiantes en realidad corresponde y pertenece Internet. Ellos lo han hecho suyo, a través de su participación, arrebatándole una considerable cantidad de horas a la pasividad propuesta por el televisor, el cual fragmenta y compacta considerablemente la realidad que les pertenece y les corresponde transformar. No importa si ellos han hecho suya la red por razones de información o de entretenimiento. Ellos perfectamente saben que ya disponen del más poderoso medio de comunicación que ha existido en la historia. Por medio de Internet ellos sí podrán materializar muchos de sus sueños.

INTRODUCCIÓN

Internet la red de computadoras más grande del mundo es una herramienta que ha crecido considerablemente, creando una brecha generacional donde para los más jóvenes es parte de su formación ya que constituyen una generación con nuevas técnicas de aprendizaje, pero en ocasiones el Internet provoca que se hagan insensibles hacia situaciones reales, pues se alejan de sus semejantes y pareciera solo importarles las experiencias que experimentan en el mundo virtual, sin embargo para los adultos es la adaptación de ésta tecnología en su vida cotidiana.

Millones de personas en el mundo se conectan diariamente a Internet, enfrentado al usuario al bombardeo de diversa información de todas partes del mundo, provocando que el tiempo que los usuarios pasan conectados a la red se incrementa, el tiempo de conexión promedio es de dos horas diarias, pero hay para quienes ese tiempo no es suficiente, sino lo ideal es un acceso permanente, pues es imposible despegarse de la red. Desafortunadamente cualquier conducta normal placentera es susceptible de convertirse en un comportamiento adictivo, por tanto el objeto de este trabajo será analizar la adicción que causa Internet en los jóvenes mexicanos en el desarrollo de su vida diaria.

Internet es un instrumento a la que se le atribuyen innumerables ventajas; ya forma parte de nuestro desarrollo en los diferentes ámbitos de la sociedad, pero en ocasiones se vuelve adictivo, por tanto analizaremos los beneficios o perjuicios que provoca en la educación, ciencia y tecnología, negocios o empresas, entretenimiento y por supuesto en el desarrollo de los jóvenes.

Como anteriormente mencionamos Internet de ser una actividad de entretenimiento puede convertirse en adictiva, ahí los usuarios de la red pueden crear personalidades ficticias, o suelen revelar personalidades ocultas, les brinda satisfacción sexual o inclusive buscan apoyo social, por tanto deberemos analizar los criterios que causan la adicción a Internet en los jóvenes, pues muchas veces el usuario disminuye su actividad social o profesional, para permanecer constantemente conectado a la red.

Lo importante en la adicción no es la actividad concreta que genera, sino la relación negativa, incluso destructiva cuando el usuario se muestra incapaz de controlarlo, muchas veces se ve reflejado en muchos aspectos de los jóvenes como por ejemplo en sus relaciones sociales; en el trabajo o tareas que desempeña; en la salud o en sus hábitos diarios; provocando una distorsión de sus objetivos personales, familiares o profesionales; por tanto analizaremos las consecuencias que produce el uso excesivo de Internet, para determinar la influencia nociva de Internet sobre los jóvenes.

El mundo virtual aísla al sujeto de la realidad, afectando sus relaciones y produciendo trastornos en su personalidad. Hay que estar conscientes de que no se trata de estar en contra del Internet, sino todo lo contrario hay que explotar todas sus herramientas ya sea para agilizar la comunicación o simplemente mejorar nuestro desarrollo profesional, familiar o académico, únicamente hay que mantener un equilibrio para que el mundo virtual no sustituya al real.

PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

Recientemente se ha incrementado el uso de las nuevas tecnologías, produciendo en la sociedad un cambio vertiginoso en las costumbres de las personas que buscan día a día actualizarse con todo el cambio tecnológico, por lo cual es importante preguntarnos ¿Cuál es el impacto que tienen en el desarrollo de la vida cotidiana?

En los últimos años con el gran avance de los medios de comunicación surge una gran herramienta: Internet, la cual nos facilita la comunicación a cualquier parte del mundo. Actualmente cualquier persona tiene acceso a Internet, gracias a los lugares que rentan el servicio a un costo bajo. Asimismo gracias al abaratamiento de las computadoras personales, de la conexión a Internet, se ha producido un crecimiento extenso de usuarios que acceden a la red.

Internet es una herramienta que permite compartir recursos de información de diferentes tipos como: científica, cultural, política, económica, social, noticias, comercial, entre otros, sólo tenemos que sentarnos frente a la computadora y obtener cualquier información de cualquier parte del mundo, sin embargo es indispensable determinar ¿Qué buscamos en Internet? ¿Qué nos ofrece Internet, aprendizaje, u ocio?

Miles de personas se conectan diariamente a Internet para consultar lo que desean en la red, en cierto sentido está modificando la forma en cómo nos relacionamos unos con otros, muchos lo utilizan como medio para obtener información, otros para desarrollarse profesionalmente, otros como un proceso de aprender lo máximo en un tiempo mínimo, por tanto debemos centrarnos en ¿Qué beneficio o perjuicio causa el uso de Internet?

Desgraciadamente en nuestro país, Internet es una herramienta que se está desarrollando lentamente, es común que en los usuarios se produzca una fase de encantamiento por su descubrimiento, y muchas veces se abuse del uso de la conexión a la red, pero realmente ¿Cuándo Internet puede llegar a crear una dependencia o adicción?, de entrada esta pregunta supone una gran polémica, pues es vasta la información que se puede encontrar en la red.

Como mencionamos Internet brinda una fascinación en los cibernautas cuando apenas se está descubriendo, gracias a sus atributos como la velocidad, la accesibilidad, la gama de información que ofrece. Pero muchas veces afecta más en los padres de familia que tratan de entender las nuevas tecnologías y que para los niños y jóvenes resulta un instrumento de lo más natural y normal utilizar. Además muchos profesionistas, estudian para adquirir nuevos conocimientos para su beneficio personal, pero verdaderamente ¿Quiénes son susceptibles de volverse dependientes de Internet, los niños, jóvenes o adultos?

Internet ha llegado para quedarse y evolucionar, pues resulta beneficiosa para la humanidad, pero nos podemos cuestionar ¿Puede Internet crear un mundo virtual y sustituir al real?, ¿Puede alterar el comportamiento del ser humano?, ¿Puede distorsionar los objetivos personales de un usuario?

Además de todos los recursos que ofrece Internet, también existen espacios donde se puede crear grupos con gustos similares como lo son las salas de Chat, los foros, entre otros y que brindan comunicación en tiempo real, es decir casi en el momento de que se acaba de teclear un mensaje, ya sea por moda o por morbo, Internet es un medio eficaz para manifestar deseos, miedos, frustraciones, etcétera, debemos preguntarnos ¿Puede afectar Internet las relaciones personales?, ¿Puede llegar existir amor en Internet?, ¿Puede existir infidelidad vía Internet?. Finalmente hay que considerar que con la conexión a Internet solamente se realiza una interacción hombre máquina.

JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

De principio el Internet supone una herramienta de nuevo descubrimiento para los usuarios, pues día a día se utiliza en nuestra vida cotidiana y se prevé que cada vez sea mayor el contacto con esta herramienta.

El auge que ha tenido el Internet es inevitable, por tanto es necesario explotar todos los servicios que nos brinda, para así determinar si con el crecimiento de ésta, surge un trastorno de adicción a Internet.

Esto ha creado un debate de si verdaderamente existe adicción a Internet, provocando que muchos investigadores sigan de cerca esta nueva modalidad, para desarrollarlo más ampliamente. El objeto principal con este trabajo es determinar el impacto que tienen Internet en la juventud Mexicana.

Gracias al fácil acceso de esta tecnología y los costos bajos del Internet, muchas personas presentan problemas derivados de su adicción a las computadoras y a Internet como: pérdida de control sobre el tiempo de conexión, disminución de actividad profesional o social, supresión de horas de sueño o comida, creación de personalidades ficticias y revelación de personalidades ocultas entre otras. Debemos determinar que motiva a un usuario a pasar tanto tiempo en el ciberespacio, para establecer los factores que causa en los cibernautas esta adicción.

Es evidente que Internet ha producido un cambio en las costumbres de los usuarios de la red, por tanto es preciso conocer las consecuencias que provoca la adicción a Internet como la afectación en las relaciones sociales, en el trabajo, la salud y hábitos diarios y así determinar cuando el mundo virtual aísla al cibernauta de la realidad, afectado sus relaciones y produciendo trastornos en su personalidad.

Finalmente es importante precisar si ésta herramienta más allá de ofrecer una gama extensa de información, brinda un beneficio o perjuicio en el desarrollo de los jóvenes usuarios.

OBJETIVO GENERAL

Determinar el impacto del uso de Internet en los jóvenes, para establecer la existencia de la adicción a Internet en México.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar la Adicción a Internet en los jóvenes Mexicanos.
- Analizar los factores causantes de la adicción a Internet.
- Estudiar las posibles consecuencias que causa la adicción a Internet
- Determinar el impacto nocivo que produce Internet en los jóvenes mexicanos.

ÍNDICE

DEDICATORIAS	3
PROLOGO	5
INTRODUCCIÓN	7
PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA.....	9
JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA.....	11
OBJETIVO GENERAL	12
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12

CAPITULO PRIMERO

1. INTRODUCCIÓN A INTERNET.....	17
1.1. Internet y su Historia.....	17
1.2. Historia de Internet en México	20
1.3. Situación actual de Internet en México	23
1.4. Uso de Internet en diversos sectores.....	25

CAPITULO SEGUNDO

2. NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INTERNET EN MÉXICO.....	30
2.1. Tipos de Usuarios de Internet	30
2.2. Actividades en Internet	34
2.3. Nuevas Tecnologías de Internet	37

CAPITULO TERCERO

3. ADICCIÓN A INTERNET	44
3.1. Definición de adicción a Internet	44
3.2. Signos de adicción a Internet.....	46
3.3. Síntomas ligados a la adicción a Internet	47
3.3.1. Síntomas Psicológicos	48
3.3.2. Síntomas Sociales	49
3.3.3. Síntomas Físicos	51

CAPITULO CUARTO

4. FORMAS DE ADICCIÓN A INTERNET	54
4.1. Adicción al sexo virtual (Cibersexo).....	54
4.2. Adicción a las relaciones virtuales	56
4.3. Compulsiones de la Red.....	58
4.4. Information overload.....	60

CAPITULO QUINTO

5. CONSECUENCIAS DE LA ADICCIÓN A INTERNET EN LOS JÓVENES	62
5.1. Consecuencias familiares	62
5.2. Problemas laborales y escolares	64
5.3. Problemas financieros	67
6. ADICCIÓN A INTERNET EN LOS JÓVENES MEXICANOS.....	71
7. CONCLUSIONES	74
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	77
ÍNDICE ALFABÉTICO	78

LISTA DE FIGURAS Y GRÁFICAS

Figura 1. Clasificación de Usuarios según su experiencia	30
Figura 2. Clasificación de Usuarios según su Comportamiento	32
Gráfica 1. Histórico de usuario de Internet en México 2005 – 2009.....	24
Gráfica 2. Penetración del Universo de Internautas por Edad.....	33
Gráfica 3. Uso de Nuevas Tecnologías	41

CAPÍTULO PRIMERO

1. INTRODUCCIÓN A INTERNET

1.1. Internet y su Historia

1.2. Historia de Internet en México

1.3. Situación actual de Internet en México

1.4. Uso de Internet en México

1. INTRODUCCIÓN A INTERNET

1.1. Internet y su Historia

Definición de Internet

(Gómez Vieites & Veloso Espiñeira, 2003) define Internet como:

El primer medio global de comunicación bidireccional, que permite a sus usuarios acceder e interactuar con millones de documentos que contienen información audiovisual de muy diversas fuentes (organismos públicos, empresas, universidades, asociaciones, particulares, etcétera), así como comunicarse entre sí de múltiples formas (*e-mail*, videoconferencia, conversaciones múltiples, etcétera), y todo ello a un coste mínimo, posibilitando la eliminación de barreras espaciales y temporales. (p. 109)

(Madrid López, 2000) menciona que:

Internet puede definirse como una red de ordenadores que comparten datos y recursos. Existe una conexión de redes a nivel mundial que permite a los ordenadores (y a las personas) comunicarse entre sí en cualquier parte del mundo. Esto nos permite tener acceso a información y personas que de otra forma no sería posible.

(Guerreschi, 2007) plantea que Internet:

Es un conjunto de redes interconectadas que constituyen una gigantesca Red mundial. Se le define también como “telaraña mundial”. Internet es en la actualidad el producto tecnológico que más ha influido en las costumbres y los modos de vida de las personas. Es la de la *telemática*, la unión entre las telecomunicaciones y la informática, ya que permite que varias computadoras se comuniquen entre sí e intercambien distintos tipos de documentos (archivos). (p. 24-25)

Internet es un medio global de comunicación integrado por un conjunto de las diferentes redes de cada país del mundo que comparten datos y recursos, por medio del cual un usuario puede acceder a diversa información, personas y que permite comunicarse entre sí de múltiples formas.

Es imposible asegurar que esta tecnología en constante evolución transformara de forma negativa o positiva a la sociedad, pero es un hecho que Internet como herramienta constituye uno de los avances más significativos en materia tecnológica. Nos encontramos en el ascenso imparable de Internet que tiene un enorme impacto en las relaciones humanas. A continuación se destaca algunas características importantes de este medio de comunicación:

- El alcance global.
- El uso de Internet hace más rápida, confiable y cómoda la comunicación y así como el proceso de información.
- Facilidad de comunicación e interacción del usuario.
- La globalización de mercados que ha permitido las relaciones comerciales entre empresas nacionales e internacionales.
- Capacidad para distribuir productos digitalizados.
- Costes reducidos.

Historia de Internet a Nivel Mundial

Señala (Guerreschi, 2007) que:

El origen de Internet se remonta a 1969, cuando, en plena Guerra Fría, el Departamento de Defensa estadounidense confió al ARPA (*Advanced Research Project Agency*, Agencia de Proyectos de Investigaciones Avanzadas) la tarea de crear una red de enlaces entre las computadoras presentes en los apostaderos tácticos militares más importantes. Era fundamental que no hubiera ningún nudo

central en la Red, sino que todas las computadoras vehiculizaran la entrada y la salida de la información. De esta manera, aunque uno o más segmentos de la Red fueron destruidos por los bombardeos, los datos podrían seguir otros caminos y no perderse. La Red militar así instituida se llamó ARPANET (*Advanced Research Projects Agency Network*, Red de Agencia de Proyectos de Investigaciones Avanzadas). (p. 24)

(Gómez Vieites & Veloso Espiñeira, 2003) dice:

El hecho de que el software de los protocolos de comunicaciones que regían el funcionamiento de ARPANET fuera de dominio público, así como la estructura de la fuera anárquica debido a su naturaleza, propiciaron que muchas organizaciones que disponían de los equipos informáticos necesarios pudieran conectarse a ella, fundamentalmente universidades y grandes empresas tecnológicas. Así, por ejemplo, la *European Unix Network* (EuNet), integrada por diversas organizaciones de los Países Bajos, Dinamarca, Suecia y Gran Bretaña, se conectó a ARPANET en 1982. (p. 58)

(Guerreschi, 2007) menciona:

Durante los años sesenta nacieron otras redes universitarias de investigación ligadas a ARPANET, pero quedaban excluidos todos aquellos institutos que no tenían relación con el Ministerio de Defensa. Así, en 1983 la sección militar de ARPANET se separó, creando una Red alternativa propia: MilNet.

Contemporáneamente, el gobierno instituyó la National Science Foundation (NSF, Fundación Científica Nacional), con la misión de crear una Red con fines de investigación, que uniese todas las universidades interesadas. Nació así NSFNET, que se convertiría, más tarde, en la Internet actual.

Con el crecimiento de la Red, se desarrolló la conciencia de que podría ser aprovechada también para fines comerciales. El auge de esta aplicación se da en los años noventa: en 1991, el CERN (*Consiglio Europeo per la Ricerca Nucleare*, Consejo Europeo para Investigación Nuclear) crea una nueva arquitectura para simplificar la navegación en la Red, la *World Wide Web* (WEB).

Desde entonces, el desarrollo de Internet crece enormemente, hasta llegar en la actualidad a estar integrada por miles de redes singulares, que reúnen, cada una, un cierto número de máquinas individuales. (p. 24)

1.2. Historia de Internet en México

México fue el primer país latinoamericano en conectarse a Internet, lo cual ocurrió a finales de la década pasada, en febrero de 1989, a través de los medios de acceso de interconexión de Teléfonos de México, compañía mexicana que había constituido el monopolio telefónico.

Es evidente que la red en México, así como la red Internet por sí misma, no surge como una red única, sino como el esfuerzo conjunto, más o menos coordinado, de varias instancias interesadas y de origen común, el académico. A continuación presentaremos una reseña cronológica:

Gayosso Blanca (2003) escribe:

Año1991:

- La Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) establecieron los primeros enlaces en México en conjunto con el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, a petición de la NSF se propuso establecer un comité llamado Red Académica Mexicana (RAM).
- Se formó el organismo llamado RedMEX, asociación civil constituida por la academia para regular las políticas, estatutos y procedimientos que habrían de seguir la organización de Internet en México.

Año1992:

- El 20 de enero, la Universidad de Guadalajara estableció la MEXNET con los mismos objetivos que la anterior asociación, fue integrada por las siguientes

instituciones: Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Monterrey, Universidad de las Américas, Universidad de Guanajuato, Universidad Veracruzana, Universidad Iberoamericana, Instituto Politécnico Nacional, Universidad Autónoma Metropolitana, Universidad Panamericana, Universidad de San Luis Potosí, Universidad Autónoma de Coahuila, Universidad de Mazatlán, Universidad Autónoma de Puebla, Universidad Autónoma de Chapingo, entre otros.

- Para este año existían tres diferentes proyectos de trabajo:
 1. La Red de la UNAM, representaba el segmento mayor por la extensión que cubrían sus campus.
 2. MEXNET, representado por las universidades con conexiones independientes y por el Tecnológico de Monterrey y las universidades que se conectaban a través suyo.
 3. Por último RUTYC (Red de Universidades Técnicas y Centros), donde se encontraban congregadas las universidades públicas de la SEP, la Universidad de Guanajuato y el Instituto Politécnico Nacional.
- Existían en México dos administradores del Sistema de Nombres de Dominio (o *Domain Name System*, DNS), es decir, del sistema de denominación de los dominios generados en el país: la UNAM, y el Tecnológico de Monterrey.
- Además, se inauguró la Red Integral de Telecomunicaciones de la UNAM, la cual interconectó a 90% de la población universitaria en 96 centros.

Año1993:

- La Universidad de las Américas creó la primera página web, a partir de este año la información sobre Internet cobró mayor presencia en los medios de comunicación colectiva.

- Se logró la conexión del CONACyT y del ITAM a Internet a través de un enlace satelital directo al Centro Nacional de Investigación Atmosférica (National Centre of Atmospheric Research, NCAR) en Boulder, Colorado; con ese enlace CONACyT estableció su propia red, a la cual denominó Red Total CONACyT.
- También se formó la red regional BAJAred de Baja California, que agrupaba las redes del Centro de Enseñanza Técnica y Superior (CETyS), del Centro de Investigación Científica y Educación Superior de Ensenada (CICESE), de la Universidad Autónoma de Baja California (UABC), del Colegio de Estudios de la Frontera Norte (COLEF) y del Instituto Tecnológico de Mexicali (ITM).
- Las redes que existían en el país ese año eran: MEXNET, RedUNAM, RedITESM, BAJAnet, Red Total de CONACyT y SIRACyT (Sistema de Redes Académicas Científicas y Tecnológicas).

Año1994:

- El uso de la red comenzó a diversificarse, pues hasta ese momento las universidades fungieron como únicos proveedores de acceso a Internet.
- El Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, se unió a la asociación MEXNET y formaron juntos la Red Tecnológica Nacional (RTN).
- La reunión de la Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Educación Superior (ANUIES) dio paso a la formación de una “red dorsal de cómputo”, cuya función sería integrar a todas las universidades del país, así como formar una asociación civil encargada de consolidar, operar y administrar esa red.

Año1995:

- Debido a las características de la infraestructura que ofrecía la red de la UNAM y la ANUIES, a partir de ese año y durante el siguiente fue posible crear un salida principal a Internet de carácter nacional. La ventaja también repercutió en la oferta de los servicios que prestaban las compañías comerciales de acceso a Internet, pues enriquecieron sus productos con servicios de valor agregado.

Año 1996:

- Surge la representación mexicana de la Internet Society (Isoc), organización internacional no gubernamental y no lucrativa, encargada de establecer relaciones de cooperación y coordinación con la instancia responsable de los estándares y direcciones de Internet en el mundo; incorporarse al estudio y divulgación del desarrollo de la red en diferentes regiones; y conocer las regulaciones sobre el aspecto técnico del crecimiento de la red.

1.3. Situación actual de Internet en México

En la última década, el uso de Internet se ha extendido y popularizado en México de manera constante y acelerada, sin embargo, aún no pueden conocerse ni cuantificarse del todo las consecuencias que este medio traerá a largo plazo; es decir, cómo cambiarán o ya están cambiando las relaciones humanas debido a su empleo. Podemos en cambio, suponer que habrá permutas importantes sustanciales en la cosmovisión de la sociedad, y más aún por el carácter globalizado de esta herramienta tecnológica.

Las estadísticas realizadas por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) en el estudio sobre los **“Hábitos de los Usuarios de Internet en México”** correspondientes al año 2009 indican que el uso de Internet ha aumentado de manera considerable año con año, llegando a registrarse hasta 30.6 millones de internautas, de dicho estudio corresponden el 25.6 millones en zonas urbanas y 5 millones en zonas no urbanas.

Este estudio presenta también la infraestructura tecnológica actual con la que cuenta el país, donde nos revela que el 37% de los hogares posee (al menos) una computadora personal de los cuales 7 de cada 10 accede a Internet, el promedio de computadoras es de 1.2 por hogar.

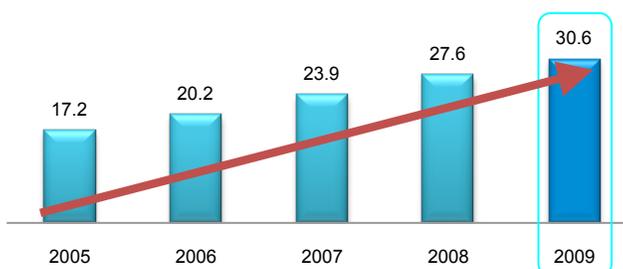
Esta tecnología se ha adaptado rápidamente a los gustos y necesidades de las personas, sobre todo entre la población joven, como se puede apreciar en el mencionado estudio en el que muestra que el 37% de los usuarios jóvenes de Internet

se ubican en rangos de edad entre los 20 y 34 años. Es importante destacar la situación laboral de internautas entre la población mayor de edad, ya que de las estadísticas se desprende que el 66% de los internautas trabajan y el resto no laboran.

Según los estudios realizados por la AMIPCI de 2005 al 2009, hay una desaceleración en el crecimiento de los internautas. Como se muestra en la Gráfica 1.

Gráfica 1. Histórico de usuario de Internet en México 2005 – 2009 (cifras en millones)

Estudio AMIPCI (Mayo, 2010): Hábitos de los Usuarios de Internet en México



El estudio realizado por Telmex sobre el tema: “**Detonado de la adopción de Internet en México**” presenta las estadísticas sobre la audiencia de internautas en México, donde se calcula un crecimiento promedio anual del 17.4%. Se prevé que en el año 2010 y 2011 habrá un crecimiento de 35.6 y 39.5 millones de internautas respectivamente.

Es importante mencionar que el uso de computadoras aumentó en los últimos años entre los estudiantes mexicanos, pese a que el número de computadoras es todavía relativamente bajo en hogares y escuelas en algunas partes de nuestro país.

Asimismo señalo que México, es uno de los países cuyos jóvenes tienen menos acceso a computadoras en sus casas debido a la falta de medios económicos, las instituciones educativas de México, tienen a su vez un promedio de menos de una computadora por cada 10 alumnos.

Desde mi punto de vista lo más frecuente es que los jóvenes se conecten a Internet desde su casa, aunque comúnmente algunos también lo hacen desde los cibercafé o acceso públicos, en su lugar de trabajo, y en la escuela, ya que en nuestro país realmente el hogar sigue siendo el principal lugar de acceso a Internet, mientras

que los café Internet decrecieron, sin embargo los jóvenes se conectan a Internet todos o casi todos los días, cuando vuelven de las escuelas, ya que el tiempo de uso es variable de unos a otros, pero oscila entre dos y tres horas diarias, en los días laborables, por otro lado de acuerdo a mi experiencia en la cuestión laboral me percate que algunos jóvenes se enganchan a veces en auténticos maratones, haciendo referencia que utilizan el servicio de internet por tiempos prolongados y principalmente el uso se incrementa los fines de semana al tener más tiempo libre.

Derivado de lo anterior y como se distingue que al inicio de este siglo, la intensa competencia mundial y principalmente el surgimiento de nuevas tecnologías de comunicación e información mismas que se abordaran más adelante en el presente trabajo de investigación, las cuales transforman rápidamente a la sociedad, y directa o indirectamente, estos factores tienen un gran impacto en el actuar de las organizaciones, la sociedad, los individuos y los gobiernos; y que en la actualidad somos testigos del cambio más profundo desde el comienzo de la revolución industrial, y lo que contribuyó al éxito de las empresas en el pasado parece no tener mucho valor en el futuro, sin embargo resulta indispensable, para toda organización, la comprensión de un **“NUEVO ORDEN MUNDIAL”** que deriva de lo que se conoce como la revolución digital, lo cual no basta con sólo mejorar las viejas formas de operación y administración, si no que es importante incorporar elementos de futuro que permitan un desarrollo sustentable de acuerdo a la nueva dinámica social, lo cual entendemos como innovar, situación de la que se desprende que Internet, con su variedad de tecnologías, ha sido promotor de cambio y principal constructor de una nueva sociedad global en la era digital.

Gracias a este nuevo sistema de comunicación e información, cada una de las etapas comprendidas en los procesos básicos mismos que pueden encontrar amplias posibilidades de proyección para resolver complejas operaciones de cualquier índole, simplificar o suprimir pasos innecesarios, detectar irregularidades, e inventar nuevas maneras de coordinar procesos, de un modo más ágil y efectivo, en busca de creación de nuevas herramientas.

1.4. Uso de Internet en diversos sectores

Nuestro mundo en este siglo pasará a ser de un mundo físico a un mundo virtual, actualmente vivimos en una era de revolución tecnológica que obliga al ser humano a interactuar con su ambiente socio-cultural, a través de extensa diversidad de herramientas tecnológicas que nos ayudan al desempeño de las tareas cotidianas y en el trabajo. Gracias a esta gran apertura y evolución de Internet se beneficiaron muchos sectores, principalmente los que refieren al: educativo, ciencia y tecnología, negocios o empresas; y entretenimiento.

Quizá uno de los aspectos importantes por analizar es el uso de Internet en el sector educativo. Este sector utiliza la Red como un medio de comunicación, como fuente de recursos y como un instrumento para mostrar los conocimientos adquiridos. En este ámbito Internet ofrece varios servicios y posibilidades como son: consultar programas educativos de diferentes materias de todos los niveles escolares o encontrar los nuevos acontecimientos tecnológicos, entrar a foros para reunir información que se requiere para resolver exámenes, o tareas o deberes escolares diarios, utilizar tutoriales para el aprendizaje de determinado tema. Además se han desarrollado algunas herramientas importantes como las videoconferencias, educación a distancia, bibliotecas digitales y foros de discusión, proyectos colaborativos, por mencionar algunos.

La existencia de las nuevas tecnologías pone a disposición de los profesores y estudiantes una gran cantidad de información que brinda la posibilidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. A través de Internet, los educadores podrán realizar actividades variadas que desarrollen en los estudiantes una diversidad de habilidades necesarias para ser exitosos en nuestra sociedad moderna.

En este artículo vamos a analizar algunos de los factores más importantes con el fin de generar nuevos modelos pedagógicos utilizando las tecnologías modernas. Comenzaremos analizando la importancia del uso de Internet como medio pedagógico, luego miraremos algunas problemáticas que están involucradas con el uso de este tipo de tecnologías y finalmente daremos unas conclusiones que pretenden dejar la inquietud de la importancia de Internet como modelo pedagógico.

Además de estas habilidades es necesario para obtener el máximo beneficio, que en nuestro país se empiecen a crear nuevos modelos pedagógicos que contemplen

el uso de las nuevas tecnologías e Internet para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto del docente como de los estudiantes, estas técnicas están relacionadas con: una política educativa, capacitación y situación del docente. El primero hace referencia a buscar el apoyo de las autoridades del sector educación, para orientar y aprovechar las nuevas tecnologías de información y comunicación fijando una política que garantice el uso adecuado de estas herramientas. Para lograr que el docente aproveche estas tecnologías es indispensable que reciban una capacitación técnica adecuada. Finalmente se requiere que tanto la actitud del docente como la del estudiante mejore para utilizar a Internet como una herramienta para incrementar sus habilidades.

En nuestra sociedad actual existe un uso generalizado de las nuevas tecnologías en el entorno profesional y personal. El papel que toma el uso de Internet en el sector empresarial resulta una herramienta muy útil para trabajar y mejorar la toma de decisiones y la asignación eficiente de los recursos. Una de las características principales del uso de la Red con las empresas es la interactividad virtual de la información de los clientes con los proveedores, a través de la apertura, el rol primordial es que permite reducir costos de transacción, aumentar la cobertura en el mercado, mejorar su competitividad, la eliminación de las barreras del comercio, la reducción de costos de transporte y el uso de las nuevas tecnologías de información.

Este sector está invadiendo Internet con la creación de negocios virtuales donde se puede mejorar el proceso de comprar productos y servicios. Además con el apoyo de las Extranet e Intranet permite mejorar la relación cliente-proveedor, la primera permite vincular a los vendedores con los clientes para tener un mayor acceso a la información de sus procesos comerciales y la segunda difunde y maneja la información al interior de la organización. También se ha logrado una mejor colaboración empresarial que utiliza herramientas como: publicación web, teléfono por internet, correo electrónico, conferencias de datos, videoconferencias, sistemas de conversación, sistemas de reuniones electrónicas, foros de discusión, entre otros). Asimismo la industria bancaria ha logrado lo propio, pues actualmente ya se pueden realizar compras electrónicas, pagos de servicios y trasposos entre cuentas, entre otros.

Conforme la tecnología evoluciona la industria del entretenimiento en Internet responderá con la introducción de nuevos dispositivos, recursos, formas y sitios de

entretenimiento. La Web con sus diversas aplicaciones permite concentrar nuestra vida en esta herramienta, ofrece la posibilidad de utilizar sitios para cualquier forma de entretenimiento: para bajar o escuchar música, utilizar los juegos en línea, ver películas, la posibilidad de contactar a las personas en tiempo real, en este caso se trata de los “chats”, un gran fenómeno que apertura las interacciones sociales y determina las relaciones, donde muchas veces se crean personalidades ficticias.

En este sentido puede afirmarse que Internet se ha adaptado a las necesidades de los internautas y ha evolucionado los diferentes sectores, como se puede apreciar en la encuesta “**Usuarios de Computadora por Tipo de Uso, 2001 a 2009**” que efectuó el Instituto Nacional de Geografía y Estadística (INEGI), en la cual nos revela que durante el año 2009 que el 52.6% de los usuarios usan Internet para apoyo en trabajos escolares, el 40.2% para entretenimiento y el 29.9% en el trabajo.

CAPÍTULO SEGUNDO

2. NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INTERNET EN MÉXICO

2.1. Tipos de Usuarios de Internet

2.2. Actividades en Internet

2.3. Nuevas Tecnologías de Internet

2. NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INTERNET EN MÉXICO

2.1. Tipos de Usuarios de Internet

La evolución tecnológica está cambiando la forma de entender las relaciones sociales de las personas, captar la atención y lograr que el contenido o servicios que se brindan en Internet se extiendan, adquiere el reto de conocer las necesidades, capacidades y posibilidades de los Internautas, de tal forma que Internet ofrece al usuario un conjunto de servicios, herramientas y nuevos usos sociales. Actualmente podemos encontrar determinados perfiles de usuario que gracias a su conducta determinan la propia evolución social y tecnológica. A continuación mencionaremos las diversas clasificaciones desde una perspectiva de experiencia, comportamiento, edad y género:

Clasificación de Usuario de Internet respecto su Experiencia

Esta clasificación se refiere al grado de conocimiento y manejo de las posibilidades que ofrece Internet. Conforme la usabilidad del medio conduce al aprendizaje del mismo y a la exploración de las posibilidades que ofrece.

Figura 1. **Clasificación de Usuarios según su experiencia**

Hassan Montero, Yusuf: "Evolución del perfil del usuario: Usuario 2.0".



Referente a los tipos de usuarios por su experiencia. Existe el inicial, quien no tiene un conocimiento especializado en las diversas aplicaciones de acceso a internet, es decir solo conoce las formas básicas de navegación, tales como son los usuarios de la redes sociales como hi5, facebook y twitter.

El usuario medio se conoce en el ámbito de los internautas como el usuario que no es capaz de realizar tareas no orientadas a la aplicación como programar, y quizá no sea capaz de administrar sistemas, pero tiene más experiencia en procesos específicos, sin embargo su conocimiento es considerablemente mayor que los usuarios habituales entendiéndolo como tal a la persona que presenta una gran fascinación por la tecnología, informática y temas relacionados con esos conceptos; es decir hace referencia a muchos sujetos que están interesados en la red, por algunos aspectos de su trabajo, estudio o bien por afición y gusto por internet, para recoger información, obtener nuevos programas, lograr ciertos propósitos, hacer intercambios, socializarse, relacionarse, pero todo ello en un marco de normalidad y sin establecer demasiados lazos con él, ni creándoles demasiadas interferencias en el desarrollo normal de sus actividades y obligaciones.

El usuario avanzado refiere que en este nivel tiene como finalidad lograr que el internauta emplee de una manera más eficiente los conocimientos adquiridos, además de permitirle emplear técnicas nuevas para resolver situaciones, siendo la persona tiene como cometido analizar un problema y describirlo con el propósito de ser solucionado mediante un sistema de información, como lo son los analistas.

El usuario profesional o experto, es la persona versada sobre conocimientos especiales en materia de navegación en internet y que hoy día se reconocen dichos conocimientos como el enfoque para organizar tareas de tipo intelectual, como es la producción de software, incluso sus servicios son utilizados por otras personas, para facilitar el acceso a las diversas aplicaciones a internet, ya que requiere de conocimientos técnicos, y el ejemplo claro de este tipo de usuarios la categoría de analista-programador.

Son usuarios que conforme van adquiriendo mayores conocimientos “**aportan**” pues difunden, comparten o intercambian información, hábitos de consumo y de navegación, opiniones, comentarios, documentos, servicios e implica la capacidad para comunicarse, además se organizan como espacios de sociabilidad, capaces de facilitar la creación y la gestión de múltiples redes personales y sociales.

Clasificación de Usuario de Internet respecto su Comportamiento

Respecto al comportamiento del usuario relacionado con la clasificación en función de la experiencia, se clasifica en: pasivo, que son los usuarios de Internet que solo consultan contenidos sencillos y paginas cotidianas, es decir sus accesos se realizan a sitios web comunes como son las redes sociales.

Figura 2. Clasificación de Usuarios según su Comportamiento

Hassan Montero, Yusuf: "Evolución del perfil del usuario: Usuarios 2.0".



El participativo, es el usuario que con su experiencia está definiendo unas pautas de comportamiento determinadas y derivadas del uso de las nuevas tecnologías de información referentes a los ordenadores personales, telefonía fija o móvil, redes de televisión, entre otros que más adelante se analizarán.

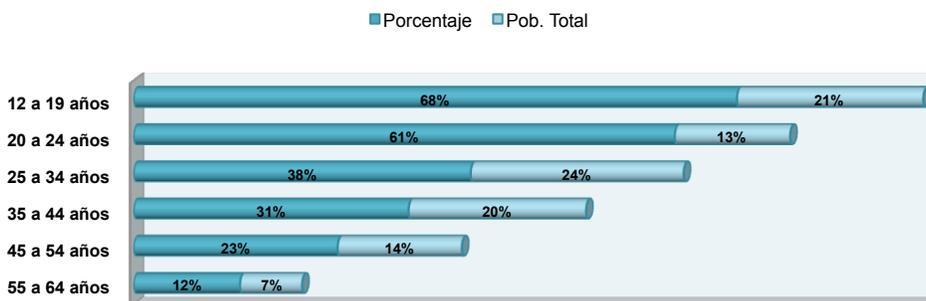
El cooperativo y/o colaborativo podemos hablar de un usuario que aporta, difunde, comparte y colabora, sus sitios personales y profesionales en la red se organizan como espacios de sociabilidad, capaces de facilitar la creación y gestión de múltiples aplicaciones. Es un derecho general que todos los usuarios consuman una gran variedad de información para así convertirse a su vez en productor y trabajador de la misma, beneficiándose de las ventajas significativas del conocimiento que se construye, haciendo referencia de este tipo de usuarios los que crean sitios en la red con la finalidad de tener foros de discusión.

En esta clasificación encontramos a un usuario participativo que deriva en cooperativo y/o colaborativo no siendo lineal esta evolución.

Actualmente en México el perfil de internauta ha cambiado demasiado, según el estudio realizado por la AMIPCI conforme a los usuarios por género, las mujeres

internautas crecieron un punto porcentual del año 2008 al 2009, correspondiente el 45% al sexo femenino y el 55% al masculino. Es importante conocer las estadísticas de los usuarios por el rango de edad, como se muestra en la siguiente gráfica:

Gráfica 2. Penetración del Universo de Internautas por Edad
Estudio AMIPCI (Mayo, 2010): Hábitos de los Usuarios de Internet en México



Existen **internautas** con características que reflejarían a través de su **comportamiento en internet**, lo que son esas personas en la **vida cotidiana y real**.

Es así que vamos a tener **los más activos**, estos se van a caracterizar por ser activamente participativos en cuestiones de la red de redes, creadores de contenidos para webs, pasan un promedio de 4 horas diarias frente al ordenador, realizan compras en línea y representan una cuarta parte del **total** de personas que transitan por la red.

Luego se detallan dos categorías más que son la de los denominados “**internautas activos**” y los “**internautas pasivos**”.

Los primeros son el **30% del total de internautas**, no son creadores de contenidos, entre otras cualidades y los segundos, el **18% del total**, son las personas que **en su vida real reflejan un paralelismo**, al igual que el resto, **con su comportamiento en la red**. Por ejemplo son de moverse más bien poco, prefieren ir de vacaciones a la playa, pasan poco tiempo en internet, no crean contenidos, no compran y asisten poco a conciertos y eventos culturales.

Sin embargo desde mi punto de vista es obvio que **no se puede generalizar**, ya que esto es un **recorte de la realidad** y no creo que esto se presente en todos los internautas, pero siempre queremos **uniformizar**, poner nombres y etiquetas y esto

conlleva sus riesgos y errores, ya que los internautas pueden encuadrar en las diferentes clasificaciones.

2.2. Actividades en Internet

No todos los internautas utilizan Internet con la misma frecuencia ni realizan las mismas actividades. Muchas veces, Internet se ha integrado en la vida cotidiana de los usuarios convirtiéndose en una necesidad, mientras que para otros se mantienen niveles de uso básicos y limitados, otras internautas evolucionan sus actividades dependiendo la frecuencia con que lo usan.

Según el estudio realizado por la AMIPCI sobre los “**Hábitos de los Usuarios de Internet en México**” correspondiente a los años 2009 y 2010, los internautas realizan principalmente actividades sociales y de entretenimiento en línea.

Por otro lado es cierto es que si ya resulta difícil para muchos recordar cómo era la red hace diez años, somos menos aún los que podemos recordar cómo era nuestra vida antes de la red. En cualquier caso, es interesante el ejercicio que se desprende ya que nos ayuda a comprender hasta qué punto esta tecnología ha cambiado nuestras vidas.

El especial en el tema que nos ocupa, como el de las actividades en línea, parece oportuno comenzar con otro ejercicio, es recordar las viejas actividades como lo eran la libreta de teléfonos, ese cuadernillo en el que apuntábamos los teléfonos, direcciones y cumpleaños de nuestros familiares, amigos y conocidos, sin embargo actualmente ante las nuevas actividades en línea que nos permiten facilitar nuestras acciones, motivo por el cual se lista la siguiente clasificación de ACTIVIDADES SOCIALES EN LINEA:

- **Enviar / recibir correos electrónicos (e-mail):** Es el proceso el cual permite a los usuarios enviar y recibir mensajes rápidamente a través de servidores (“buzones intermedios”), en donde los mensajes se guardan temporalmente antes de dirigirse a su destino, y antes que el destinatario los revise. Se puede enviar y recibir cualquier tipo de documentos digitales desde cualquier sitio.

- **Enviar / recibir mensajes instantáneos:** Es el método de comunicación que facilita enviar y recibir mensajes en tiempo real entre dos o más personas basadas en texto, prácticamente se envía cada frase de texto al terminarse de escribir, muchas veces se permite dejar mensajes aunque la otra parte no esté conectada.
- **Entrar en una sala de chat:** Es el procedimiento que permite tener una conversación mediante el uso de mensajes electrónicos realizada de manera instantánea a través de Internet entre dos o más personas ya sea de manera pública o privada, en la cual es común que los usuarios de las salas de chat utilicen pseudónimos o alias denominados “nick”.
- **Ver / bajar fotos o videos:** Es la forma de acceder por parte de los internautas para poder visualizar o realizar el proceso de descargar o copiar un archivo (fotos o videos) de un servidor en línea, mediante cualquier dispositivo que lo permita.
- **Subir videos o fotos en un sitio para compartirlos:** Es manera de transmitir datos (videos o fotos) que utilizan los usuarios de Internet para enviar archivos a través de la Red, con el fin de compartirlos en determinados sitios web.
- **Acceder / crear/ mantener sitios de comunidad virtual / redes sociales o sitios propios:** Es la forma de interacción social, la cual se define como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones de diversos contextos.
- **Enviar postales electrónicas:** Es el mecanismo donde los internautas envían a personas específicas, tarjetas de felicitación o postales digitales creadas en la Web.
- **Acceder / crear / mantener bitácora personal (blogs):** Es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente.

- **Encuentros en línea (búsqueda de pareja):** Son los portales, páginas o sitios de encuentros en la Red especializados en ofrecer a sus usuarios la posibilidad de conocer y contactar con gente con el fin de encontrar pareja, los que solo quieren salir en una cita, tener sexo o hacer amigos.

Las actividades de entretenimiento en línea se clasifican en:

- **Descargar música:** Copiar un archivo con formato o extensión de audio desde un servidor específico o un gestor de descargas.
- **Jugar en línea:** Permite a los internautas utilizar los juegos digitales en línea que ofrece la Red, esto incluye no sólo juegos en Internet, sino también los que se juegan en línea a través de consolas, por teléfono móvil o a través de redes privadas.
- **Visitar sitios o páginas de Internet:** Es la forma en que los usuarios visualizan sitios que contienen documentos electrónicos, cada página contiene texto y/o gráficos que aparecen como información digital en la pantalla de un determinado dispositivo, además puede contener una combinación de gráficos, texto, audio, vídeo, y otros materiales. Se pueden visitar por ejemplo páginas de: humor, sitios deportivos, astrología y horóscopos, entretenimiento para adultos.
- **Descargar podcasts:** Mecanismo por el cual se puede descargar o bajar un archivo de audio o video gratuito mediante un sistema de difusión denominado RSS, por lo que permite suscribirse y usar un programa para descargarlo, permitiendo al usuario escucharlo en el momento que desee.
- **Reservar pasajes de avión, autobús hoteles, paquetes de vacaciones, entre otros:** Internet es el medio que utilizan los internautas para llevar a cabo transacciones comerciales de forma electrónica para así realizar la compra de algún servicio turístico (boletos de avión o autobús y servicios de hospedaje).

De acuerdo a estudio realizado por la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI) referente a los “**Hábitos de los Usuarios de Internet en México**”, expuesto en mayo del año 2010, nos muestra que el correo electrónico continua siendo la principal

actividad social en línea, y que descargar música en línea es la primera actividad de entretenimiento que realizan los internautas.

2.3. Nuevas Tecnologías de Internet

El crecimiento que ha experimentado la tecnología permite que se estén desarrollando rápidamente todo tipo de usos y aplicaciones. Inicialmente, el acceso a Internet comenzó a realizarse a través de computadoras personales dotadas de módems y utilizando como medio de transmisión las líneas de cobre usadas en la telefonía convencional; sin embargo, el desarrollo de la tecnología y la tendencia de los servicios de voz, datos y video ha permitido que el acceso a la Red ahora pueda realizarse desde otras formas de conexión y desde una amplia gama de dispositivos.

Avogrado Marisa (2007) menciona que:

Las nuevas tecnologías de información y comunicación o bien las TIC (tecnologías de la información y la comunicación): se refieren a un conjunto de procesos y productos que son el resultado del empleo de nuevas herramientas surgidas del campo de la informática, soportes de la información y canales de comunicación, relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digital de la información. Entran tanto las computadoras personales como los equipos multimedia, las redes locales, Internet, intranet, extranet, software, hipertextos, realidad virtual, y videoconferencias por nombrar algunos.

En la actualidad, el paradigma de las TIC son las redes informáticas, que permiten en la interacción de los ordenadores ampliar la potencia y funcionalidad que tienen forma individual, permitiendo no sólo procesar información almacenada en soportes físicos, sino también acceder a recursos y servicios prestados por ordenadores situados en lugares remotos.

Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información y particularmente los ordenadores, programas informáticos y redes necesarias para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Se pueden reagrupar las TIC en redes y terminales, la cuales defino a continuación:

- **Redes:** *Una RED es un conjunto de computadoras o terminales conectados mediante una o más vías de transmisión y con determinadas reglas para comunicarse.*
- **Terminales:** *Son un punto de acceso que permiten aprovechar la digitalización de la información y la creciente disponibilidad de infraestructuras por intercambio de esta información digital.*

Redes

Dentro de este grupo se encuentran diferentes redes de acceso las cuales se describen a continuación:

- **Telefonía fija.-** La cual se define como el método más elemental para realizar una conexión a Internet a través del uso de un módem mediante el acceso telefónico básico.
- **Banda ancha.-** Se refiere a la capacidad de acceso a internet superior a la telefonía fija tradicional, a diferencia de las tecnologías como FTTH (fibra óptica hasta el hogar), cable (introducido en principio por distribución de TV), el satélite, el DSL (soportado en la red telefónica actual).
- **Telefonía Móvil.-** Esta tecnología es capaz de brindar múltiples servicios referentes a imagen, voz y datos a altas velocidades, los cuales por su fácil portabilidad y desarrollo han incorporado otras funciones como son cámara fotográfica, agenda, acceso a Internet, reproducción de vídeo e incluso GPS y reproductor mp3.
- **Redes de Televisión.-** Esta tecnología ofrece distribución de contenidos de televisión, incluyendo servicios analógicos y digitales, además de que mejora la calidad de imagen, a la vez que permite nuevas formas de acceso y que actualmente comprenden cuatro:
 1. La televisión terrestre, que es el método tradicional de librar la señal de difusión de TV, por ondas de radio transmitida por el espacio abierto.

2. La televisión por satélite, libra la señal vía satélite.
 3. La televisión por cable, es una forma de provenir la señal de televisión directamente a los televisores por cable coaxial.
 4. La televisión por Internet traduce los contenidos en un formato que puede ser transportado por redes IP, también es conocida como Televisión IP.
- **Redes en el hogar.-** Estas redes se implementan tanto de forma alámbrica como inalámbrica para mayor comodidad del usuario, actualmente los dispositivos modernos ya cuentan con este tipo de conectividad y los cuales se encuentran en el interior de los hogares, siendo habituales entre los miembros de cualquier familia, mostrando un claro síntoma de la aceptación de la sociedad a la información; siendo los más comunes el teléfono, móvil y PDA.

Terminales

Referente a este grupo existen un conjunto de nuevos dispositivos portátiles que administren contenidos multimedia que enseguida se enuncian:

- **Ordenador personal.-** Esta categoría de equipos, pequeños ordenadores portátiles que incorporan todos los elementos básicos de un ordenador clásico, pero con tamaño notablemente más pequeño. Entre los cuales encontramos notebook, netbook o subportátil.
- **Smartphones y PDAs.-** Son computadoras de mano, que son utilizados como una prolongación de Pc's en movimiento, caracterizados por el uso de correo electrónico, navegación en Internet y sistemas operativos (permitiendo la creación de documentos), estas terminales permiten conexión inalámbrica.
- **Televisores.-** Las nuevas tecnologías, como el plasma, el TFT (Thin Film Transistor --Transistor de Película Fina) o el OLED (Organic Light-Emitting Diode --Diodo Orgánico de Emisión de Luz) empiezan a incluir otras funcionalidades como: disco duro, o puerto USB o en los casos más avanzados conexión inalámbrica, Bluetooth y Wi-Fi.

- **Consola de Juegos.-** Son dispositivos de nueva generación que permite que el usuario tenga mayor interacción con los juegos, incluso permite reproducir películas y obtener conectarse a Internet y jugar online; los dispositivos que podemos destacar Playstation, Nintendo Wii, Xbox, PSP.

Tenemos en nuestra realidad que los jóvenes son unos apasionados de las nuevas tecnologías, y debemos de tener en cuenta como el ejemplo más claro, que en promedio un joven debe dormir de siete a ocho horas, y en la actualidad, debido al uso de las nuevas tecnologías, los adolescentes duermen entre cuatro y cinco horas, lo que influye en su comportamiento y rendimiento escolar y en algunos casos en el ámbito laboral, ya que altera su estado de ánimo y que actualmente es considerada un problema de salud pública.

Lo antes señalado se debe a la sobresaturación de actividades de materiales electrónicos, la adicción a las nuevas tecnologías y el cambio en los modelos de vida, lo que va a generar que nosotros tengamos una población joven donde viven el aquí y el ahora, sin un proyecto de vida futuro, donde no se establece la creación de vínculos afectivos; dichos factores, conllevan situaciones extremas como son la separación de las familias, lo que en muchas ocasiones termina en el desgajamiento de la sociedad, ya que al salir de sus casas los jóvenes buscan nuevas alternativas, mismas que generalmente encuentran con el consumo de sustancias adictivas prohibidas que les hace modificar su conducta.

Está habiendo el consumo de sustancias para vivir experiencias que la vida cotidiana no les está dando en cuanto a su estado emocional, hemos pasado de la llamada generación cibernética, donde hay una dependencia de estas nuevas tecnologías, como la Internet, el uso de los sistemas celular y el chat.

El desarrollo tecnológico de Internet, comunicaciones móviles, banda ancha, satélites, está produciendo cambios significativos en la estructura económica y social, y en el conjunto de las relaciones sociales.

La información se ha convertido en el eje promotor de cambios sociales, económicos y culturales. El auge de las telecomunicaciones ha producido una

transformación de las tecnologías de la información y de la comunicación, cuyo impacto ha afectado a todos los sectores de la economía y de la sociedad.

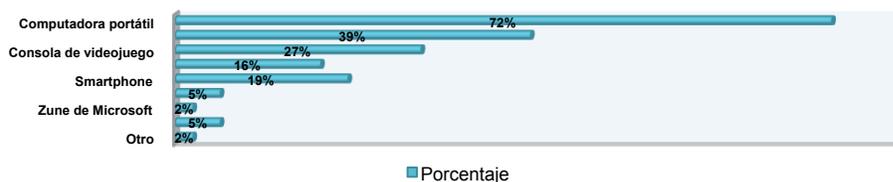
La expansión de redes informáticas ha hecho posible la universalización de los intercambios y relaciones, al poner en comunicación a amplios sectores de ciudadanos residentes en espacios geográficos muy distantes entre sí. Los espacios nacionales se han visto superados por las tecnologías de información que no tienen fronteras: informaciones políticas, militares, económicas, especialmente financieras, sociales y empresariales.

Se intercambian y se transmiten cada día por todo el mundo, de manera que nuestra vida está condicionada en cada momento por lo que está sucediendo a miles de kilómetros de distancia. Cualquier acontecimiento político o económico ocurrido en un país puede tener una repercusión importante en la actividad económica de otras naciones.

El uso de las nuevas TIC facilitan la creación de nuevos entornos comunicativos que proporcionan a los usuarios de Internet la posibilidad de desarrollar nuevas experiencias formativas, expresivas y educativas. Sin embargo es evidente que este avance en la tecnología parece imparable por eso es necesario aprender a usar las nuevas. Actualmente los internautas utilizan con mayor frecuencia los dispositivos que poseen tecnología inalámbrica (Wi-Fi), como se puede apreciar en la encuesta que efectuó la AMIPCI durante el año 2007: **“Usuarios de Internet en México 2007 – Usos de Nuevas Tecnologías”**, en la que se reveló que el 72% de los Mexicanos poseen una computadora portátil con esta tecnología como se muestra en la siguiente gráfica. *(Cabe hacer mención que la encuesta relacionada anteriormente referente al año 2007 es la más reciente realizada por el AMIPCI)*

Gráfica 3. Uso de Nuevas Tecnologías

Estudio AMIPCI (2007): Usuarios de Internet en México 2007



Según mi punto de vista los cibercafés como de los espacios que conceden acceso público a Internet, admiten ser considerados asunto de particular relevancia, ya que la problemática inherente es la inclusión digital.

Otros sitios con frecuencia de acceso a Internet son el hogar y el trabajo representaban los principales sitios desde los cuales el usuario de Internet establecía acceso al llamado “medio de comunicación inteligente”. Sin embargo opino que el lugar más frecuente de acceso a Internet se ordenaría de la siguiente forma: Casa: 40%, Cibercafés: 30%, Trabajo / oficina: 20%, Escuela, universidad, centro de estudios: 10%.

CAPÍTULO TERCERO

3. ADICCIÓN A INTERNET

3.1. Definición de adicción a Internet

3.2. Signos de adicción a Internet

3.3. Síntomas ligados a la adicción a Internet

3.3.1. Síntomas psicológicos

3.3.2. Síntomas sociales

3.3.3. Síntomas físicos

3. ADICCIÓN A INTERNET

3.1. Definición de adicción a Internet

Dar una única definición para este tipo de adicción es difícil porque el término cubre un amplio espectro de adicciones. Las personas que están literalmente enganchadas a Internet, se vuelven adictas a actividades realizadas, como por ejemplo chatear, navegar por internet, jugar online, por mencionar algunos.

Definir lo que es la adicción a Internet es algo que nos deriva un problema, ya que el uso del internet como cualquier otra conducta o comportamiento, lo vuelve susceptible de crear una adicción en función de la relación que las personas establezcan con ese uso.

Guerreschi Cesare (2007) menciona:

El trastorno de dependencia de la red se ha conocido con muchos nombres: Desorden de Adicción a Internet – Internet Addiction Disorder (IAD) - (Goldberg, 1995), Uso Compulsivo de Internet (Morahan - Martin y Schumacker, 1997), o Uso Patológico de Internet – Pathological Internet Use (PIU)-(Young y Rodgers, 1998).

La tecnología no es la responsable del desarrollo de la adicción a Internet, sino que se debe al mal uso que se le está dando por falta de control personal de los usuarios. Grohol elabora un modelo en que el uso excesivo de Internet se desarrolla en fases, estando expuestos a más riesgo los nuevos usuarios que descubren esta herramienta, ya que se encuentran ante una actividad antes desconocida que les fascina. Según su modelo consta de tres fases: la primera es la que corresponde a la fascinación, la segunda es la fase de desilusión que consiste en la separación de Internet, que pierde interés por ya no ser una novedad incitante y la tercera que es el equilibrio, caracterizada por el uso responsable de la Red. Este modelo explica que el desarrollo de la adicción a Internet se debe principalmente a la primera fase donde muchas veces no se supera el encuentro con un nuevo mundo que absorbe, mientras que las

personas que superan esta fase atravesando las demás, no manifiestan trastornos en la relación con Internet.

... define el concepto de *technological addiction* como una dependencia comportamental que abarca interacciones no-humanas y que se explican según principios que distan del modelo clásico de dependencia, aunque manteniendo un punto de contacto en lo que respecta a la dependencia psicológica. (Griffith, 1995-1996) (Guerreschi, 2007, p.28)

(Luego López, 2004) precisa:

Que la adicción a Internet es un deterioro en el control de su uso que se manifiesta como un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos. Es decir, la persona “netdependiente” realiza un uso excesivo de Internet lo que le genera una distorsión de sus objetivos personales, familiares o profesionales. (p. 25)

(Guerreschi, 2007) sostiene:

El *Internet addiction Disorder* (IAD, trastorno por adicción a Internet) representa una modalidad de expresión de una dolencia a través de un nuevo producto tecnológico. La persona que ha desarrollado una adicción a Internet queda conectada durante horas, perdiendo totalmente la conciencia del tiempo. El punto es que el individuo no logra controlar la necesidad de conectarse a la Red, transformándose ésta en espacio de todos sus deseos y frustraciones. (p. 25-26)

(Alonso Fernández, 2003) menciona:

En la adicción a Internet intervienen tres factores relevantes: la inseguridad, la insatisfacción con su realidad o introversión y finalmente el modo que se le da al uso de Internet no solamente referido por el abuso en el tiempo de conexión, sino por otros criterios como soledad, necesidad de encontrar una relación con otra persona, entre otros.

3.2. Signos de adicción a Internet

Dentro del mundo virtual, existen algunos agentes determinantes que refieren a los internautas y los cuales afectan su comportamiento provocando la adicción a Internet, la cual como las otras adicciones es una enfermedad invisible en la que el sujeto se esfuerza por ocultar mediante la negación y la distorsión de los hechos.

John Suler señala la existencia de dos modelos básicos de la hipotética adicción a Internet:

El primero de ellos hace referencia a aquellos **sujetos muy aficionados e interesados por sus ordenadores que utilizan la Red para recoger información, jugar, obtener nuevos programas, por mencionar algunos**, pero sin establecer ningún tipo de contacto interpersonal (más que el necesario para lograr sus propósitos).

El segundo tipo lo constituirían aquellos **sujetos que frecuentan los chats y listas de correo**. Todos ellos tienen en común la búsqueda de estimulación social. Las necesidades de filiación, ser reconocido, poderoso o amado subyacen a este tipo de utilización de la Red. En oposición a ellos, los sujetos del primer grupo evitan el “caos” interpersonal. Para ellos la necesidad de control y la predictibilidad son elementos esenciales.

Ades y Lejoyeux resaltan los siete signos de la adicción a Internet:

1. Pasa varias horas conectado, descuidando aspectos importantes de su vida.
2. Sus amigos y sus allegados piensan que tiene un problema con la utilización de Internet.
3. Usted es joven (cuanto más joven, más riesgo hay de ser dependiente de Internet).
4. La utilización de Internet provoca graves consecuencias negativas.
5. Usted ve su dependencia de Internet como una actividad intensa y tímida.

6. Mantiene en secreto el tiempo que pasa conectado.
7. No puede pasar sin el ordenador y sin conectarse a Internet durante un día.
(David Greenfield, 1999) (Ades & Lejoyeux, 2003)

La inferencia que puede causar la adicción a Internet, en relación a los signos que se describen anteriormente, desprende diversos puntos negativos en una persona, el más inmediato es el social, ya que las personas se alejan de su familia y amistades, ya que pasa cada vez más tiempo navegando en la red, asimismo las relaciones empiezan a enfriarse al dejar de asistir a reuniones sociales, saltarse visitas o quedar con los amigos, o evitar a familiares por estar más tiempo en internet, incluso cuando están relacionándose con sus amigos, a su vez las personas pueden estar irritables cuando no están conectados, causando un efecto negativo en las relaciones sociales.

Eventualmente, el uso excesivo de internet puede pasarnos factura emocionalmente, el usuario poco a poco y gradualmente va creando un mundo artificial y virtual, ya que se sabe que el uso constante y poco responsable, puede causar que las personas valoren más, los hechos artificiales, que cosas de la vida real. Alguien que tenga como amigos, personas virtuales en un chat room, pueden tener dificultad a la hora de relacionarse cara a cara.

A la larga, este tipo de adicción puede causar daños físicos. Usar un ratón y un teclado por muchas horas cada día, puede llevar a problemas de estrés con el tiempo. Los problemas de espalda son algo común entre las personas que están muchas horas sentadas enfrente de una pantalla.

Las sesiones nocturnas dentro de internet, se interponen con las horas de sueño que necesitamos, y esto nos puede dar problemas de concentración, depresión y otras dificultades añadidas. Las personas que están la mayor parte del día en la red, obviamente no hacen demasiado ejercicio, por lo que indirectamente puede causar sobrepeso y enfermedades relacionadas.

3.3. Síntomas ligados a la adicción a Internet

Derivado de los signos de adicción a Internet se dependen los síntomas ligados con ello, para lo cual entenderemos como SINTOMA que es un aviso útil de que la salud o el comportamiento pueden estar amenazados por elementos psíquicos, físicos, sociales o combinación de los mismos.

La comunicación e interacción vía Internet es un ejemplo claro de cómo un instrumento básicamente positivo, puede generar problemas psicológicos y físicos. Aunque generalmente el Internet es utilizado por millones de usuarios en beneficio propio, una minoría está padeciendo de nuevas patologías, que surgen a través de esta herramienta, como expresión de una constitución psíquica específica. Las relaciones afectivas truncadas y nocivas y la adicción al acto y efecto de navegar son algunas de las expresiones de estas nuevas patologías.

El uso excesivo a Internet puede presentar un conjunto de signos o síntomas que provocan tres tipos de problemas: psicológicos, sociales y físicos.

3.3.1. Síntomas Psicológicos

Se puede conceptualizar como la serie de conductas o comportamientos que el internauta muestra como un sentido de euforia o sobre satisfacción al estar conectado a Internet, produciendo incapacidad para poder suspender la actividad.

Alonso Fernández (2003) menciona:

Por lo regular estos tipos de síntomas se presentan cuando existen problemas de personalidad, depresión o baja autoestima. Los individuos más vulnerables a la adicción de Internet son los inseguros de sí mismos y los introvertidos. El sentimiento de desinhibición que brinda esta herramienta provoca la sensación de liberación, al no encontrarse en presencia de los demás, y disfrutar del beneficio del anonimato; pero esta seguridad de sociabilidad la produce Internet solo mientras se navega.

Son varios mecanismos psicológicos que llevan a la formación de la adicción a Internet:

- Problemas para socializar con personas, se crea la adicción de interactuar con otros y conocer nuevas personas a través de esta herramienta.
- Búsqueda de apoyo social, cuando se llegan a formar grupos se establece una intimidad con los demás miembros, alentada por la desinhibición que brinda la Red.
- Insatisfacción sexual, este medio les permite practicar el “sexo seguro” pues los usuarios que se sienten poco atractivos físicamente se sienten liberados gracias al anonimato.
- Creación de personalidades ficticias, Internet permite crear una personalidad virtual diferente a las características físicas del mundo real, a consecuencia de una personalidad reprimida y de sentimientos de reconocimiento y poder.
- Personalidades reveladas, Internet ayuda a revelar aspectos de la personalidad que estaban ocultos o reprimidos, como conductas agresivas.
- Reconocimiento y poder, se presenta sobre todo en los juegos online, cuando se crea un personaje que va aumentando su poder a medida que se consiguen más puntos.
- Baja autoestima o sentimiento de vacío, depresión e irritación.
- Irritabilidad ante el intento de reducir o finalizar el uso excesivo de Internet.

Estos síntomas se presentan por lo regular dependiendo la modalidad de la adicción a Internet, las aplicaciones comúnmente utilizadas son: páginas web para adultos con contenido pornográfico, sexual o erótico; los grupos de discusión, los correos electrónicos, las salas de chat; los juegos de azar en línea, el comercio electrónico y las subastas entre otros.

3.3.2. Síntomas Sociales

Se define como la serie de signos que presenta un usuario de Internet que están relacionadas directamente con el desarrollo personal y afectivo del individuo, dificultando la posibilidad para relacionarse con otros, y afectando su ámbito familiar, académico y profesional o logrando que no preste atención a otros aspectos de las obligaciones sociales.

Generalmente se concibe una adicción a Internet cuando un tercero la denuncia. En principio el adicto niega la situación y se comienzan a alterar la vida familiar, laboral o la situación económica, quedando la vida virtual en primer término. Principalmente se presenta dos síntomas sociales:

- Destacar: Se refiere cuando una actividad referente a navegar en la Red se convierte en la más importante en la vida del individuo y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta. Además se manifiesta un rechazo paulatino de contacto con la familia, amigos, pareja; causando conflictos con los mismos.
- Conflicto: Se refiere a los conflictos que se desarrollan entre el adicto y aquellos que le rodean, conflictos con otras actividades como en el trabajo, vida social, intereses, aficiones, o dentro de los propios individuos. Regularmente los internautas comienzan a mentir a sus familiares, amigos, compañeros sobre el tiempo real que permanecen conectados.

La adicción a Internet contribuye en ocasiones a reducir el círculo social, desplazando la actividad social por la virtual. Las relaciones creadas en la red parecen ser más limitadas que las respaldadas por una proximidad física.

Asimismo las relaciones empiezan a enfriarse al dejar de asistir a reuniones sociales, saltarse visitas o quedar con los amigos, o evitar a familiares por estar más tiempo en la PC o Internet. Incluso cuando están relacionándose con sus amigos, los adictos informáticos pueden estar irritables cuando están alejados de su ordenador, causando un efecto negativo en las relaciones sociales.

3.3.3. Síntomas Físicos

Son signos fisiológicos o malestares que se presentan en el organismo del internauta derivadas principalmente del tiempo que se permanece conectado a Internet y al estilo de vida sedentario.

Guerreschi (2007) sostiene:

- Trastornos en el sueño: causados por el hábito de permanecer conectado a Internet hasta altas horas de la noche, trastornando el patrón normal de sueño-vigilia.
- Cansancio excesivo: consecuencia por la pérdida de horas de sueño, repercutiendo en el desempeño escolar o laboral.
- Debilitamiento del sistema inmunitario: causado también por la irregularidad del sueño, lo que provoca una mayor predisposición a contraer enfermedades.
- Irregularidad en la alimentación: muchas veces el internauta se olvida o modifica intencionalmente el horario de comidas para extender el tiempo de conexión a Internet.
- Escaso cuidado del cuerpo y falta de entretenimiento: la atención del sujeto se dirige hacia una única actividad, la conexión a Internet, perdiendo interés hacia otras cosas, inclusive la misma higiene personal.
- Dolor lumbar o contracturas: causado por permanecer mucho tiempo en el mismo lugar o gracias a la vida sedentaria y de la falta de actividad física.
- Síndrome del túnel carpiano: los usuarios que pasan largas horas frente a la computadora suelen tener mayor riesgo de desarrollar esta patología, debido a la posición de la mano para sostener el mouse.
- Cefalea: es un dolor o molestia en la cabeza, el cuero cabelludo o el cuello.

- Resequedad e irritación o cansancio ocular: es una dolencia en los ojos a consecuencia de trabajar intensamente con mala iluminación o de una mala visión.

Por lo regular cuando se presentan algunos de los síntomas mencionados anteriormente, se empieza a invertir una cantidad de tiempo notable en actividades relacionadas con Internet sin darse cuenta que se accede Internet más a menudo o durante períodos de tiempo más prolongados de los que se había planeado, produciendo en el usuario un detrimento o disminución en las actividades que comúnmente realizaba su vida habitual

Hasta el momento no existe un perfil o patrones determinados para definir cuando el usuario se vuelve adicto a Internet, en general se trata de jóvenes hábiles en el uso de las nuevas tecnologías que son capaces de crear un mundo virtual que les compensa de las insatisfacciones que tienen en el mundo real sin la capacidad de lograr controlar el tiempo de acceso a la Red.

El principal síntoma que plantea esta adicción es el tiempo excesivo que se pasa conectado a Internet a lo largo del día, reconociendo una irritación en el usuario si el sistema de conexión falla o cuando por alguna situación se posponga, una y otra vez, provocando en el individuo una satisfacción total cuando se está dentro del mundo virtual.

La prevención primaria para evitar la incidencia de nuevos casos de adicción son: dedicar el uso preferente de Internet al logro de la información, estar conectados a la Web cuando menos de siete horas a la semana y menos de dos horas por día, logrando que no interfiera con los espacios de la vida básicos para que no reste el tiempo necesario para hacer otras actividades (dormir, comer, trabajar, relacionarse, divertirse) y lo primordial es mantener un equilibrio para que el mundo virtual no sustituya al real.

CAPÍTULO CUARTO

4. FORMAS DE ADICCIÓN A INTERNET

4.1. Adicción al sexo virtual (Cibersexo)

4.2. Adicción a las relaciones virtuales

4.3. Compulsiones de la Red

4.4. Information overload

4. FORMAS DE ADICCIÓN A INTERNET

El proceso por el cual una persona se convierte en adicto es siempre una interacción de factores relativos al objeto de la adicción, a las características de la persona que la hacen vulnerable y al entorno social. Los intentos de determinar las causas de la adicción a Internet deben de tener en cuenta que la conducta problema se desarrolla en un contexto virtual que no tiene porque seguir las leyes del mundo real.

La socialización y comunicación parecen constituir los elementos del efecto de la adicción a Internet a través de diferentes formas como son: intercambio de correo, participación en grupos de discusión, conversaciones en tiempo real, juegos en la red.

Por lo regular las personas que son adictas a esta nueva tecnología tienen gran dificultad para establecer relaciones interpersonales, sobre todo de tipo emocional o sexual, así como la de conseguir relacionarse con personas reales.

4.1. Adicción al sexo virtual (Cibersexo)

Internet se ha hecho atractivo principalmente para los propósitos sexuales, ya que se caracteriza por ser el medio ideal para el compromiso sexual, pues es altamente accesible, poco costosa, legal, disponible en la privacidad del hogar, anónima y no presenta riesgos de contraer enfermedades de transmisión sexual, además de que facilita la interactividad, con intercambios reales de palabras e imágenes de video.

“El **sexo virtual** comprende todas aquellas actividades que se pueden desarrollar en la Red y que provocan una excitación sexual, como el disfrute de material pornográfico, los encuentros en los *chats* eróticos, la masturbación, la práctica del sexo virtual”. (Guerreschi, 2007)(p.45)

Alonso Fernández (2003) define:

Que el cibersexo es como un sexo acompañado o compartido: se comparten fotos eróticas, material pornográfico, intimidades, juegos sexuales y como remate la satisfacción proporcionada por la masturbación, una especie, por tanto, de

masturbación ilustrada. Existe, además, la posibilidad de ver la imagen del interlocutor mediante una pequeña cámara instalada en el ordenador denominada webcam. La disposición adecuada de cámaras de video y micrófonos permite ver y hablar con otra persona situada en cualquier lugar del mundo.

Las actividades sexuales en Internet consisten por lo general en mirar o descargar sitios pornográficos durante la masturbación, leer y escribir cartas e historias eróticas, intercambiar correos electrónicos o anuncios en la búsqueda de encontrar una pareja sexual, visitas de chats eróticos, participar online en relaciones amorosas interactivas, de igual forma la visión en tiempo real de los cuerpos a través de la cámara web. Otras actividades relacionadas son las llamadas telefónicas eróticas con personas conocidas en línea, como el sadomasoquismo, el consumo de pornografía y el tener relaciones sexuales.

Guerreschi (2007) escribe según lo que cita Young, que el desarrollo de la adicción al sexo virtual está facilitado por algunas características a la realidad virtual: Anonimato, Conveniencia y Evasión:

- *El anonimato* protege al internauta y le permite expresarse libremente. En la vida real existen reglas que se tienen que respetar, ciertos deseos o tendencias que se reprimen por rechazo de la sociedad. En el mundo virtual es lo opuesto, no existen reglas, los internautas expresan libremente sus fantasías sexuales reprimidas.
- La *conveniencia* se describe a la disponibilidad de sitios y salas de chat con contenido pornográfico o sexo virtual. Internet permite a los usuarios conectarse tranquilamente desde el propio hogar, manteniendo privacidad.
- La *excitación* se experimenta en la práctica de cualquier actividad de sexo virtual que provoca fuga mental. problemas de la vida cotidiana. Se refiere a la expresión de fantasías eróticas, la creación de personajes que esconde la verdadera identidad y conducen a vivir una realidad paralela que puede, en ocasiones, sustituir a la vida real. (Young, s.f.) (Guerreschi, 2007)

4.2. Adicción a las relaciones virtuales

Internet no es solamente una tecnología de comunicaciones sino una herramienta que permite la creación de oportunidades para la exploración interpersonal. Buscar romances o relaciones por Internet se ha convertido en una de las actividades más populares que realizan los internautas. Las relaciones a través de la pantalla se caracterizan principalmente por falsificar información personal, pues por lo regular siempre se muestra un rostro favorable, donde además se elimina u omite todo lo que pudiera ser negativo.

Al comenzar una relación virtual se ocultan facetas o incluso se miente en aspectos como por ejemplo sexo, aspecto físico y edad, además de que se reservan las condiciones más convencionales de nuestro entorno personal, situación económica y social. Se cree que con este tipo de relaciones se recibe mayor atención de la otra persona, sin embargo esa otra persona puede estar envuelta en otras actividades de las que no tenemos conocimiento.

En virtud de lo anterior es importante mencionar un pensamiento filosófico que tiene relación con las relaciones virtuales y que enseguida señalo:

Sócrates afirmó: “Voy a hablar con la cabeza tapada, para que, galopando por las palabras, llegue rápidamente hasta el final, y no me frene, de vergüenza, al mirarte”. Escuchado esto, su discípulo Platón, en uno de sus diálogos escritos, demostró que es más fácil entablar una relación, y mantenerla durante un cierto tiempo, con una persona a la que no ves, a la que no has visto nunca y a la que probablemente nunca verás, que con una persona a la que ves, sobre todo cuando lo que se quiere transmitir son afectos y sentimientos amorosos. Aunque estos filósofos de la Antigua Grecia no conocían las tecnologías de comunicación del siglo XXI, sus palabras ayudan a entender el fenómeno de las relaciones personales remotas que se valen de la palabra escrita para comunicarse”....

Derivado de lo anterior Young opina que los *Adictos a Internet* optan por el placer temporal en lugar de buscar relaciones íntimas y profundas.

Las herramientas mayormente utilizadas por los adictos a las relaciones virtuales son el **correo electrónico**, y sobre todo los **chats** y los **newsgroups**.

- **Correo Electrónico.-** Es un sistema que recibe y envía mensajes entre diferentes dispositivos de las TICS que poseen una dirección propia de *e-mail*. Dicha dirección está compuesta por el nombre de usuario, el símbolo @, seguido por el nombre del servidor en el cual el usuario posee su casilla postal (*mailbox*). Correspondencia electrónica sin barreras de tiempo y espacio, es extremadamente veloz viaja en fracciones de segundos, permite enviar no solo textos, sino sonidos e imágenes, por mencionar algunos.

Se puede enviar el mensaje de correo electrónico a uno o varios remitentes al mismo tiempo, con dirección visible o encriptado, y permite recibir el mensaje aun no estando conectado. Asimismo sirve para enviar mensajes con varias ventajas como rapidez, economía, fiabilidad y comodidad.

- **Chats.-** Es un sistema que permite conversaciones en tiempo real con otros usuarios de Internet, libre de identidades y de la historia personal de quienes participan en la misma. Se trata de una comunicación *sincrónica*, todo lo que se escribe en el teclado de un individuo, aparece en las pantallas de los otros, que a su vez pueden “Hablar”, con la misma inmediatez.

Se pueden acceder a las salas de chats a través de un programa cliente o desde una página Web que tenga este servicio. En estas salas aparecerán los “**Nicknames** o **Nicks**” (apodos o pseudónimo con el que se nos conocerá) de los usuarios que estén conectados, permitiéndoles enviar mensajes o mantener conversaciones privadas con solo pulsar sobre su nombre.

- **Newsgroups.-** Son foros de discusión divididos en diversas temáticas, en los cuales se puede participar libremente sin necesidad de inscripción. Se pueden enviar mensajes a diversos grupos para que sean leídos y respondidos por otros usuarios interesados. Este sistema de interacción estimulan la comunicación y el intercambio de opiniones, como así también la socialización.

Muchas veces se utilizan estos servicios para buscar apoyo social, se visitan a determinado foro para establecer una intimidad con los demás miembros alentado por la desinhibición que permite Internet.

4.3. Compulsiones de la Red

Internet es el medio a través del cual se pueden realizar diversos tipos de comportamientos compulsivos. Este término hace referencia a compulsiones que obligan a la persona a jugar, apostar, comprar y hacer transacciones a través de Internet.

Existen varias formas de compulsiones a Internet según el tipo de abuso realizado, entre los cuales tenemos: juegos de azar, participación en subastas en línea, comercio en la Red, juegos interactivos virtuales, entre otros. Estas actividades generan una fuerte activación emocional. A continuación describiremos brevemente cada una:

- **Juegos de azar en línea:** Se refiere a aquellos juegos interactivos y actividades relacionadas con los juegos de azar en línea, con los que cuenta un sitio de internet y que ofrece a los usuarios la posibilidad de realizar apuestas, a través de una interfaz de video muy similar al de los juegos de azar de la vida real.
- **Oniomanía vía Internet:** Se manifiesta como una necesidad o deseo desenfrenado de adquirir objetos de cualquier tipo, hasta el punto de perder la capacidad de controlar la propia conducta a través de pedidos por correo vía catálogos o Internet, utilizando como medio de pago las tarjetas de crédito que facilitan el gasto del dinero. El problema fundamental en este caso es la impulsividad al realizar las compras.
- **Subastas en línea:** Es un sistema que contiene un sitio en la web que permite a sus usuarios la oportunidad ya sea de comprar o vender sus propios bienes a otros usuarios en Internet, los sitios de subastas más populares con eBay, DeRemate y Mercado Libre por mencionar algunos.

- **Comercio en Internet:** También conocido como comercio electrónico el cual consiste en realizar transacciones comerciales como compra-venta de servicios o productos, así como cualquier actividad en la que las empresas y consumidores interactúan y hacen negocios entre sí a través de los medios electrónicos. Algunos de los productos y servicios que han adquirido relevancia son: programas informáticos, música, servicios financieros, reservas turísticas, entradas para espectáculos, entre otros.
- **Juegos Interactivos:** Se describe como la práctica de juegos interactivos virtuales (MUD - son las siglas de Multi User Dungeon), en los cuales por participantes juegan simultáneamente e interactúan en línea.

Desafortunadamente muchas características de Internet estimulan la impulsividad y ayudan a eludir los procesos de control y juicio sobre las propias acciones.

Guerreschi (2007) expone según como Young explica, de qué manera estas adicciones se ve facilitadas por ciertas características de la Red como:

1. *Accesibilidad:* Internet ofrece la posibilidad de emprender las actividades anteriormente mencionadas estando cómodamente en el hogar, sin tener que moverse.
2. *Control:* se refiere a la posibilidad de monitorear las propias inversiones y evaluar solos, sin necesidad de intermediarios, cuáles son las más ventajosas. Tanto el jugador como el comprador realizan su compulsión a través de la Red protegidas por el anonimato, no confrontan con la realidad.
3. *Excitación:* representa la alteración emocional que acompaña al ganar. (Young, s.f.) (Guerreschi, 2007)

Internet aísla a los individuos del contexto social, de las reglas, de las apreciaciones físicas y consideraciones de estatus: por eso se sienten más desinhibidos y logran expresar partes de sí de otro modo ocultas. Los juegos de rol

virtuales compensan tanto las necesidades psicológicas básicas como las evolucionadas, por lo que poseen un gran potencial de atracción.

4.4. Information overload

El término significa literalmente “*sobrecarga cognitiva*” y se refiere a la búsqueda o “navegación” compulsiva de información (base de datos o programas) en línea; asimismo se refiere al estado de contar con demasiada información para tomar una decisión o permanecer informado sobre un determinado tema. Por lo regular los internautas utilizan todo el día para bajar música, conocimientos, entretenimientos, deportes, o noticias relativas a artistas.

Se piensa que poseer todo el material informativo posible es un modo de tomar mejores decisiones o de tener un mayor prestigio social respecto de aquellos que están menos informados. El problema es que la sobrecarga de información impide el buen uso de esta haciendo que esta actividad resulte infructuosa.

Algunos criterios útiles para reconocer este tipo de comportamiento compulsivo son:

1. Necesita pasar mucho tiempo conectado para encontrar noticias, actualizaciones o cualquier otra información.
2. Ha intentado repetidamente, sin éxito, controlar, reducir o interrumpir la actividad de investigación.
3. Perdura en esta actividad no obstante incurrir en problemas sociales, familiares y económicos seguramente causados por la búsqueda excesiva de información. (Cantelmi & D'Andrea, 2000) (Guerreschi, 2007)

CAPÍTULO QUINTO

5. CONSECUENCIAS DE LA ADICCIÓN A INTERNET EN LOS JÓVENES

- 5.1. Consecuencias familiares**
- 5.2. Problemas laborales y escolares**
- 5.3. Problemas financieros**

5. CONSECUENCIAS DE LA ADICCIÓN A INTERNET EN LOS JÓVENES

Los efectos que puede causar la adicción a Internet, tienen varios puntos negativos en una persona, la más inmediata es la social. Por lo regular el cibernauta se convierte en un navegante solitario a medida que se relaciona más con el Internet, experimente un alejamiento progresivo de su entorno inmediato, sustituyendo la realidad exterior por una realidad virtual. Realmente para el usuario adicto a Internet no deja de ser una situación real, puesto que, aunque carente de un lugar físico se halla integrada por las relaciones virtuales con otras personas. En este proceso, lo que primero disminuye es la comunicación con la familia, incluso se descuidan las relaciones sociales cercanas y lejanas.

5.1. Consecuencias familiares

Actualmente, el Internet se ha convertido en uno de los medios de transmisión de información más importantes, de hecho es el más importante a nivel mundial, es por ello, que se hace necesario concientizar a la población sobre las ventajas y desventajas que el uso del Internet puede tener en sus diversas incursiones dentro de la vida y sociedad.

Han surgido como consecuencia del uso cada vez más amplio del Internet, una serie de nuevos problemas, tales como la adicción, el abandono de otras formas de entretenimiento, la abstracción total del medio ambiente que rodea a quienes se encuentran “navegando”, así como algunos problemas de salud derivados del uso excesivo de Internet.

Otra de las características del Internet es la capacidad de transferencia de información en tiempo real, lo cual es utilizado por las personas que tienen familiares en lugares a grandes distancias; el Internet permite la comunicación más económica y segura de dichas personas. Todo lo anterior tiene repercusiones tanto positivas como negativas, las cuales deben ser conocidas por los usuarios de este importante medio.

La introducción de las nuevas tecnologías como Internet en el hogar tiene el potencial de crear cambios en la calidad de las relaciones padres-adolescentes. A

continuación se describen tres diferentes enfoques sobre los efectos del uso de Internet en la familia:

1. **Enfoque sobre los límites en la familia.** Los padres están preocupados de que los adolescentes podrían revelar información sobre la familia a los sitios que visitan en la Red, es decir, Internet es visto como una intrusión en la intimidad familiar, que fomenta la creación de conflictos entre los adolescentes y los padres, resultando una disminución de la unión familiar.
2. **Enfoque sobre el remplazo del tiempo.** El uso excesivo de Internet es una actividad que consume tiempo y reduce la cantidad de tiempo que los padres y los adolescentes pasan juntos.
3. **Enfoque sobre las características de la familia.** Los efectos de Internet no son resultados de conflictos y desunión de la familia, sino de características de la personalidad de los usuarios adolescentes, se caracterizan por una baja autoestima y que afecta negativamente a las relaciones entre padres e hijos.

Sin duda el uso excesivo de la Web interfiere en la vida relacional del sujeto, a medida que aumenta las horas transcurridas frente cualquier dispositivo que pueda utilizar Internet, disminuye el tiempo disponible para dedicarse a las personas significativas y a las familias. Causando un deterioro entre padres e hijos, amistades y sobre todo en los matrimonios.

Los efectos negativos en las relaciones sociales que regularmente ocurren son: cuando las relaciones empiezan a enfriarse al dejar de asistir a reuniones sociales, dejar de interactuar con amigos o familiar por dedicarle más tiempo al estar conectados a Internet, los ciberadictos pueden estar irritables cuando se les aleja de la Web.

El surgimiento de historias sentimentales en línea suele comprometer la vida de la pareja: el esposo/esposa adicto a Internet se refugia en un vínculo virtual y se aísla del otro real, que se siente cada vez más dejado de lado. Los matrimonios parecen ser los más afectados pues el uso excesivo de Internet interfiere con las responsabilidades y obligaciones en el hogar, y es generalmente el cónyuge que asume estas tareas, sin

embargo los adictos tienden a utilizar el Internet como una excusa para evitar realizar tareas cotidianas como lavar la ropa, cortar el césped, ir de compras o el cuidado de los niños, esas tareas son ignoradas, como actividades importantes.

Los individuos pueden establecer relaciones en línea que con el tiempo que pasa con la gente de la vida real. El esposo adicto va a aislar socialmente a sí mismo, ella y se niegan a participar en eventos que disfrutaron una vez en pareja, como salir a cenar, asistir a excursiones o deportes de la comunidad, o de viaje. La capacidad para llevar a cabo relaciones románticas y sexuales en línea deteriora la estabilidad de las parejas de la vida real.

El alcance de los problemas de relación causados por la adicción a Internet se ha visto afectada en los matrimonios, relaciones de pareja, relaciones padres-hijos, y amistades cercanas, se ha observado a resultar gravemente perturbada por pasar menos tiempo con la gente en sus vidas a cambio de tiempo a solas en la red. El uso de Internet interfiere con la vida real, las relaciones interpersonales, así como los que viven con o que están cerca del adicto a Internet.

5.2. Problemas laborales y escolares

Ha surgido también una nueva ventana al mundo capaz de mostrar en un solo monitor toda la información que se encuentra almacenada en los servidores, la cual crece y se actualiza día con día proporcionando un cúmulo de información en su mayor parte gratuita, y de libre acceso que tiene beneficios en todos los niveles de la educación y la investigación.

Desde hace tiempo el uso de Internet ha entrado tanto en el ámbito escolar, como en el laboral, Internet constituye un excelente instrumento de investigación para los estudiantes, así como también es una fuente de distracción, ya que pone a disposición una mirada de actividades lúdicas, prestándose fácilmente a un uso inapropiado, la falta de una adecuada atención por parte de los padres (que muchas veces están trabajando fuera de casa todo el día) les deja aún más vía libre para acceder sin control a Internet, si está disponible en el hogar, cuando vuelven de la escuela. Si el equipo de cómputo familiar no dispone de filtros que limiten el acceso a

las páginas inadecuadas, de forma accidental o buscando nuevos amigos y estímulos se irán encontrando allí con toda clase de contenidos, servicios y personas, no siempre fiables ni convenientes para todas las edades. Y lo que empieza por curiosidad puede acabar en una adicción ya que los adolescentes son fácilmente seducibles. Por desgracia hay muchos padres que no son conscientes de estos peligros, que ya se daban en parte con la televisión y los videojuegos y que ahora se multiplican en Internet, cada vez más accesible a todos en las casas, escuelas, cibercafés.

Particularmente en el sector laboral uno de los factores que contribuyen al aumento del fenómeno del abuso de Internet en el puesto de trabajo es el crecimiento de la difusión de Internet en las empresas y la disponibilidad de su acceso para los empleados. Los beneficios de Internet, tales como ayudar a los empleados con cualquier cosa, desde investigación de mercado para comunicación en los negocios supera a los negativos para cualquier empresa, por un lado, es una fuente de mejoras en la productividad, pero por otro, constituye un peligro para aquellos que están en riesgo de desarrollar una adicción.

Guerreschi (2007) expresa:

Existe la preocupación por parte de los administradores del mal uso de Internet en el lugar de trabajo, ya que distrae continuamente a los empleados. Ahora el personal tiene la posibilidad de utilizar cómodamente la Red en su puesto de trabajo, para fines no profesionales, siendo frecuentes los despidos debido a este comportamiento, desgraciadamente en muchas empresas no existe el adecuado control de acceso a Internet, que ayude regular las actividades meramente laborales. Asimismo es altamente probable que haya un deterioro en la productividad del empleado y un aumento de errores ortográficos, gramaticales, de puntuación, o en la secuencia de pensamiento lógico. Esto sucede debido a que realiza apresuradamente el trabajo que había dejado de lado durante el uso de Internet. Además el comportamiento de los empleados muestra un cambio significativo: comienzan a tener menos interacción con los colegas, a ser menos tolerantes respecto de las condiciones de trabajo y a expresar irritación, insatisfacción y sobresalto apenas alguien se acerca a su escritorio.

Sin embargo tanto para los estudiantes y empleados frecuentemente necesitan información para realizar nuestras actividades, y muchas veces la podemos obtener en Internet de manera más rápida, cómoda y económica, no obstante hemos de considerar posibles riesgos que a continuación describo:

- **Acceso a información poco fiable y falsa.** Existe mucha información errónea y poco actualizada en Internet, ya que cualquiera puede poner información en la red. Su utilización puede dar lugar a múltiples problemas desde realizar mal un trabajo académico hasta arruinar una actuación empresarial.
- **Dispersión o pérdida de tiempo.** A veces se pierde mucho tiempo para localizar la información que se necesita. Es fácil perderse navegando por el inmenso mar informativo de Internet lleno de atractivos “cantos de sirena”. Al final el trabajo principal puede quedar sin hacer.
- **Acceso de los jóvenes a información inapropiada y nociva.** Existen webs que pese a contener información científica, pueden resultar inapropiadas y hasta nocivas (pueden afectar a su desarrollo cognitivo y afectivo) para niños y menores por el modo en el que se abordan los temas o la crudeza de las imágenes (sexo, violencia, drogas, determinados relatos históricos y obras literarias). La diversidad de multimedia en Internet puede hacer estos contenidos aún más explícitos e impactantes.
- **Acceso a información peligrosa, inmoral, ilícita.** Existe información poco recomendable (pornografía infantil, violencia, todo tipo de sectas) y hasta con contenidos considerados delictivos que incitan a la violencia, el racismo, el terrorismo, la pedofilia, el consumo de drogas, participar en ritos satánicos y en sectas ilegales, realizar actos delictivos, entre otros. La globalidad de Internet y las diferentes culturas y legislaciones de los países hacen posible la existencia (por lo menos temporal, ya que grupos especiales de la policía dedicados a *delitos informáticos* realiza actuaciones a nivel internacional) de estas páginas web en el ciberespacio.

Los primeros riesgos se pueden disminuir aprendiendo buenas técnicas para buscar la información y valorarla con juicio crítico, así como adquiriendo hábitos de

trabajo en Internet que limiten la tendencia a la dispersión al buscar contenidos. En cuanto a los segundos, que afectan sobre todo a los más jóvenes, exigen una adecuada respuesta por parte de padres y educadores mediante la instalación de programas de protección en los ordenadores que limiten el acceso a determinadas páginas web y alertando a los niños y jóvenes sobre estos riesgos, explicándoles de manera adecuada a su edad las razones. Entendemos que los medios de comunicación social también deberían alertar a los ciudadanos en general sobre las páginas web con contenidos ilegales y sobre la conveniencia de denunciarlas.

5.3. Problemas financieros

Pese a las infinitas posibilidades que ofrece Internet como infraestructura económica y cultural para facilitar muchas de las actividades humanas y contribuir a una mejor satisfacción de nuestras necesidades y a nuestro desarrollo personal, el uso de Internet también conlleva **riesgos, especialmente para los niños, los adolescentes y las personas que tienen determinados problemas**: tendencia al aislamiento social, tímidos o con baja autoestima.

Todas las funcionalidades de Internet (navegación por las páginas web, publicación de weblogs, redes sociales y webs, correo electrónico, mensajería instantánea, foros, chats, gestiones y comercio electrónico, entornos para el ocio, pueden comportar algún riesgo, al igual como ocurre en las actividades que realizamos en el “mundo físico”. En el caso de Internet, destacamos los **riesgos relacionados con actividades con repercusión económica** (compras y gestiones, envío y recepción de archivos). El ciberespacio que sustenta Internet es un mundo paralelo en el que se pueden realizar prácticamente todas las actividades que realizamos en el “mundo real”. Y las actividades con repercusión económica siempre suponen riesgos siguientes:

- **Estafas.** En las compras y demás transacciones económicas (tiendas virtuales, bancos, servicios formativos) que se realizan por Internet, especialmente si las empresas no son de solvencia reconocida, la virtualidad muchas veces enmascara engaños y estafas a los compradores.

- **Compras inducidas por una publicidad abusiva.** Aprovechando la escasa regulación de las actividades en Internet, las empresas utilizan sofisticados sistemas de marketing para seducir a los internautas e incitarles a la adquisición de sus productos, incluyendo publicidad subliminal. Sus anuncios de reclamo (“banners”) aparecen en todo tipo de webs, y a veces resulta difícil separar los contenidos propios de la web de la publicidad. De manera que a veces se acaba haciendo compras innecesarias.

- **Compras por menores sin autorización paterna.** Niños y jóvenes pueden realizar compras (tiempo aire celular, entretenimiento y ocio, descargar imágenes, tonos, video y juegos, promociones o concursos), sin control familiar a través de Internet, en ocasiones incluso utilizando las tarjetas de crédito de familiares o conocidos, la telefonía móvil facilita estas compras mediante dos tipos de tecnologías:
 - SMS (Short Message Service o servicio de mensajes cortos). Es un servicio disponible en los teléfonos móviles que permite el envío de mensajes cortos (también conocidos como mensajes de texto, o más coloquialmente, textos) entre teléfonos móviles, teléfonos fijos y otros dispositivos de mano.

 - MMS (Multimedia Messaging System o sistema de mensajería multimedia). Es un estándar de mensajería que le permite a los teléfonos móviles enviar y recibir contenidos multimedia, incorporando sonido, video, fotos.

- **Robos.** Al facilitar información personal y los códigos secretos de las tarjetas de crédito por Internet, a veces son interceptados por ciberladrones (hackers) y los utilizan para suplantar la personalidad de sus propietarios y realizar compras a su cargo. Con todo, se van desarrollando sistemas de seguridad (firmas electrónicas, certificados digitales) que cada vez aseguran más la confidencialidad al enviar los datos personales necesarios para realizar las transacciones económicas. Hay empresas que delinquen vendiendo los datos personales de sus clientes a otras empresas y estafadores.

- **Actuaciones delictivas por violación de la propiedad intelectual.** Muchas personas, a veces incluso sin ser conscientes de ello o de la gravedad de su acción, realizan actos delictivos violando la propiedad intelectual a través de Internet: búsqueda y recepción de programas o música con copyright (piratería musical) o software para desactivar sistemas de protección de los productos digitales, difusión de estos materiales a personas conocidas.
- **Realización de negocios ilegales.** Éstos se presentan mayormente en los casos en que el sujeto adicto a la Red participa a través de Internet en compras, subastas, préstamos, apuestas, comercio en línea y juegos de azar virtuales.
- **Gastos telefónicos desorbitados.** Si no se dispone de una conexión adecuada con tarifa plana que fije el coste mensual por uso de Internet, o el internauta entra de manera inconsciente en páginas (generalmente de contenido sexual) en las que al solicitar un servicio aparentemente gratuito le conectan a líneas telefónicas de alta tarificación, las facturas telefónicas pueden proporcionar serios disgustos.

Ante la gravedad de estos riesgos y la relativa novedad que supone Internet en nuestra sociedad para la mayor parte de los ciudadanos, entendemos que deberían hacerse campañas informativas a nivel nacional a través de todos los medios de comunicación, para advertir los posibles problemas que conlleva el uso excesivo de Internet sin las adecuadas medidas de seguridad.

La era de información actualmente requiere la creación de nuevas formas de organización en los negocios, escuelas, gobiernos y cada vez más en las actividades habituales, desgraciadamente en nuestro país la cultura de la informática y de la información se encuentra en un proceso de crecimiento, por tanto es necesario el desarrollo de instituciones jurídicas nuevas que legislen, regulen y vigilen el uso de Internet para que se tomen las medidas policiales dirigidas a la captura de los delincuentes del ciberespacio.

En definitiva la adolescencia es una etapa que merece una mayor atención respecto a sus relaciones con la Red, es un grupo vulnerable que ha convertido esta

herramienta en un elemento imprescindible en su vida pues a través de este medio se relacionan, comunican, aprenden y divierten, pero desafortunadamente también ha venido a constituir un riesgo potenciado para los jóvenes que se encuentran expuestos a acceder en el ciberespacio a contenidos nocivos e ilícitos, o muchas a veces información no forzosamente obscena, pero sin duda inoportuna para su edad. El contenido **ilícito** se refiere a aquel que es constitutivo de delito por sí mismo (terrorismo, incitación a la rebelión y desorden, publicación de secretos militares y delitos contra los derechos de autor); el contenido **nocivo** es aquel que puede constituir una ofensa a los valores o sentimientos de otras personas (el más común la pornografía), incluso los jóvenes pueden utilizar estos contenidos de forma inadecuada e inmoderada afectando su propia integridad.

Asimismo los adolescentes pueden desarrollar comportamientos dañinos que afecten su conducta al relacionarse con los demás sobretodo al sustituir una vida virtual desfasando su personalidad en la vida social real, uno de los grandes obstáculos que fomenta el uso inadecuado de Internet en los adolescentes es el papel cada vez más omiso que la familia desempeña, gracias a la desinformación sobre estas tecnologías y por la falta de comunicación de padres e hijos.

Sin duda es imprescindible poner especial atención a este sector para vigilar que exista un uso óptimo de estos recursos con el fin de prevenir futuros problemas, promoviendo una reglamentación a los proveedores de acceso de servicios de Internet, o creando filtros o programas que limiten los contenidos inadecuados pero principalmente fomentando la relación familiar para disminuir los peligros de acceso en el proceso de información.

6. ADICCIÓN A INTERNET EN LOS JÓVENES MEXICANOS

Actualmente en México el desarrollo de las nuevas tecnologías se ha incrementado considerablemente una de las principales herramientas que ha tenido una gran evolución es el Internet, esta herramienta ha creado nuevas formas de relacionarse, las personas pueden conocerse, interactuar y acceder a diferente información en un espacio totalmente virtual, donde la necesidad de adaptarse es indispensable en nuestro mundo moderno.

Los jóvenes mexicanos han tenido que ajustarse a estos cambios tecnológicos para poder realizar las tareas cotidianas o en el trabajo, sin sentirse marginados por la falta de conocimiento respecto de las mismas, pues muchas veces estas herramientas no están al alcance de todos los mexicanos, sin embargo como Internet se ha colocado rápidamente en los gustos y necesidades de los internautas, estos buscan día a día la forma de conocer y desarrollar lo más rápidamente sus conocimientos tecnológicos.

El uso de Internet ha beneficiado algunos de los sectores en nuestro país tales como el educativo, familiar, empresarial y entretenimiento; cada vez es más frecuente que los internautas busquen ayuda en el ciberespacio para realizar o mejorar actividades que anteriormente se limitaban a usos tradicionales o a determinados procesos de comunicación. Además el desarrollo tecnológico de la Red, de las comunicaciones móviles, satélites o de los dispositivos portátiles están produciendo cambios significativos en la estructura económica, social y principalmente en las relaciones sociales.

Asimismo la Red nos permite transmitir y compartir información entre los millones de internautas, muchas veces cuando los usuarios comienzan el proceso de aprendizaje sobre las nuevas tecnologías se ven fascinados por la apertura de un nuevo mundo social y cultural en Internet, provocando que los internautas en la búsqueda de perfeccionar sus conocimientos, se crean o modifiquen nuevos perfiles o tipos de usuarios, ya que la frecuencia de acceso a la Red se incrementa, ahora no solo se comparte información sino que además se **“aportan”** nuevos conocimientos, comentarios, opiniones, documentos e incluso se crean nuevos espacios sociales.

Sin duda los hábitos de los usuarios que accedan a Internet también se ha transformado en la actualidad se puede decir que las principales actividades que se realizan en Internet son las sociales y de entretenimiento online a través de cualquier dispositivo que incluya esta tecnología, es decir todas las actividades como mandar correos electrónicos, chatear, subir o bajar música, utilizar las redes sociales, jugar online, utilizar algún servicio turístico virtual, han abierto una nueva interactividad en la comunicación, ahora es posible establecer relaciones en tiempo real o realizar tareas en pocos segundos.

Es paradójico que un medio global como es Internet que promueve el desarrollo integral conocimientos de los internautas sea la causa principal de la destrucción de los mismos, es importante poner en una balanza tanto los beneficios como los perjuicios o consecuencias del uso Internet. En muchas ocasiones el internauta valora más el tiempo que pasa conectado a Internet olvidando su realidad, actividades cotidianas u objetivos personales o profesionales, pues hay una pérdida total de la conciencia del tiempo, es decir se sustituye el mundo real por el ciberespacio, esto se puede definir como una adicción a Internet. Pero definitivamente no se puede determinar que la propia tecnología como es la Red es la culpable de generar esta adicción, sino que depende del mal uso que se le den los usuarios.

Internet es un mundo virtual en el cual se pueden crear individuos totalmente diferentes a la realidad, permite a muchos internautas con baja autoestima o introvertidos revelar personalidades oculta. Algunos de los síntomas que nos permiten identificar cuando los internautas son adictos a Internet por permanecer conectado a la Red son por ejemplo trastornos en el ciclo del sueño, cansancio, irregularidades en la alimentación, falta de cuidado personal, dolor de cabeza o incluso dolores lumbares por permanecer mucho tiempo en el mismo lugar e incluso se puede presentar sentimientos de ansiedad, depresión e irritabilidad al estar desconectado o cuando no se puede acceder a Internet.

Es importante mencionar que esta adicción puede manifestarse de varios modos como: el cibersexo que se refiere al intercambio, la visualización y las descargas de material pornográfico o a la excesiva importancia a las actividades sexuales virtuales en detrimento de las relaciones reales; las relaciones virtuales presenta la característica de la interactividad referente a los encuentros o intercambios y relaciones mantenidas a

través de Internet; las compulsiones a la Red se describe como comportamientos compulsivos que provocan que los internautas jueguen, apuesten, compren o realicen transacciones vía Internet; y finalmente la sobrecarga cognitiva es cuando los usuarios se encuentran con la acumulación de contenidos o información de determinado tema.

Como había mencionado anteriormente Internet tiene aspectos buenos y malos, desgraciadamente el uso excesivo de Internet trae consigo un impacto negativo en los internautas si no se sabe utilizar de forma adecuada, muchas veces se le da más importancia al mundo virtual y por consiguiente acarrea problemas familiares, escolares, laborales e incluso financieros.

En estos tiempos donde el aumento del uso de Internet es inevitable, es importante que se tomen las medidas adecuadas para evitar problemas en materia de seguridad (pornografía, estafas o robos virtuales).

Definitivamente Internet tiene el principal efecto negativo de crear en los internautas una atadura emocional con otras personas online, además es el vehículo perfecto para escapar de la realidad pues los usuarios habitualmente expresan determinados aspectos ocultos de su personalidad, donde a través de navegar en la Red buscan la forma de compensar las necesidades emocionales y sociales de las que carecen en el mundo real.

7. CONCLUSIONES

Es considerable aceptar que existe un grupo de sujetos cuya conducta con relación a la Red es cuando menos preocupante por el uso excesivo que de ella hacen.

Antes de dar este paso debemos investigar si esta conducta en relación con la Red no puede considerarse como sintomática de la existencia de otras dificultades.

No es extraño pensar que los sujetos que invierten grandes cantidades de tiempo en la Red pueden tener dificultades de cierta consideración para la comunicación personal.

También debe considerarse la posibilidad de que este fenómeno relativo a Internet, sufra una evolución natural de modo similar a como lo hizo el juego con videojuegos.

Recordemos como Internet se encuentra en pleno desarrollo por lo que un gran número de usuarios todavía pueden considerarse como novatos, evidentemente deslumbrados por las posibilidades que se les ofrecen.

Por otro lado encontramos un gran vacío respecto a los estudios de naturaleza clínica, que nos podrían aportar información vital para la comprensión de este fenómeno; en su lugar obtenemos infinidad de testimonios periodísticos cuyo dramatismo nos hace dudar de su completa objetividad.

Recordemos cómo no hace mucho tiempo ocurría un caso similar con el videojuego, nunca se publicaron estudios con población clínica, con toda certeza hoy podemos asegurar que si no se realizaron fue porque esta población no existía, del mismo modo que no es posible hablar en términos estrictos de Adicción a Internet. Mucho más viable es la posibilidad, que algunos autores mencionan, acerca de la existencia de un trastorno de características difusas caracterizado por el uso abusivo de la alta tecnología.

Quien no conoce a sujetos que realizan casi toda su actividad con un ordenador, que viven rodeados de dispositivos electrónicos, para quienes el teléfono móvil y el

correo electrónico forman parte de su identidad y que igualan el ocio al uso de videojuegos, canales digitales de TV, que apuestan a través de Internet por mencionar algunos.

Espero que a través del presente trabajo de investigación se pueda reflexionar acerca del uso de las nuevas tecnologías, por ningún motivo se intenta satanizarlas ni glorificarlas, lo cierto es que existen, y a su alrededor se están formando una serie de fenómenos no antes experimentados que vale la pena analizar fríamente. La rapidez con la que se desarrollan nos exige una serie de nuevas estrategias de interrelación en las diversas esferas que componen al ser humano, al mismo tiempo surge el debate de los controles éticos para su manejo.

La utilización comienza a repercutir no sólo en el manejo de la tecnología, la podemos percibir con singular énfasis en los niños y adolescentes, en su lenguaje, en cómo establecen sus relaciones sociales y afectivas, en el derroche violento, inclusive a nivel emocional y conductual. Me parece que sólo estamos observando la punta de iceberg y todavía hay mucho que recorrer en esta veloz y perdurable carrera tecnológica.

Hoy vemos que las personas tienen serias dificultades para vivir sin estar sujetas a alguna actividad o tecnología. No necesita ser una sustancia, puede ser también una actividad: videojuegos, juegos de azar, estudio en Internet y otras más. Se aburren si no tienen algún dispositivo electrónico como compañía.

El siglo XXI está generando sujetos de conexión, personas acostumbradas a la presencia de otros como algo permanente. El paradigma individual, autónomo, modernista de los últimos dos siglos poco a poco va dejando paso a uno nuevo más social, más dependiente, quizás parte de la vida actual pasa por la conexión, por el formar parte o participar de los entornos online.

Hemos analizado en este trabajo la mayoría de las investigaciones que se han realizado hasta el momento sobre la adicción a Internet. La mayoría de estos trabajos son solo de naturaleza exploratoria o descriptiva, por lo que las explicaciones causales son solo tentativas. Además ha surgido una demanda real de ayuda, se han elaborado algunas herramientas de evaluación y técnicas de tratamiento, la mayoría adaptadas

de otros trastornos. Debido a la reciente historia de Internet, es un problema de aparición reciente que aún no se ha estudiado en profundidad.

La controversia sobre si el término adicción es apropiado es un problema que inquieta mucho a los investigadores, sin embargo es algo que a las personas que relatan consecuencias negativas relacionadas con Internet no preocupa tanto.

Hemos visto que la gente se hace adicta a multitud de cosas (juego, sexo, compras) algunas de ellas pueden aumentar su capacidad adictiva usando Internet como medio, sin embargo otras son posible solo en Internet, por ejemplo el chat, búsqueda de información, compras online, correo electrónico.

Internet se introduce poco a poco en nuestra vida, y las previsiones es que su presencia sea cada día mayor. Es por tanto necesario que nos anticipemos y aprendamos lo máximo posible sobre como Internet puede tener un impacto negativo en nuestro bienestar social, no solo desde el punto de vista de la adicción, sino también de los cambios personales y sociales que puede traernos la llegada del mundo virtual.

Las personas mayormente más vulnerables a sufrir uso abusivo de Internet son personas introvertidas, con baja autoestima, y baja estimulación social, que cuando navegan en la Red interactúan virtualmente con usuarios que satisfacen sus necesidades emocionales sin temor al rechazo social.

Dejando a un lado la polémica sobre si realmente la *“Adicción a Internet”* existe o es el termino adecuado para este problema, lo que debe de quedar claro es que hay un aumento en los problemas relacionados con la navegación a la Red, en si Internet no origina la adicción solo es el medio de comunicación que cuando no se de la el uso adecuado por falta de control personal aparece esta adicción.

La recomendación para evitar esta adicción es la utilización de Internet de manera correcta, sin abusar de ella y principalmente sin que sustituya el mundo real por el virtual. Además es indispensable que se aprovechen las innovaciones tecnológicas para mejorar el establecimiento de relaciones sociales o la realización de otras actividades personales, académicas, laborales, familiares, para agilizar comunicaciones o para fines de entretenimiento, pero manteniendo siempre el sano equilibrio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ades, J., & Lejoyeux, M. (2003). *Las nuevas adicciones. Internet, sexo, juego, deporte, compras, trabajo y dinero*. Obtenido de <http://books.google.com.mx/books?id=fCihGc3bB5cC&pg=PA98&dq=adiccion+a+internet&cd=3#v=onepage&q=adiccion%20a%20internet&f=true>
- Alonso Fernández, F. (2003). *Las Nuevas Adicciones*. Obtenido de http://books.google.com.mx/books?id=HXzu_8pmXUsC&pg=PA271&dq=ADICCION+A+INTERNET#v=onepage&q&f=true
- Avogrado, M. (2007). *Glosario de nuevas tecnologías de la información y de la comunicación*. Recuperado el 20 de Febrero de 2009, de <http://www.razonypalabra.org.mx/comunicarte/2007/febrero.html>
- Gayosso, B. (2003). *Cómo se Conectó México a Internet*. Obtenido de http://www.revista.unam.mx/vol.4/num4/art7/ago_art7.pdf
- Gómez Vieites, A., & Veloso Espiñeira, M. (2003). En *Redes de Computadoras e Internet. Funcionamiento, servicios ofrecidos y alternativas de conexión* (págs. 58, 109). México: Alfaomega Ra-Ma.
- Guerreschi, C. (2007). En *Las nuevas adicciones. Internet, trabajo, sexo, teléfono celular, compras* (págs. 24-26, 28). México: Lumen México.
- Luego López, A. (2004). *Adicción a Internet: conceptualización y propuesta de intervención*. Obtenido de <http://www.aseteccs.com/revista/pdf/v02/adiccinainternet.pdf>
- Madrid López, N. (2000). *La adicción a Internet*. Obtenido de <http://psicologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm>

ÍNDICE ALFABÉTICO

A

Actividades de entretenimiento en línea, 36
 Actividades en Internet, 34
 Actividades sociales en línea, 34
 Adicción a las relaciones virtuales, 56
 Adicción al sexo virtual (Cibersexo), 54

C

Compulsiones de la Red, 58
 Consecuencias de la adicción a internet en los jóvenes, 62
 Consecuencias familiares, 62

D

Definición de adicción a Internet, 44
 Definición de Internet, 17

F

Formas de adicción a Internet, 54

H

Historia de Internet a nivel Mundial, 18
 Historia de Internet en México, 20

I

Information overload, 60
 Internet addiction disorder, 45

N

Nuevas tecnologías de información y comunicación,
 37

Nuevas Tecnologías de Internet, 37

P

Problemas financieros, 67
 Problemas laborales y escolares, 64

R

Redes, 38

S

Sector educativo, 26
 Sector empresarial, 27
 Signos de la adicción a Internet, 46
 Síntomas Físicos, 51
 Síntomas ligados a la adicción a Internet, 48
 Síntomas Psicológicos, 48
 Síntomas Sociales, 50
 Situación actual de Internet en México, 23

T

Technological addiction, 45
 Terminales, 39
 Tipos de Usuarios de Internet, 30

U

Usuario de Internet respecto su comportamiento, 31
 Usuario de Internet respecto su experiencia, 30