



El Desarrollo de la “Identidad Múltiple”, a través de las Comunidades Virtuales: Caso IMVU,
Comunidad en México.

TESIS

Para obtener el Título de

Licenciada en Ciencias de la Comunicación

Presenta:

Patricia Torres Flores

Asesora:

Mtra. Lilia Ramos Ordóñez



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
CAPÍTULO 1: COMUNIDADES VIRTUALES Y COMUNICACIÓN EN LA RED	13
José Manuel Robles: ¿Qué son las comunidades Virtuales?.....	13
Factores que distinguen a una comunidad virtual de una red social.....	16
Mauro Wolf y la Teoría de Usos y Gratificaciones.....	18
Manuel Castells: Lo tangible e intangible. La era de la Información.....	20
La era de la Información.....	22
Del mundo virtual a la vida cotidiana	25
Comunicación y Redes: Raúl Trejo Delarbre.....	26
Enrique Guinsberg: Control de los Medios, Control del Hombre	30
Proceso de comunicación	31
Román Gubern y El Eros Electrónico.....	33
CAPÍTULO 2: IMVU: LA COMUNIDAD VIRTUAL.....	35
Características principales.....	35
Reglas de Seguridad.....	38
Factores y estadísticas que vuelven a IMVU una comunidad popular.	39
Audiencia	40
Mayoría de usuarios de acuerdo a entidad en el mundo.	40
El IMVU Perfil.....	41
Características socio demográficas dentro de IMVU	43
¿GUEST O VIP?: Una forma de aceptación social.	46
Mejoras disponibles en IMVU Y Los Tokens o Medallas	47
Marriage Package (Paquete Matrimonial)	50
Formas de Chat, Usuario Nuevos y antiguos.	53
La IMVU Tienda: créditos reales y créditos de regalo.	54
Photo Stream y Pulse	57
IMVU: Mercado Autosustentable	60
Cifras sobre el uso de Internet en México	67
ESTUDIO 2014: Histórico de usuarios 2006-2013.	67

Uso de los internautas	68
Actividades Online que realizan los internautas.	71
Uso en general:	71
Uso por ocio:	71
Estudio 2016. Hábitos de consumo en internet. Comparativo con 2014.....	72
Aumento y penetración en los Internautas.	73
Uso de los internautas	74
Uso de Internet en Redes Sociales.....	79
Otros Datos...	80
CAPITULO 3: EL APARATO PSICOLOGICO Y LA PERSONALIDAD A TRAVÉS DE LA COMUNICACIÓN EN REDES	82
Definición, rasgos y características de la Personalidad.....	82
Roxana Morduchowicz: La identidad múltiple	85
Teorías sobre la personalidad Múltiple	87
Sigmund Freud y la Teoría Psicoanalítica.	89
Personalidad múltiple (Caso IMVU)	91
Sigmund Freud: El Narcisismo	94
El avatar como objeto narcisista	97
Friending: La nueva forma de hacer amigos por la red.....	99
Teoría de las Máscaras: Desprendimiento de la identidad.....	101
J. L Diego Fernández: La realidad expresiva del YO	103
El Alter Ego.....	105
De la Red a la Televisión. MTV CATFISH.....	107
CAPITULO 4: COMUNICACIÓN Y RELACIONES AMOROSAS DENTRO DE IMVU.	110
Interacción 3D: Del avatar a la realidad	111
Conocimiento y Reconocimiento del otro.	111
¿Qué buscan los usuarios de IMVU?.....	114
Intercambio de Opiniones	116

Necesidad de Comunicación	120
Relaciones corto y largo plazo.....	125
Relaciones sexuales dentro de IMVU	127
Análisis y Propuesta de solución para la comunidad IMVU	130
Propuestas de solución para sobrellevar la doble identidad en IMVU	131
Muestreo aplicado a usuarios en IMVU	133
Hallazgos.....	140
Conclusiones Generales.....	146
Anexos	153
Reglas de Seguridad.....	153
Monitoreo de usuarios conectados.....	155
BIBLIOGRAFÍA.....	159
CIBERGRAFIA.....	162
HEMEROGRAFÍA.....	167

INTRODUCCIÓN

La Tesis presente tiene como objetivo identificar los factores que motivan a los usuarios acreedores de una cuenta en la comunidad virtual IMVU¹, para adoptar la identidad múltiple o incurrir en el robo de identidad. Lo cual nos permite conocer la vida de los usuarios dentro de la comunidad, y cómo influye en su vida cotidiana. Nos permitirá saber cuáles son las horas de conexión de los jóvenes entre 19 y 24 años, y cuántas horas de su día dedican para estar en esta comunidad.

Nuestro objeto de estudio fueron, en su mayoría, los usuarios pertenecientes a la comunidad virtual en México, en un rango de 19 a 24 años. El resto de nuestra muestra pertenece a Argentina, Venezuela y Colombia. El objetivo fue ingresar como miembro de IMVU con la intención de socializar en las redes, con el fin específico de hacer amigos o encontrar una pareja para registrar de manera vivencial y participante los datos y situaciones que apoyaron la investigación.

La hipótesis de investigación que nos planteamos fue la siguiente:

- Los usuarios acreedores de una o varias cuentas en IMVU, crean o roban otra personalidad o identidad para no comprometerse directamente dentro del mundo virtual. Por lo tanto intentan vivir una identidad ficticia, y se involucran en el mundo virtual. La mayoría de los usuarios en IMVU desarrollan identidad múltiple derivada de la utilización del servicio.

¹ Sitio Web IMVU.com. 2013. Servicio de Mensajería instantáneo creado el 2 de abril en el año 2004. Permite al usuario comunicarse en Línea a través de un servicio de chat gratuito en 3D; por medio de un avatar se puede ingresar a una comunidad virtual dentro de internet compuesta por 90 países diferentes alrededor de todo el mundo.

El trabajo presenta los siguientes capítulos:

- En el capítulo I se presenta el planteamiento de la investigación relacionado a la comunicación, cuáles son las diferencias entre una comunidad virtual y una red social, además del significado de las mismas. Su objetivo es conocer esta nueva forma de comunicación y entendimiento por parte de los jóvenes y cuáles son las necesidades, usos y costumbres que encuentran en este espacio.
- Para el Capítulo II se dan a conocer los principales aspectos de interacción y relaciones personales dentro de IMVU, así como las características sociales de esta comunidad.Cuál es la función del servidor como comunidad y que mantenimiento realiza para atraer al público que es acreedor a una cuenta.

El objetivo es mostrar el perfil y actitudes de los jóvenes que viven en México, con acceso a una cuenta en IMVU, dar a conocer cómo se relacionan y qué tipo de conversaciones tienen dentro de esta comunidad virtual, así como, que los motiva a permanecer.

- En este capítulo III estudiaremos los factores psicológicos y sociales que se presentan en el desarrollo de la identidad múltiple y los jóvenes que utilizan IMVU; cómo influye en el desarrollo de su vida cotidiana. Abordaremos principalmente los aspectos psicológicos que los hacen sentirse cómodos con esta comunidad virtual.
- Para el capítulo IV se desarrollará una propuesta de análisis sobre los factores que influyen en el desarrollo de la Personalidad múltiple en los jóvenes que utilizan IMVU en México, y como utilizan el servicio para desarrollar sus habilidades y costumbres.

La investigación propuesta busca, mediante la aplicación de metodologías de investigación (análisis cualitativo, mediante la herramienta de entrevistas aplicadas a usuarios de IMVU, observación y medición), encontrar explicaciones a situaciones internas y externas ocurridas con los usuarios de la comunidad virtual IMVU², donde se analiza: comportamiento, lenguaje, escritura, identidad, relaciones personales y necesidades emocionales.

El principal caso significativo fue el de una pareja de IMVU, quienes mantenían un noviazgo dentro de la comunidad. Su relación permitió partir del objeto de estudio, analizando sus conversaciones y comportamiento.

Para llevar a cabo esta investigación realicé actividad participante dentro y fuera de la comunidad virtual IMVU, aproximadamente 3 años. Durante los cuales interactué de forma personal y externa con distintos usuarios. Actualmente continúo interactuando únicamente de forma externa, ya que no me conecto con la frecuencia con la que solía hacerlo. El estudio se limitó a la comunidad latina dentro de IMVU, en su mayoría chicos mexicanos.

Los horarios de conexión que efectué fueron por las tardes y en la madrugada, interactuando con chicos de 19 a 24 años de edad. Estos rebasaban las dos horas de conexión al día, llegando a un total de 9 horas aproximadamente de lunes a jueves (de 2 a 3 horas diarias). Los días viernes y sábado efectuaba mi conexión a las 8 de la noche, y me desconectaba por la madrugada aproximadamente a las 2 de la mañana, logrando un total de 12 horas entre los dos días.

² Sitio Web IMVU.com. 2013

Cabe destacar que esta cantidad puede ser variable ya que no tienen el mismo comportamiento virtual todos los días, mis horas de conexión no eran las mismas y tampoco de forma permanente. Mi vida fuera de la comunidad era normal y cotidiana, el único día en el que no efectuaba conexión era el domingo.

Las actividades que desempeñé en IMVU siempre fueron muy básicas, y no se desviaron del objetivo principal, el cual siempre fue conocer la razón por la cual los usuarios incurren en el robo de personalidad.

En un principio la cuenta que registré fue con mis datos correctos y buscando que el estudio se llevara a cabo de la forma más transparente posible. Posteriormente y debido a la inseguridad de los usuarios resguardé mi identidad, ya que la mayoría de los ellos se mostraba renuente cuando se trataba el tema como un proyecto de investigación. Se negaban a dar información, contestar preguntas o simplemente entablar una amistad.

Por lo cual para realizar el trabajo de campo utilicé dos cuentas diferentes: una cuenta femenina y una cuenta masculina. Todo esto con el fin de alcanzar la mayor cantidad de personalidades y tener contacto con usuarios tanto masculinos como femeninos.

Así que entré en el mismo juego que la mayoría de mis conocidos y amigos en IMVU; El tema de la identidad, en el cual las cuentas que gestioné eran personalidades distintas. En una de ellas era Patricia residente del DF con 19 años de edad y estudiante. En la otra cuenta cree un usuario masculino con diferentes características a las mías, residente de otro estado de la Republica, pero también Mexicano.

La importancia de esta investigación radica en que las formas de comunicación entre los jóvenes se han transformado; el viejo modelo de hablar cara a cara está siendo rebasado por la interacción a través de las redes.

Las prácticas y conversaciones en internet se vuelven un espacio de estudio, desde algo tan complejo como la escritura, la cual se descompone dejando de ser tradicional y correcta, para volverse simple y práctica, ya que el objetivo de esta comunicación es volverse práctica al mismo tiempo que pretende ganarse un lugar particular dentro de las redes.

Asimismo por medio del habla se pueden generar determinadas emociones y sentimientos (enérgico, irritada, muecas y gestos, tristeza y alegría etc.) Los iconos que forman parte de la comunicación en línea irrumpen en la escritura y pueden mediar la gestualidad que se efectúa cara a cara, aun cuando no haya contacto visual entre los usuarios (expresiones como : D D: *.* :) :(-.-) le confieren cierta expresividad y subjetividad al texto, que indica lo que siente el sujeto con sus enunciados.

La rapidez y practicidad son las que resultan innovadoras para los jóvenes, de ahí el mantener una conversación por medio de internet, aunque ésta no sea de frente al interlocutor.

Estamos en un mundo donde las tecnologías de la información y la comunicación tienen una presencia que no se había alcanzado anteriormente, en ninguna etapa del desarrollo de la humanidad. Al mismo tiempo hemos encontrado que esta tecnología ha transformado la forma de configurar el mundo, en cómo nos desenvolvemos y relacionamos en él.

De acuerdo con la página oficial de la AMIPCI, aproximadamente 9 de cada 10 internautas alrededor del mundo, incluyendo México, acceden a alguna red social, por lo tanto el 90 % de esa población cuenta con una red social, y el 10 % no se siente atraído por dicho contenido.³

³ Sitio Web AMIPC.org. 2014. Hábitos de los usuarios de internet en México.

Un conflicto que puede resultar en las comunidades virtuales es el de la mentira; muchas veces no se tiene la certeza de con quién hablas, puesto que no se conocen y no se ven el rostro. Los usuarios pueden crear una o dos identidades diferentes, que no precisamente pueden acercarse a su personalidad; un usuario femenino podría ser masculino y viceversa. No representa riesgo alguno para el usuario si sólo busca un momento de diversión y entretenimiento, el verdadero problema surge cuando éste se engancha demasiado y entabla relaciones personales dentro de IMVU y sentimentalmente resulta involucrado.

Cuando hablamos de una comunidad virtual, nos referimos a comunidades que se extendieron con una gran velocidad a otros campos de actuación en las personas desde el ocio hasta las actividades profesionales. En definitiva no podemos negar la presencia del internet, y como éste ha creado una red global sirviendo como una nueva forma de comunicación entre las personas, rápidamente se volvió una herramienta de trabajo y ocio dependiendo del usuario, en el caso de IMVU los usuarios lo utilizan como un escape o distracción de su vida cotidiana, así como la mayoría de los jóvenes que acceden a una red social.

Muchas de las conversaciones recopiladas sugieren que los individuos buscan una relación virtual, porque están escapando de las relaciones reales y prefieren la comodidad de una relación ficticia. Sin separarnos mucho del tema principal, uno de los puntos a considerar es que todo ser humano necesita dar y recibir afecto para sentirse tranquilo, IMVU no es la excepción.

En lo que respecta al servidor y a los creadores de esta plataforma, han adaptado perfectamente todos los conceptos más atractivos para cada persona. Cuentan con la comunidad para menores de edad, comunidad en general, y la comunidad con contenido para adultos, eso sin contar los paquetes y mejoras que incluye IMVU. En lo que respecta al valor económico, las personas que están dentro de la comunidad y tienen un empleo pueden invertir dinero con facilidad y cómodamente hacer compras dentro de la aplicación. En cambio los estudiantes o menores de edad, en su mayoría, obtienen créditos

de regalo mediante servidores o páginas web, en los cuales proporcionan sus datos para resolver una encuesta y así son remunerados.

Cabe resaltar que en IMVU he conservado pocos amigos, los cuales conocían el motivo de mi estudio y proyecto. Es una comunidad de fácil acceso y de sencilla interacción. Durante los dos primeros años de estudio me conectaba frecuentemente, ya que mi carrera como estudiante lo permitía, y en fin de semana de igual forma era accesible. También he de admitir que me enganché de forma personal dentro de la comunidad, resaltando a favor que el estudio que aquí describo es verdadero, ya que yo misma me involucré durante cierto tiempo.

En la actualidad ya perdí contacto frecuente con los amigos que adquirí dentro de IMVU, ya que con una vida cotidiana agitada, me es imposible permanecer dentro. Por lo cual afirmo que quienes consiguen conectarse diario y llevan a cabo su vida virtual con éxito, son en su mayoría estudiantes, les sobra el tiempo de ocio y tienen otras responsabilidades tales como hijos o familia, lo cual vuelve fácil que puedan conectarse diario a IMVU.

Dentro de este estudio veremos una serie de conversaciones que recopilé de mis amigos y conocidos dentro de la comunidad; enfocándome principalmente en la relación de pareja de dos amigos, en la cual observamos los problemas de pareja más cotidianos, tales como discusiones, la distancia entre ambos, falta de conexión o tiempo para estar juntos etc.

Para esto requerí interactuar con la mayor cantidad de personas posibles y conocer su perspectiva sobre la comunicación informal a través de esta comunidad.

Entre estas actividades destaco las siguientes:

*Entablar relaciones sociales dentro de IMVU y que además resulten confiables para el estudio.

*Conocer las relaciones entre amigos y pareja dentro de IMVU.

*Ubicar la media de edad de ingreso a IMVU en su mayoría chicos de 19 años a 24 de edad.

*Conocer el motivo por el cual la comunidad se vuelve atractiva.

Esta investigación recopila la información de la Comunidad Virtual IMVU. Es una aplicación basada en un sistema que permite chatear e interactuar en línea a través de un avatar o personaje virtual en una comunidad con más de 50 países alrededor de todo el mundo. Fue un trabajo Teórico-práctico con duración aproximada de 2 años y medio dentro de este espacio en la red.

El motivo de permanencia de los jóvenes es simple, se trata de una pareja sentimental, de amigos, o simplemente de un rato de ocio. Concluimos que las nuevas generaciones son más sedentarias de lo normal, por lo cual encuentran cómodo interactuar con amigos y pareja en la comodidad de su casa frente a una computadora.

CAPÍTULO 1: COMUNIDADES VIRTUALES Y COMUNICACIÓN EN LA RED

El propósito de este capítulo es diferenciar las comunidades virtuales de las redes sociales. Ubicar en tiempo como se volvió tan atractivo para los usuarios y que los motiva a permanecer dentro. Cuál es la diferencia entre la vida virtual y la vida cotidiana de los usuarios, además de la influencia que los medios pueden ejercer sobre las redes. Señalaremos las necesidades principales que los usuarios tienen para estar conectados con el mundo virtual.

José Manuel Robles: ¿Qué son las comunidades Virtuales?

Son diversos autores los que describen a las comunidades virtuales como una red social y hacen énfasis en que ambas son lo mismo, partiendo de su relación con el internet, y que sin él no existiría tal conexión. El concepto de comunidad virtual ha retomado fuerza y causado expectativa en los últimos años, sobre todo por su creciente popularidad entre los usuarios jóvenes y adultos jóvenes.

El sociólogo canadiense Barry Wellman ha sido de los pioneros en investigación de redes, específicamente en las comunidades virtuales, enfocando su estudio a la interacción y comunicación dentro de estos espacios. En palabras de Barry Wellman el autor **José Manuel Robles (2009)**⁴ define las comunidades virtuales como redes de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información, sentido de pertenencia y una identidad social”⁵. Sin embargo, esta definición no es reciente por lo que la perspectiva de un espacio virtual ha cambiado; pero, hay que rescatar que IMVU según el parecer de los usuarios otorga pertenencia, e identidad social, un espacio donde pueden escapar, que solo ellos conocen y donde pueden mantener una vida virtual en secreto y separada de su vida cotidiana.

⁴ Robles. José. Manuel. 2009.

El concepto de comunidad nos habla de un espacio de personas en donde se comparten costumbres, cultura y un modo o patrón de comportamiento. La comunidad virtual es un concepto complicado de definir por su carácter “virtual” es decir fuera de lo “real”, se trata de un espacio ficticio que no puede existir sin la presencia de una red, un espacio de interacción, mezclas de habla y comportamiento.

Cabe destacar que por el hecho de determinarse virtual, en ese lugar no entren en juego sentimientos, costumbres, aspectos de la vida cotidiana y personas físicas que se involucren. Por ejemplo, el hecho de que los usuarios establezcan familias ficticias dentro de IMVU, con los roles de padre, madre y hermanos, es motivo suficiente para que compartan su vida personal dentro y fuera de la comunidad.

Otro de los debates entre diversos autores corresponde a si tenemos que denominarlo “Juego o comunidad virtual” muchos no le atribuyen valor al sociabilizar dentro de las redes, si tú no te muestras real y físico pierdes validez y careces de credibilidad. Este es uno de los aspectos más importantes dentro de las comunidades virtuales, los usuarios difícilmente identifican con quien hablan, no identifican un rostro o características físicas de las personas que conocen. Cuando ya existe la confianza, poco a poco forman lazos de amistad y sociabilizan dentro de un tiempo determinado, se identifican de alguna forma proporcionando algún nombre o nickname de su elección, incluso se dan relaciones personales más afectuosas que una simple amistad. Cabe destacar que todos los rasgos de identidad en cada usuario reflejan a un ideal.

De acuerdo a la participación dentro de IMVU, he determinado que los usuarios mantienen un debate interno sobre si llamarlo “juego o algo real”, para la mayoría solo es una distracción así como pasar el rato interactuando con personas de diferentes países, relaciones y amistades pasajeras.

Por otro lado, están los usuarios que consideran a IMVU parte de su vida, se involucran completamente, es decir, en verdad están dispuestos a buscar pareja en esta comunidad y volver de IMVU su forma de vida.

El propósito de toda comunidad parte del hecho de compartir aspectos que los representen y dentro de ellos crear una identidad, las relaciones que suelen darse parten de hechos comunes que surgen entre uno o más individuos. Al mismo tiempo hay una serie de reglas y patrones de comportamiento, se trata de acuerdos mutuos entre los usuarios para establecer una forma cómoda al socializar. También suele haber líderes y subordinados: los aceptados y los rechazados.

Las reglas en IMVU no parecen existir, esto es muy común ya que los jóvenes utilizan esta comunidad como un escape de su vida cotidiana para mantenerlo como un espacio secreto y único para ellos. No hay reglas de comportamiento, lenguaje o vestimenta, el principal componente es lograr que los usuarios se muestren tal y como son, y mantener alejados a los usuarios que son falsos, es decir, a aquellos que tengan múltiples identidades y no se muestren cooperativos o activos al socializar dentro y fuera de IMVU. Es decir, un grupo de personas acaban de conocerse, posteriormente intercambian sus redes sociales, y número de celular, pero siempre habrá un usuario que se niegue a dar estos datos, quizá justificando que no los posee o simplemente no quiere darlos, el resto del grupo creará que es una persona falsa, ya que actualmente la mayoría de los jóvenes posee una red social y/o celular.

Factores que distinguen a una comunidad virtual de una red social.

Debe tenerse en cuenta que las redes sociales y comunidades virtuales son términos diferentes, pero ambos albergan los mismos objetivos, es decir, surge un deseo en el individuo por relacionarse con otras personas que cuenten con sus mismos gustos y actitudes. **Enrique Bustamante (2008)⁶ en su obra: comunidades virtuales en internet**, enumera los factores que se hacen presentes dentro de una comunidad virtual, entre ellos encontramos el sexo, o a veces es indistinto, la edad, intereses en común, valores, usos y costumbres, status social, roles, tareas, hobbies, cultura etc.

Las comunidades son lazos personales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información, sentido de pertenencia y una identidad social, se comportan de acuerdo al conjunto de los integrantes, ahí se comparten costumbres y cultura.

Los usuarios de IMVU encuentran apoyo, entre sus círculos de amigos, ante problemáticas de su vida cotidiana, si tienen algún problema o requieren de un consejo, para ellos es práctico entrar y comentarlo con sus amigos más íntimos, funciona igual que en la vida cotidiana, la diferencia radica en no conocer físicamente a la persona. El lenguaje es una expresión de la cultura y de identidades, que facilita la comprensión de diferentes ideas y permiten el desarrollo de una comunidad. El lenguaje también es la representación de la comunidad, cada una muestra sus propios patrones de comunicación, es lo más importante porque permite la interacción entre los integrantes. La permanencia de tradiciones es un proceso en constante cambio, debido a la transformación de algunas de ellas. Este conjunto de ideas está presente en IMVU, con el tiempo cambian o continúan, por ejemplo; existe entre los usuarios la costumbre de intercambiar regalos en fechas festivas importantes, regalarse algo en su cumpleaños,

⁶ Bustamante. Enrique. 2008.

reunirse con el grupo de amigos ciertos días de la semana en un horario específico etc. Si bien vemos que son tradiciones comunes que existen en cualquier comunidad o están presentes en la vida cotidiana de cualquiera de los usuarios.

Mauro Wolf y la Teoría de Usos y Gratificaciones.

De acuerdo con **Mauro Wolf (1987)** la teoría de usos y gratificaciones se basa en los efectos que los medios de comunicación ejercen sobre su público. En la teoría se afirma que los miembros de dicha audiencia tienen ciertas necesidades por lo cual eligen inconscientemente ese medio de entretenimiento, y así el contenido satisface sus necesidades.⁷

Esas necesidades se identifican por medio de comportamientos mediáticos y expectativas para obtener un resultado. La teoría de usos y gratificaciones acierta en que hay una combinación de factores sociales y psicológicos que satisface la permanencia del individuo. Algunos de los conceptos son:

- 1) Los orígenes sociales y psicológicos.**
- 2) Necesidades generadas y satisfechas.**
- 3) Expectativas que se tienen.**
- 4) Gratificaciones de las necesidades.**
- 5) Futuras consecuencias.**

Para fines prácticos encontramos que sentirte confortado al explorar diferentes medios o redes nos expone más a quedarnos con ello. Otro enfoque de la teoría es que las personas utilizan la comunicación para satisfacer sus necesidades y conseguir objetivos. Los medios, por otro lado, compiten entre sí para estar en la cima de quien consigue mantener más satisfecho a su público, de tal forma que su objetivo sea aumentar el consumo.

⁷ Wolf, Mauro. 1987

Se toma como enfoque y punto de partida al consumidor, los medios exploran la conducta comunicativa y su función será retener al usuario.

En el caso de IMVU los usuarios convergen en un espacio donde se sienten cómodos, tienen la necesidad de entrar y conectarse a la red para gestionar su vida virtual. La comunidad por otro lado irá creando nuevos contenidos para mantener al usuario entretenido y que permanezca la mayor cantidad de tiempo. Se vale de crear necesidades afectivas y que conlleven relaciones sociales.

Uno de los factores influyentes en el comportamiento de los jóvenes, es el tener tiempo libre, ya que hace sencilla su interacción con otros chicos, están expuestos a múltiples identidades, subculturas, culturas y estilos de vida. Tal es el caso de la formación de grupos en IMVU, como son los adultos de 30 en adelante o los jóvenes de 20 en adelante. Se busca un patrón de identificación, una persona en común con nuestro comportamiento, y dentro de ese grupo o tribu urbana el sujeto se siente aceptado.

La comunidad virtual de IMVU se divide en dos, los chicos de 13 a 17 años y los chicos de 18 años en adelante (ya establecido y predeterminado por la misma red). Por ello se ve obligado a crear contenidos de diferentes edades “creando” de manera consiente necesidades en los usuarios, las cuales para ellos son inconscientes, ya que solo están satisfaciendo un vacío emocional.

Las relaciones sociales y afectivas representan una necesidad en cada ser humano. En IMVU resulta complicado mantener una relación de pareja puesto que cada uno se expone a factores como la distancia entre ambos o la falta de credibilidad, pero también existe otra contradicción, es un espacio perfecto para mantener una relación secreta y sin mostrarse a nadie.

Es un punto importante para resaltar la doble identidad; ya que la mayoría de los usuarios no quieren mostrar quien es en realidad, por ello recurre a tener una o más cuentas en las cuales pueda esconder su verdadero yo.

Manuel Castells: Lo tangible e intangible. La era de la Información

Lo tangible e intangible pertenece a aquellas cosas, aspectos o espacios que podemos y no podemos tocar. Muchas definiciones lo relacionan con lo que puede hacerse, y aquello que está prohibido o no debe alterarse. El siguiente autor define estos espacios en el tema de las redes y la información.

Manuel Castells (2001) ⁸ afirma la similitud entre ambos conceptos: lo tangible e intangible. El espacio tangible es aquel en el que puedo manifestarme físicamente, tocar, sentir y estar presente, mientras que el espacio intangible es aquel que no puedo alcanzar físicamente. Ambos espacios están al alcance de cualquier persona, las características que ya mencionamos los hacen diferentes. El ciberespacio nos interesa, ya que forma parte de las redes y es en el cual ubicaremos en la comunidad virtual de IMVU; ya que esta no puede funcionar si no cuenta con una red o conexión.

Las redes sociales se conforman por un espacio físico, pero no “geográfico” al igual que las comunidades virtuales, es decir, existen dentro de la red mientras que los usuarios se reúnen a través de un ordenador. En el caso de IMVU es un espacio intangible y no está geográficamente ubicado, el espacio se vuelve tangible cuando los usuarios ingresan desde un espacio específico, ya sea su hogar, la escuela o la oficina.

Podemos constatar que ambas redes son intangibles, el usuario no las toca, percibe y controla físicamente, solo se encarga de poner en juego su personalidad e identidad para mantenerse en contacto con quienes ya conoce.

- Cuando abres una cuenta en alguna red social o creas un perfil, lo haces desde tus datos personales y surge con el propósito de mantener una vida social activa lejos de la escuela y el trabajo, una vida social

⁸ Castells, Manuel. 2001.

sin salir de casa. En el caso de facebook, la mayoría de las personas lo utilizan para compartir contenidos en la red, ya sean fotos, videos, comentarios, ejercer la opinión pública, chatear etc. Se mantienen el contacto con los amigos que previamente ya vieron físicamente fuera de casa, por lo tanto ya saben quién está detrás del ordenador y cómo luce. Dentro de la concepción mental de los usuarios existe un rostro posible de identificar, una persona tangible.

- La comunidad virtual tiene el mismo propósito comunicativo y de sociabilización, la diferencia es en el emisor y receptor, ninguno de los dos tiene un concepto tangible del otro, son intangibles, no conciben una imagen física de la personas con quienes hablan, difícilmente se pueden creer los datos que el otro está revelando; existe una falta de credibilidad.

Esto nos lleva a la creación de falsas identidades dentro de la comunidad virtual, lo que en este trabajo se ha denominado personalidad múltiple. Un mismo usuario puede ser capaz de tener una o dos cuentas distintas para socializar en entornos diferentes, basando sus avatares en personajes que provienen de otro País, tienen otro sexo, tienen otro nombre y edad distintos a los del usuario.

La era de la Información

Cada día tenemos acceso a más información en diferentes canales y medios de comunicación, ya sea por medio de las redes o los medios tradicionales como radio y televisión. En su obra “La era de la información” Manuel Castells nos explica cómo a partir de una serie de funciones nos adentramos en nuevos canales y procesos de desarrollo.

Nuevamente el autor **Manuel Castells (2002)**⁹ en su obra “La era de la información” y autores como **Craig Calhoun (1952)**, nos expresan que no se concibe a una persona sin rasgos de identidad como la lengua, cultura, un nombre etc. En lecturas anteriores hemos definido la identidad como un proceso en construcción social e individual, en el cual es necesario mantenerse identificado con los demás, a partir de esto surgen roles sociales como: el estudiante, la madre y el padre, el trabajador etc.

El tipo de roles que hemos dicho antes se presentan dentro de la comunidad virtual de IMVU, ya que muchos usuarios crean familias ficticias y juegan este el rol, algunos de ellos incluso crean grupos de trabajo dentro de la comunidad.

En cada sector social encontramos puntos de enseñanza de la identidad, la legitimadora, la de resistencia y la de proyecto. La primera de ellas es la más común y es la implantada por las instituciones sociales encargadas de impartir educación, muestra lo correcto y lo incorrecto. En la segunda tenemos lo opuesto, se genera por sujetos sociales que evalúan y rechaza las condiciones sociales, las mantienen en constante crítica. Por último tenemos aquella generada por pocos autores sociales, donde a través de un cúmulo de varios aprendizajes en diferentes instituciones logran construir su identidad.

⁹ Castells, Manuel. 2002.

IMVU resulta un espacio de libre expresión, ya que no cuenta con ningún tipo de autoridad y los jóvenes o adultos que conviven dentro de esta comunidad encuentran atractiva la forma de desinhibirse por completo. Cualquier tema está permitido y los usuarios no se consideran represores, con sus excepciones. Por ejemplo, en nuestra sociedad cotidiana hablar de forma explícita sobre sexualidad, suele ser un poco complicado. Dentro de la comunidad virtual de IMVU los jóvenes homosexuales cuentan con total libertad y lo mejor para ellos es saber que encontrarán personas con sus mismas preferencias y pueden aspirar a una relación de pareja o simplemente hacer muchos amigos.

El debilitamiento de instituciones como la familia, escuela, y autoridades sociales provoca que el sujeto social se vea como parte de la sociedad y ahí comienza la construcción de su identidad, coexisten también factores culturales y psicológicos. El actor social manifiesta su enojo y descontento con las instituciones y el Estado, puede actuar en contra o sólo defenderse.

El nuevo entorno de la comunicación permite experimentar una nueva forma de interacción a través de un “avatar en 3D” explorando salas y comunicándose con otros usuarios, quienes también buscan este tipo de relaciones personales. De acuerdo con **Teresa Ayala (2013)** las comunidades virtuales han constituido parte importante en la vida de millones de personas, refleja el poder expresar opiniones y sentimientos con libertad, puesto que internet te permite publicar casi cualquier contenido.¹⁰

La identidad como la definiría Manuel Castells, alude a un conjunto de rasgos propios en el comportamiento de un individuo, no se puede concebir la identidad si no hay una forma de mostrar el habla, la vestimenta, la cultura etc.

¹⁰ Ayala, Teresa. 2013.

Cuando se tiene un deseo inconsciente de identidad y no se sabe cómo mostrarlo, es posible que para la mayoría de los jóvenes sea tentador acceder al mundo de la virtualidad e ir la construyendo con base en otras personas con quienes mantienen sus mismos patrones de comportamiento y empatía. El sujeto social se ve como parte de la sociedad y ahí comienza la construcción de su identidad, coexisten también factores culturales y psicológicos. El actor social manifiesta su enojo y descontento con las instituciones y el Estado, puede actuar en contra de este o mostrar resistencia.

La mayoría de los jóvenes que entran en contacto con la virtualidad cuentan con ideales propios y mantienen un fin específico, algunos lo utilizan como medio de interacción, para hacer amigos, entablar relaciones personales, conocer a su pareja ideal etc. La nueva forma de interacción del siglo XXI nos permite tener acceso a la realidad 3D, también es posible ampliar los horizontes profesionales o establecer contacto con fines sociales, educativos y en su mayoría de entretenimiento.

Del mundo virtual a la vida cotidiana

Los contenidos virtuales se incrementan cada vez más rápido, hoy en día los tenemos presentes en diferentes plataformas y contenidos. Como es el caso de videojuegos en línea y con realidad virtual, o el caso en el que nos enfocamos para esta investigación, las comunidades virtuales. Las cuales tienen por objetivo que los usuarios puedan chatear en tiempo real y con personas de otros países.

De acuerdo con **Francisco Javier Martínez (2011)**¹¹ La RV (realidad virtual) comprende la interface hombre-máquina, que permite al usuario sumergirse en una simulación gráfica 3D generada por un ordenador, y navegar e interactuar en tiempo real, desde una perspectiva centrada en el usuario.

IMVU no te conecta directamente a la máquina, pero si te permite una interacción 3D por medio de un avatar. Como ya he mencionado la tecnología ha modificado en múltiples aspectos el desarrollo de actividades primordiales como lo es la escritura (en el caso de IMVU) y la lengua, creando costumbres. Esto justifica la influencia de las tecnologías en el modo de interactuar dentro de las redes o comunidades virtuales. Después de conocer el tiempo que pasan los jóvenes en la red (de 4 a 7 horas), este tiempo de ocio invertido en comunidades virtuales puede modificar la forma de expresarse, ya que luego de su interacción en la virtualidad las costumbres se ven modificadas en habla o escritura.

La mayoría de los jóvenes que entra en contacto con la virtualidad tiene sus propios fines y convicciones para permanecer dentro, algunos lo utilizan como medio de interacción, hacer amigos, entablar relaciones personales, conocer a su pareja ideal etc.

La nueva forma de interacción del siglo XXI no solo nos permite tener acceso a la realidad 3D, también es posible ampliar los horizontes con fines profesionales.

¹¹ Martínez. Francisco. Javier. 2011.

Comunicación y Redes: Raúl Trejo Delarbre

El siguiente autor nos describe el cambio tecnológico al que nos estamos enfrentando, y de qué forma utilizamos las herramientas que el internet nos pone al alcance, las cuales podemos utilizar de forma benéfica o incorrecta, aunque depende de la perspectiva de cada usuario. Nos presenta el peculiar caso de la distorsión de la información, cuando los medios toman control de lo que pueden informar y lo que no.

Cuando hablamos a través de las redes, nos referimos a una de las principales formas de comunicación, y si bien una de las más revolucionarias. Estamos ante una transformación tecnológica importante y que está cambiando la comunicación de manera radical. Anteriormente solíamos sentarnos horas a charlar por el teléfono de casa o simplemente lo utilizábamos para concretar una cita y vernos en persona.

Hoy en día los múltiples medios de comunicación nos permiten comunicarnos en cualquier parte del mundo, podemos hacerlo por medio de facebook, whatsapp, instagram o cualquier otra red. Se pueden compartir contenidos en tiempo real, transmitir videos en vivo etc.

El autor **Raúl Trejo Delarbre** (1996)¹² en su obra “La nueva alfombra mágica” nos expone el cambio tecnológico a través de los nuevos medios de comunicación. Tenemos a diferentes actores los cuales buscan por objetivos: qué hacer, para quién, y, con qué finalidad.

Al final de este capítulo el autor desarrolla una reflexión sobre el cambio cultural de las sociedades modernas; de ser predominantemente una cultura escrita (impresos) estamos ahora en vía de ser una

¹² Trejo. Delarbre. Raúl. (1996).

cultura visual e interactiva (multimedia). Para Trejo Delarbre, los nuevos medios electrónicos nos ayudan a tener mayor información, pero no necesariamente a reflexionar el contenido de su información.

Actualmente hemos sido testigos de fuertes acontecimientos en el mundo como las guerras por el poder, o los cambios sociales. Aunque no seamos directamente afectados, nos hacemos partícipes a través de contenidos, videos etc. Compartimos y publicamos aquello que nos parece relevante, gracioso, impactante e influyente.

En la opinión de **Francisco Cortázar (1996)**, no siempre internet nos puede traer contenidos verdaderos y muchas veces perjudica la percepción de los participantes. Estamos en una constante burla o mofa de los contenidos que son importantes, sino podemos cambiarlo, preferimos reírnos de ello que darle una solución.

La mayoría de los contenidos en internet son cotidianos y nos generan cierta preocupación, tales como: nuestro estado sentimental, la pareja y el amor, tendencias y retos sociales, personajes famoso etc.¹³

El concepto comunicación en redes, abre nuevas perspectivas para el análisis de la situación virtual al poner énfasis en las dimensiones relacionales y en el carácter cultural.

La presión del orden social es determinante en las relaciones de género, la existencia de reglas para conseguir la aprobación de los demás se ha vuelto muy fuerte. Los jóvenes expresan su comportamiento y esperan que sea válido para que millones de personas puedan aceptarlos y conocerlos. Estamos frente a una construcción social mediante nombres, objetos, símbolos y sentimientos.

La identidad en las redes es trabajada como una problemática transversal, cuyo análisis requiere una aproximación plural e interdisciplinarias, además de un cuestionamiento de las categorías binarias que

¹³ Cortázar. Rodríguez. Francisco. Javier. (1996)

campean en el análisis social como naturaleza/cultura, público/privado, producción/reproducción, e incluso masculino/ femenino. Esto es concebido como un proceso abierto en permanente construcción, y es la integración del concepto de comunicación e identificación de algunas de sus consecuencias teóricas, analíticas y metodológicas en el marco de cada disciplina o temática particular.

Analizar la situación de redes y comunicación es una tarea permanente en las ciencias sociales, Se incorpora el enfoque de género en la práctica profesional de diferentes disciplinas. Las cuestiones de igualdad en los sexos se desplazan, pero es imprescindible tener una mejor comprensión de las contribuciones de las mujeres y los hombres en las redes.

Cada día las mujeres se convierten en objeto de deseo en las redes, se colocan a sí mismas como un objeto sexual, suben fotos, transmiten videos, esto con la finalidad de buscar aprobación ante el género masculino.

Marcela Legarde (2005) rescata el aspecto relacional del concepto género, lo cual implica estudiar, en primer lugar, la condición y / o posición de las mujeres en las redes como parte de las relaciones de género y, en segundo lugar inscribir estas relaciones en un marco que incluye otras relaciones igualmente discriminatorias como aquellas determinadas por clase, etnia, edad, orientación sexual, ciclo de vida, religión, entre otros.¹⁴

Esto lo vemos reflejado en las diferentes tendencias que las mujeres han buscado seguir, como aquel ejemplo suscitado el año pasado en el cual diversas mujeres subían a las redes fotos de sus labios

¹⁴ Legarde. Marcela. (2005)

aumentados, imitando el aspecto de cierta famosas. O la nueva tendencia de subir videos de ellas mismas bailando de forma sugerente.

No en todos los casos las mujeres se muestran en las redes como símbolos sexuales y en busca de atención, algunas de ellas impulsan movimientos sociales y luchas independientes para frenar la violencia de género.

Aunque no en todos los casos internet nos muestra contenidos absurdos, nos ha permitido conocer las problemáticas que hay en el mundo y ayudar de forma lejana. Hoy en día los integrantes de las redes se unen para participar de forma común y resolver las problemáticas de discriminación, violencia y atentados sociales.

Enrique Guinsberg: Control de los Medios, Control del Hombre

En este apartado hablaremos sobre el cuarto poder, referente a los medios de comunicación, y la influencia que tiene sobre los espectadores. Cómo se lleva a cabo el proceso de recepción y emisión del mensaje, posterior a eso qué efecto ejerce y de qué manera lo toman los individuos.

En el proceso de conformación y diferenciación de los aspectos culturales así como las costumbres, los medios de comunicación juegan un papel fundamental; a diferencia de las otras instituciones sociales, estos serán determinantes en el tiempo de ocio de cada individuo. Y se insertan como un medio de relajación y placer.

La información de los medios que se dirige a los jóvenes y que muchas veces se presenta como un ejemplo, no siempre penetra y se asimila de la manera esperada; sufre una transformación en el proceso de recepción y de encuentro entre el texto y el sujeto.

De acuerdo con **Enrique Guinsberg (1985)**¹⁵ los medios buscan crear una imagen que oculte las diferencias y las diluya; así, la imagen que tiene el joven de los medios es una construcción globalizadora y que encubre la existencia de las diferencias nacionales, sociales y genéricas que se presentan en el campo de la producción cultural.

Los medios de comunicación pretenden orientar a la juventud hacia determinadas formas de vida, creando costumbres y estándares de comportamiento. En ocasiones los medios de comunicación pretenden servir de aprendizaje y como módulos de información.

¹⁵Guinsberg, Enrique. 1985.

Los medios de comunicación pueden orientar el comportamiento de los jóvenes, así como llenarlo de ejemplos totalmente equivocados.

Proceso de comunicación

- La fuente que produce un mensaje.
- El codificador o emisor que transforma el mensaje en signos a fin de hacerlo transmisible.
- El canal que es el medio utilizado para transportar los signos.
- El receptor que reconstruye el mensaje a partir de los signos.
- El destino que es la persona o cosa a la que se le transmite el mensaje.

Los seres biológicos responden a este esquema lineal que hace de la comunicación un proceso afectado por los fenómenos aleatorios. Un emisor es libre de elegir el mensaje que envía, y el destinatario recibe esa información. Nuevamente en la misma obra **Enrique Guinsberg (1985)**¹⁶ La noción de información y su transmisión, así como su codificación logra que el mensaje sea completado y posteriormente se logre una retroalimentación entre emisor y receptor. La fuente es el punto de partida de la comunicación, da forma al mensaje y lo transforma para el emisor, este lo codifica y lo convierte en cadena.

Estos discursos se traducen en múltiples significados dependiendo del universo cultural en el que se inserten; algunos mensajes se reproducen, otros se ignoran o modifican de acuerdo a la funcionalidad de los mismos, del contenido que presentan y de los diversos patrones culturales de los receptores; los cuales actúan como elementos de mediación entre el comportamiento y reglas sociales en las diferentes instituciones sociales.

¹⁶ Guinsberg, Enrique. 1985.

Los medios de comunicación ofrecen esquemas de comportamiento sobre los diversos aspectos de la vida cotidiana; este es uno de sus propósitos: introducirse en la vida cotidiana del individuo y al mismo tiempo ayudar en la definición de sus actitudes. La televisión juega un papel importante, por qué se introduce en las prácticas cotidianas y hace circular formas de vida cotidiana. Se introduce a través de historias, hechos comunes, metas personales y sociales, valores por los cuales vivir, emociones que sentir, expectativas a que aspirar o refleja hasta los modos de vida más comunes.

En el caso del internet, este viene a ampliar el campo de búsqueda e información a la que tenemos alcance. Basta dar un simple clic para acceder a millones de páginas en línea y obtener lo que requerimos, al igual que nos permite realizar una búsqueda de forma individual. En el caso de la televisión, daba pie a la unión familiar y en ocasiones compartía un solo tiempo y espacio.

Román Gubern y El Eros Electrónico

Tomando como referencia El eros Electrónico, veremos las redes desde el punto de vista antropológico y biológico, cuales son las necesidades que tiene el individuo con las redes y porque ha creado un apego y sincronía tan grande, que le costaría mucho trabajo pasar un día entero sin estar en contacto con las redes, o realizar sus actividades cotidianas con el apoyo de estas.

De acuerdo con **Román Gubern (2000)**¹⁷ en su obra ya mencionada, el tiempo de ocio debería estar dividido en tres etapas.

- 1) El relajamiento o descanso de la fatiga acumulada
- 2) La diversión o entretenimiento.
- 3) El desarrollo de la personalidad.

Observamos y nos damos cuenta que gran parte de la sociedad hace exactamente lo contrario, el tiempo de ocio es dedicado a fatigar el cuerpo humano, y agotarlo hasta el extremo en que el sujeto caiga rendido. Es decir, el tiempo de ocio se dedica en su mayoría a realizar actividades en la computadora o el celular, lo cual resulta fatigante, la opción del tiempo de ocio está mal empleada.

En el caso de IMVU los usuarios dedican su hora de descanso y reposo por las tardes, para interactuar de forma segura y por más tiempo en la comunidad. La mayoría de los chicos entre 18 y 23 años, utilizan el tiempo nocturno, y no es que les importe mucho desvelarse e ir fatigados a la escuela o trabajo al siguiente día.

¹⁷ Román, Gubern. 2000.

En muchos casos el tiempo libre es dedicado a realizar las actividades o “hobbies” del individuo, pero, en una sociedad moderna y globalizada como ésta, el tiempo libre está dedicado a pasar de 3 a 6 horas frente a una computadora o un dispositivo móvil conectado a internet, dentro de las redes y comunidades virtuales o en el menor de los casos jugando videojuegos. Hay una necesidad imperiosa del individuo por emplear su tiempo libre apegado a las nuevas tecnologías.

Este punto refuerza la idea antes expuesta, cada individuo ve como una necesidad de vida el compartir, mensajear o publicar cada aspecto de su vida o cada actividad realizada en un día, así como compartir música, fotos o pensamientos.

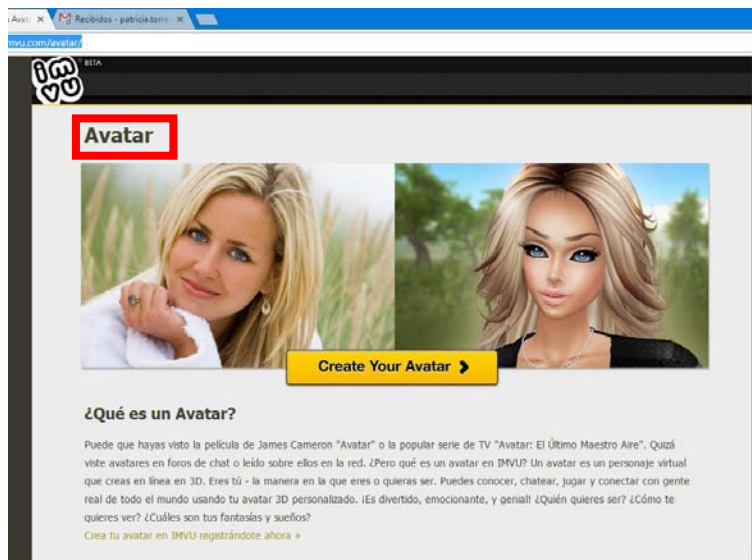
Para los nuevos sujetos tecnológicos ya no hay una distinción entre el tiempo de ocio, el tiempo dedicado a las labores, trabajo y tareas. Esto es más común con los jóvenes ya que dedican más tiempo a las redes, en resumen todo el día para ellos se sujeta a estar dentro de las redes y el mundo virtual.

En IMVU se involucran ambos conceptos ya que los usuarios ingresan a la comunidad para conversar sobre su día en la escuela, trabajo etc., con sus amigos virtuales. Y sucede algo curioso, los individuos en IMVU, la gran mayoría, no cuentan en su vida cotidiana que pertenecen a una comunidad virtual, ellos lo refieren a la parte de su vida privada y de aquellos hobbies que son íntimos.

CAPÍTULO 2: IMVU: LA COMUNIDAD VIRTUAL

Características principales

De acuerdo con el **Sitio web IMVU (2013)**. IMVU es una de las muchas comunidades virtuales que existen en el mundo, es un espacio virtual que permite a otros usuarios ingresar para sociabilizar con personas de diferentes partes del mundo. Fundada en 2004¹⁸, (es.imvu.com) es un portal de entretenimiento donde los usuarios se conectan a través de un sistema de chateo, en el cual al inscribirse gestionarán o manejarán a un AVATAR EN 3D (figura virtual usada para interactuar) para ingresar a dicho portal y vivir experiencias únicas. Actualmente, está en beta público, y ha estado disponible desde el 2 de abril de 2004. Es desarrollado por IMVU, Inc., fundado por Will Harvey, desarrollador de videojuegos. IMVU está disponible para 90 países entre los cuales destacan países de América Latina, América del Norte, Europa y Asia, además de estar disponible en 15 idiomas aproximadamente.



En la siguiente imagen podemos ver la definición que IMVU da sobre el AVATAR.

Imagen Recuperada del Sitio IMVU (2015) ¿Qué es un avatar? <http://es.imvu.com/avatar/>

¹⁸ Sitio Web IMVU (2013)

El papel del avatar, el cual se explicará más adelante, es un personaje virtual el cual sirve como modo de interacción entre los usuarios, este puede ser modificado o creado a gusto del usuario, así como nombrado. El avatar es quien ingresa con los datos personales de los usuarios, tales como: Un sobrenombre, edad, país, sexo, preferencia sexual, estado sentimental, etc.

IMVU da la libertad a sus usuarios de crear y personalizar su avatar con las características que ellos deseen.

El usuario ingresa a la comunidad a través del avatar que ha creado y mediante este puede interactuar en las diferentes salas o puntos de chateo, IMVU cuenta con más de 10 millones de salas interactivas, en las cuales puede trasladarse a través de nodos para realizar acciones tales como sentarse, necesidades básicas como comer o dormir, columpiarse, montar a caballo, conducir un auto, practicar algún deporte etc.

Para ingresar a IMVU es necesario un registro de datos personales y correo electrónico. Existen dos comunidades: de 13 a 17 años y de 18 en adelante, ambos establecidos por la propia red.

Con más de 100 millones de usuarios IMVU es la mayor red social de entretenimiento 3D en el mundo. Esta comunidad se ofrece a cualquier tipo de personas sin distinción, para ingresar se necesita tener 13 años en adelante. Los miembros de IMVU se definen como creativos y dentro del espacio virtual se tratan temas de cultura popular, vida cotidiana, de cine, la televisión, la música, la moda y la belleza. Todo producto en IMVU se dirige a un target específico, ya que dentro de esta comunidad convergen diferentes tipos de personas, desde edad, sexo y nacionalidad; por lo cual han procurado apegarse a los gustos de cada persona.

Los creadores y directivos definen a la comunidad como un bien de consumo rentable y sustentable, el cual costean los propios usuarios, esto se logra a través del ingreso a la comunidad mediante una

aplicación (la cual tiene un costo) el avatar se convierte en creador de bienes y servicios, tales como ropa, zapatos, sombreros, pantalones, muebles, sales etc. (creador del catálogo virtual de IMVU, no son productos reales). Estos bienes son consumidos por otros avatares de la comunidad, para hacer de su estancia un lugar más divertido y placentero, adquiriendo artículos de moda para vestir (el avatar puede ser vestido y modificado a gusto del usuario) salas de estancia personal, música etc. La bolsa de trabajo de IMVU se resume en eso, personas comunes de cualquier parte del mundo que pueden unirse al programa de creador y obtener ganancias.

En tanto los miembros se divierten creando y jugando esto se vuelve una economía sustentable para la comunidad, compra – venta. Por supuesto que dentro de IMVU existen campañas publicitarias y marcas de renombre lo cual realiza – realza la emoción del avatar al poder adquirir artículos de moda que quizá no posee en la vida real. De ese modo promocionan exitosamente las marcas que abarcan los bienes de consumo empaquetados como entretenimiento, moda, belleza y juegos.

Ejemplo: El usuario puede comprar o adquirir artículos en la tienda virtual (se explicará más adelante) los cuales son de marcas personalizadas, con ellas puede vestir y darle status a su avatar. Ya que la premisa principal en IMVU es: estar a la moda. El usuario busca imprimirle novedades a su compañero virtual.

IMVU cuenta con su propio sitio o blog en línea, en el cual se debaten, discuten y dan a conocer las noticias más relevantes de la comunidad (el sitio está en inglés), esta información está al alcance de cualquier persona. Cuenta con archivos y documentos descargables donde se actualiza la información de usuarios conectados así como el crecimiento de la comunidad.

Reglas de Seguridad

Al tratarse de una comunidad virtual con muchos usuarios alrededor de todo el mundo, con personas de todas las edades, se debe contar con reglas. Tomando como base que los principales delitos dentro de internet son el secuestro y el acoso, IMVU tiene que ampararse en algún momento si uno de estos delitos se llegara a cometer dentro de su comunidad virtual. Es por eso que pone a la mano una serie de reglas y recomendaciones a todos los usuarios. De este modo previene a los usuarios de cualquier forma de violencia o delito, y les provee de sencillas reglas que harán su estancia más cómoda.

(VER ANEXO DE REGLAS DE SEGURIDAD APARTADO 1)

De acuerdo con el **sitio web IMVU (2014)** la aplicación es sencilla para charlar con amigos y establecer nuevas relaciones, pero no olvides que cuando charles con alguien que no conozcas puedes estar expuesto al peligro, incluso en IMVU.¹⁹

Estas reglas son claras y sencillas, facilitan a IMVU el manejo de miles de usuarios en el mundo, pero no se cuenta con un registro o un filtro confiable, la mayoría de los usuarios mienten sobre su edad. En la investigación hemos encontrado chicos que dicen tener más de 20 años y en realidad tienen entre 15 y 17 años. IMVU tiene dos plataformas de juego, una para usuarios de 13 a 17 años, y otra para usuarios de 18 años en adelante, los filtros de la plataforma para menores están más controlados y separa a usuarios mayores de edad. Por lo cual muchos chicos acceden a la plataforma adulta para conocer gente mayor y tener otro tipo de entretenimiento sin censura o filtros.

¹⁹ Sitio Web IMVU (2013)

Factores y estadísticas que vuelven a IMVU una comunidad popular.

La mayoría de los usuarios de esta comunidad caen en el consumismo exagerado para no ser rechazados en los distintos círculos sociales y clases de IMVU, hacen todo lo posible por acceder y poseer los objetos de moda. Ante esta idea está presente la publicidad como una necesidad de atraer la atención de los usuarios de la comunidad, ofreciendo para ellos la extensa oferta de marcas y objetos presentes en la vida cotidiana. A continuación se muestran datos estadísticos²⁰ sobre IMVU **tomados del sitio web IMVU (2014)** (la cita textual es para todos los apartados)

- Más de 50 millones de dólares en ingresos en 2011. Ingresos generados por la adquisición de bienes reales, ya que el usuario mediante tarjetas de prepago o de crédito puede comprar objetos de moda y artículos para su gusto y satisfacción, así como otras membrecías y aplicaciones exclusivas.
- Rankin mundial: está dentro de los 50 sitios más visitados de internet.
- Esta colocado como el sitio número uno entre los adolescentes jóvenes.
- 16 millones de productos en catálogo creados por usuarios de todo el mundo.
- 130 millones de usuarios registrados en todo el mundo (en 2013 eran 100 millones de usuarios).
- 146 millones de atuendos creados y distintos entre los usuarios.
- 453 millones de amigos.
- 271 millones de fotos compartidas.
- 700 millones de pistas musicales reproducidas y compradas dentro de la comunidad.
- Más de 100 millones de objetos virtuales mensuales comprados.

²⁰ Sitio Web IMVU (2013)

- 55 minutos de tiempo de la sesión promedio. Esto es relativo puesto que el usuario puede llegar a pasar 5 horas simultaneas conectado en Línea. (en 2013 el tiempo promedio de sesión era de 33 minutos)

Audiencia

Usuarios masculinos: 32%

Usuarios femeninos: 68%

Rango de edades:

- De 13 a 17 años representa el 40%
- De 18 a 34 años representa el 50%
- De 35 en adelante representa el 10%
- La mediana de edad en IMVU era a los 22 años (hay más usuarios con esta edad) en 2013
- La mediana en 2015 (febrero) es de 24 años y los usuarios que más frecuentan el sitio están entre el rango de edad de 18 – 34 años.

Mayoría de usuarios de acuerdo a entidad en el mundo.

1. Caucásicos 63%
2. Áfrico americanos 24%
3. Hispanos 7%
4. Asiáticos 4%
5. Otros 2%

El IMVU Perfil

El perfil es la tarjeta de presentación que el avatar da a conocer al resto de los usuarios, se compone de un sobrenombre que el usuario escoge al principio de su registro, así como información adicional:

- Nacionalidad.
- Foto de perfil del usuario. Puede ser cualquier foto, ya sea de su avatar o alguna otra que elija en la red. Este perfil se presta para que los usuarios coloquen sus propias fotografías.
- Edad del usuario (opcional, puede mostrarse o no en el perfil)
- Si es Femenino o Masculino.
- Algún mensaje de presentación Ejemplo: ¡Hola a todos!
- Un cuadro de intereses personales.



En la siguiente imagen podemos ver una muestra de cómo luce el perfil del avatar.

Imagen Obtenida de:

<http://es.imvu.com/catalog/modules.php?op=modload&name=phpbb2&file=viewtopic.php&t=410159&start=60>

Recordemos que existen 5 opciones disponibles de situación sentimental para describirse en el perfil:

- Soltero.
- Viendo a alguien
- En una relación
- Casado (a)
- Otro.

Existen también 4 tipos de preferencias sexuales que los avatares muestran al resto de los usuarios en IMVU a través de su perfil.

- Heterosexual
- Homo/lesbiana.
- Otro.
- Sin definir.

Características socio demográficas dentro de IMVU

Como en toda sociedad moderna, existen clasificaciones, grupos y zonas. En el caso particular de IMVU no es la excepción. Al ser una comunidad virtual también está dividida en grupos, clases, edades.

Dentro de IMVU nos encontraremos con varios tipos de clases sociales, lo cuales iremos explicando más adelante. Las clases son las siguientes:

Guest o Noob: Como lo indica el **Sito web Cambridge Dictionary (2016)**, el avatar Noob²¹ son los usuarios de nuevo ingreso, especialmente los que juegan por primera vez un juego de computadora o aplicación y no tienen conocimiento de cómo funciona. Al obtener una cuenta en IMVU eres acreedor a un nombre, y junto a este está la palabra Guest²² (Guest_Carlos21) eso distingue a los usuarios nuevos de los viejos. El Guest como lo indica el **Sito web Cambridge Dictionary (2016)** hace referencia a un huésped, alguien que recién está llegando a la comunidad. Frecuentemente los usuarios guest son rechazados por el resto de la comunidad, en especial por usuarios que son VIP o AP, claro que esto depende del comportamiento de cada persona. El guest puede ser removido con mejoras que el usuario compra a lo largo de su estancia dentro de IMVU, dejando ver solo su nombre (Carlos21), existe la posibilidad de cambiar de nombre, la cual es por medio de un pago o mejora a través de tarjeta de crédito, o tarjetas prepago.

VIP: La palabra VIP²³ de acuerdo con el **Sito Web Cambridge Dictionary (2016)** significa exclusividad y poder, en IMVU son los usuarios de clase alta. Tienen acceso a otras mejoras como salas exclusivas o chats solo con personas que poseen VIP, te otorga créditos mensuales con los que puedes

²¹ Cambridge Dictionary (2016) Palabra inglesa para hacer referencia un usuario o persona novata.

²² Cambridge Dictionary (2016) Palabra inglesa para hacer referencia a un Huésped.

²³ Cambridge Dictionary (2016) Palabra inglesa para conceder exclusividad.

realizar compras dentro de la comunidad, suele tener vigencia de un mes, 6 meses o un año dependiendo de la compra de casa persona.

Difícilmente son rechazados, sólo se juntan con personas VIP y rechazan por completo a los “noob”, aunque no todos los VIP’s suelen hacer eso.



Experiencia VIP. Imagen Obtenida de: http://www.imvu.com/vip_club/css/images/vip_landing-page_v6_vip_landing-page_v6_slide05.jpg

AP: El Access pass²⁴ es una mejora que adquieres para tener entrada sin restricciones a la comunidad IMVU con contenido adulto y sin ninguna censura. Los usuarios arriba de 18 años pueden comprar esta mejora y acceder a otro contenido exclusivo, y de carácter sexual donde sólo otros AP pueden visualizarlo, al igual que los VIP, ellos se juntan con personas de su mismo entorno social.

²⁴ Cambridge Dictionary (2016) Palabra inglesa para referirse a Pase de acceso.

La compra de AP requiere de una mejora adicional la cual explicaremos más adelante, y solo se obtiene comprando el **AGE VERIFICATION**, que no es más que otra mejora que te permite confirmar tu edad, la cual será necesaria para obtener la mejora del Access pass. Mencionemos además que el Age verification también sirve para demostrar ante los demás usuarios que eres autentico y no mientes acerca de tus datos personales.²⁵

COMUNIDAD TIENDA VIP CREDITS ACTUALIZACIONES NEXT MOBILE GAMES

IMVU Inicio > IMVU Access Pass

Access Pass: Unlock the Adult Side of IMVU

Beneficios del Access Pass

¡Obtén Access Pass AP y disfruta de la experiencia completa de IMVU al unirse a la comunidad adulta! Descubre lo que te has estado perdiendo y obtén acceso exclusivo a una fantasía inimaginable.

- ✓ Artículos sólo-AP de la tienda
- ✓ AP-Sólo Salas de chat
- ✓ AP-Sólo Grupos
- ✓ AP-Sólo Foros
- ✓ AP-Sólo Búsqueda de personas
- ✓ AP-Sólo Badge de perfil
- ✓ AP-Sólo Acciones de avatar

Paga con una tarjeta de crédito y obtén tu Access Pass inmediatamente

Compra el Access Pass rápidamente con una tarjeta de crédito. De este modo, podrás saltarte el paso de verificación de edad y ser parte de la comunidad Access Pass hoy.

VISA MasterCard JCB AMERICAN EXPRESS DISCOVER

¡Compra tu Access Pass hoy!

\$19.99 [Comprar](#)

Compra con Paypal, tarjeta prepagada IMVU, SMS, y más

Beneficios del Access Pass. Ventana de compra. Imagen obtenida de:

<http://es.imvu.com/accesspass/?term=accesspass>

²⁵ Cambridge Dictionary (2016) Palabra inglesa para traducir Verificación de edad.

¿GUEST O VIP?: Una forma de aceptación social.

Como ya mencionamos antes, en IMVU existen diferentes clases sociales, grupos, segmentos etc. En el caso de los usuarios nuevos, quienes la mayoría son estudiantes, buscarán por todos los medios el hacer crecer a su avatar y que pueda acceder a todo tipo de contenidos y plataformas. Esto se logra con la permanencia y paciencia dentro de la comunidad; existe también la compra de mejoras virtuales, o créditos de regalo que hace IMVU.

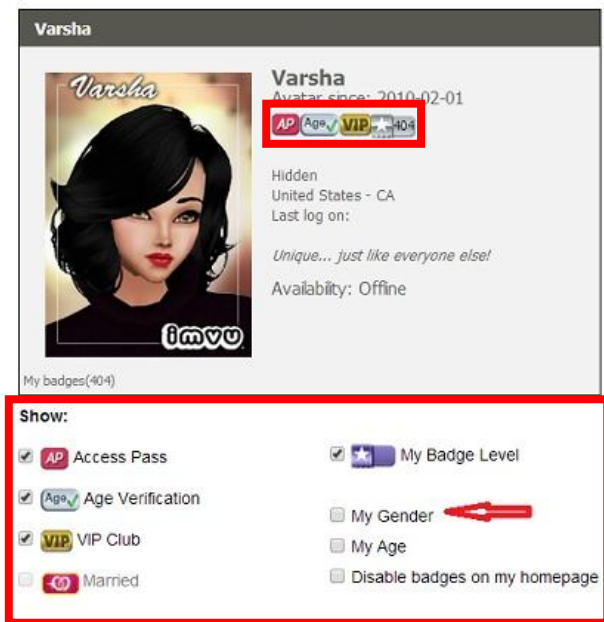
La media de jóvenes que acceden a es de 24 años, le siguen jóvenes de 18 y 21 años, como ya lo habíamos dicho antes, estos chicos están en la búsqueda de una identidad y la aceptación social de otras personas. Los avatares con el guest hacen todo lo posible por deshacerse de él, les resta personalidad y hace más difícil la adaptación social, el resto de los usuarios no suele hablar con ellos.

Los “noob” son rechazados por los otros avatares debido a su aspecto, ya que al ingresar por primera vez a IMVU, el defecto del personaje te permite elegir entre 5 tipos de avatares masculinos y 5 tipos de avatares femeninos, esto nos lleva a que hay muchos noob con la misma apariencia, posteriormente pueden gestionar su imagen, pero requieren de créditos. Los estereotipos son muy comunes, los chicos se personalizan como los iconos de moda más populares. Sin dinero y sin un estilo que encaje con el resto, los noob se ven en la necesidad de buscar otros iguales a ellos para socializar y crear empatía.

Cabe señalar que con el tiempo en unos cuantos meses podrán encajar a la perfección, los primeros 3 meses son difíciles para un usuario noob. Muchos de ellos acceden a otro tipo de círculo social cuando adquieren el VIP, ahora pertenecen a una de las clases sociales más altas y deseadas por el resto de los usuarios.

Mejoras disponibles en IMVU Y Los Token o Medallas²⁶

El token²⁷ de acuerdo con el Sitio Web IMVU (2013) es una medalla que puede estar en el perfil del usuario, esto lo hace más popular ante los demás, ya que muestra en cierto modo el poder adquisitivo que tiene cada uno. Las medallas sólo pueden adquirirse con mejoras que se compran con dinero real, pagando un monto con tarjeta de crédito. Recordemos que existen diferentes mejoras que los usuarios pueden adquirir:



Perfil IMVU. En la imagen observamos las medallas o mejoras que los usuarios pueden mostrar en su perfil, tales como el AP – AGE VERIFICATION – VIP entre otros.

Perfil con Medallas. Imagen obtenida de: <http://static-akm.imvu.com/imvufiles/Genderonavicard.jpg>

VIP CLUB: El vip club fue de las primeras mejoras que estaban disponibles en IMVU desde 2006, cuando fue lanzado oficialmente y deja de ser una alfa. Permite al usuario tener mejoras exclusivas al momento de chatear, así como créditos gratis cada mes, te otorga la adquisición de un token y salas únicas de chateo.

²⁶ IMVU (2013)

²⁷ Los tokens, son IMVU medallas que los usuarios pueden mostrar en su perfil, la mayoría de estas medallas son a través de mejoras y compras con créditos. Como lo son la adquisición del VIP, AP, o la verificación de edad.

Access Pass – AP: Exclusivo para la comunidad adulta de IMVU, y le permite al usuario entablar conversación con usuarios que tengan más de 18 años en adelante. Esto puede ser relativo puesto que usuarios menores de 15 y 17 años pueden adquirirla sin problemas, ya que puede ser comprada con tarjeta de crédito o tarjetas de prepago, incluso puede ser regalada por otros usuarios, lo único que se necesita es que el usuario este registrado en la comunidad de 18 en adelante. (Recordemos que IMVU tiene dos plataformas, una de menores de edad y otra de mayores de edad) Te da acceso a búsqueda de personas solo AP, un token, ítems de compra y accesorios AP, solo estos usuarios pueden verlos. Además de Foros y blogs AP.

Age verificación: Esta medalla sólo sirve para demostrar a los demás usuarios que el avatar portador ya cuenta con 18 años o bien está verificando simplemente su edad. Es necesaria para poder comprar la mejora AP. El age verification sirve como filtro para poder controlar los usuarios que compran el AP, y no haya usuarios menores dentro de esta comunidad, aunque sabemos que pueden mentir en su edad fácilmente.

Registro de nombre: Esta mejora permite al usuario remover el Guest de su nickname, adquiere un registro de nombre y deja de ser un noob.

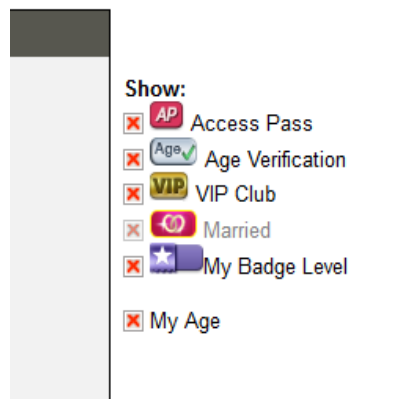
Obtén un nuevo nombre: Permite al usuario cambiar de nombre, o nickname, y también puede remover el guest de cualquier cuenta.

Marriage Package: Es la más reciente de IMVU creada en 2013 y le permite a los usuarios hacer valida una relación matrimonial que ambos hayan entablado. Cuenta con la medalla que los enlaza como matrimonio, una sala propia a la que ambos tienen acceso, así como un cambio de nickname para que puedan llamarse igual. En ambos perfiles se muestra como información el nombre del otro avatar

enlazado como pareja. Permite a los avatares que han entablado una relación el llevarla a otro nivel y dar a conocer al resto de la comunidad que son un matrimonio.

Chat Room slot: Esta mejora te permite tener más salas públicas, además de la gratuita. . (Cada avatar puede tener una sala propia y publicarla para chatear con otros usuarios)

Shared Room: Como su nombre lo indica el cuarto compartido te permite decorar y configurar una sala publica con uno de tus amigos. Los mismo que un cuarto de chateo normal, pero compartido.



En las siguientes Imágenes se muestran los tokens que el usuario puede portar en su perfil, así como las mejoras y su forma visible disponibles en la red. Imagen obtenida de: <http://www.imvuhack.biz/>

Marriage Package (Paquete Matrimonial)

El paquete matrimonial es una nueva mejora para la comunidad virtual de IMVU que salió aproximadamente en el mes de Julio del año 2013. Esta mejora consiste en enlazar a dos avatares que han establecido una relación personal y ante la vista de los demás lucir como matrimonio.

Volviendo al paquete matrimonial éste se valida con un Token y aprueba la relación de matrimonio de dos avatares en IMVU, le da validez ante los demás y lo hace popular entre los usuarios que también han adquirido esta mejora. (Esta mejora tiene un costo de 300 pesos mexicanos a través de una tarjeta de crédito, más IVA, o bien puede canjearse con una tarjeta de prepago adquirible en tiendas de autoservicio, con el costo entre 100 a 500 pesos mexicanos.

De acuerdo con **el Sitio IMVU (2014)** este es el discurso que utilizan para vender la opción de matrimonio:

El matrimonio es la manera perfecta para que dos avatares expresen su verdadero amor y con orgullo celebrar su condición de relación exclusiva con todos. ¡Muestra tu precioso enlace en ambos perfiles y tendrás un hogar compartido para administrar y decorar juntos!²⁸

Con esto podemos observar que IMVU ofrece a los usuarios la oportunidad de extender su compromiso dentro de la red, darle valor e incluso extender sus aspiraciones de forma real, ya que existen casos de usuarios que se han conocido y formalizado su relación, así como usuarios que están casados y sacan su cuenta en IMVU, es una cuestión de juego y entretenimiento.

²⁸ Sitio Web IMVU (2014)

Los beneficios que los usuarios obtienen son los siguientes:

- 2 medallas para cambio de nombre de ambos usuarios.
- Una sala propia para los dos, ambos tienen acceso.
- La medalla que los liga como esposos, así como perfiles emparejados.

COMUNIDAD TIENDA VIP CREDITS ACTUALIZACIONES NEXT MOBILE GAMES

Marriage Package

MisterIMVU
Avatar since: 2011-07-11
Married to MissusIMVU
Age: 26
United States - CA
Last log on: 04/04/13
Availability: Offline

MissusIMVU
Avatar since: 2011-07-11
Married to MisterIMVU
Age: 26
United States - CA
Last log on: 04/04/13
Availability: Offline

1/22 IMVU Romance: Plan Your Dream
Where Love Is Always In Season

Haz tu compromiso oficial

El matrimonio es la manera perfecta para que dos avatares expresen su verdadero amor y con orgullo celebrar su condición de relación exclusiva con todos. ¡Muestra tu precioso enlace en ambos perfiles y tendrás un hogar compartido para administrar y decorar juntos!

¡Compra hoy tu Marriage Package!

\$29.99 [Comprar](#)

Sitio IMVU para el paquete matrimonia. Imagen obtenida de: <http://es.imvu.com/marriage/>

Esta nueva forma de mejora se ha vuelto popular entre los usuarios, algunos prefieren jugar a la antigua y mantener su relación normal, y basta para ellos cambiar su perfil a casado (a), debido a que no cuentan con créditos para comprar mejoras.

El **Sitio web IMVU (2014)** hace especial referencia en que “el amor es el principal ingrediente con el que se mueve la comunidad virtual de IMVU, es lo que los usuarios buscan al ingresar, amistad y comprensión que después se convierte en amor”²⁹

El factor principal se atribuye a que algunas de estas personas (no todas) no llevan a cabo con éxito relaciones amorosas y sociales en el ámbito real, esto las obliga a buscar algo virtual y que represente menos complicaciones. Uno de los principales objetivos es que se diviertan pasando tiempo en internet, al igual que se relacionan de forma segura y sin compromisos, otros factores son la búsqueda de pareja, amistad, o simplemente como óseo para seguir la moda.

²⁹ Sitio Web IMVU (2014)

Formas de Chat, Usuario Nuevos y antiguos.

El modo de chateo en IMVU funcionan a través de salas que proporciona la misma plataforma, estas salas son creadas por los usuarios, a cada uno se le permite crear una sala y hacerla disponible para todo el público. Los usuarios VIP son los únicos que pueden tener 10 salas públicas al mismo tiempo.



Esta Imagen muestra como luce la interacción en las salas de chateo de IMVU

Imagen obtenida de: <http://heyvirtual.es.tl/Chat-virtuales.htm>

Nodo Virtual que permite las poses.

La plataforma de chat funciona con nodos o puntos que permiten al avatar saltar de uno a otro. Existen las llamadas poses, son aquellas que te permiten moverte o realizar diferentes actividades dentro de cada sala. Las poses están colocadas en muebles u otros objetos en los que cada avatar interactúa. En la imagen de arriba podemos observar a varios usuarios en una sala pública, la cual es bastante común y parecida con escenarios de la vida real. Observamos un restaurante, a dos usuarios conversando en la barra, así como usuarios en el fondo sentados en mesas, los nodos hacen posible estas acciones. (Figura amarilla resaltada en la imagen). Cabe mencionar que el chat en cada sala es público y visible para todos, pueden cargar 10 avatares al mismo tiempo como máximo en una sala.

Como ya se explicó anteriormente existen chats o salas exclusivos, como es el caso de la comunidad AP, que cuenta con salas donde solo los usuarios con esta mejora pueden acceder al chat, o la comunidad VIP que presenta el mismo caso.

La IMVU Tienda: créditos reales y créditos de regalo.

Créditos reales: El usuario los adquiere de las siguientes formas:

- A través de tarjetas de crédito
- Los canjea por medio de su teléfono celular a cambio de créditos.
- Tarjetas prepago de venta en centros comerciales o tiendas oxxo y seveneleven.

Con estos créditos puede comprar cualquier cosa, incluso regalar artículos a otros usuarios. También se pueden obtener créditos reales descargando aplicaciones móviles, o respondiendo encuestas de patrocinadores, todo esto está disponible en la plataforma online de créditos en IMVU (es.imvu.com/credits.)

Créditos de regalo: Al iniciar sesión por primera vez en IMVU, cada usuario obtiene 4500 créditos de regalo, con estos puede adquirir cualquier cosa de la tienda virtual, pero no pueden hacer regalos a otros usuarios. Los créditos de regalo se obtienen con promociones que IMVU utiliza a través de otros proveedores o patrocinadores, es decir dar “un me gusta” a la página de IMVU en facebook, o a la página de algún patrocinador.

The screenshot shows the IMVU store interface. At the top, there is a navigation bar with links for 'COMUNIDAD', 'TIENDA', 'VIP', 'CREDITS', 'ACTUALIZACIONES', 'NEXT', 'MOBILE', and 'GAMES'. Below the navigation bar, the main heading is 'Comprar credits'. The interface is divided into two main sections: '1. Selecciona un paquete' and '2. Opciones de pago'.

1. Selecciona un paquete

Credits ¡te harán rico!

<input type="radio"/>	30,000	\$16.50	€28.99
<input type="radio"/>	20,000	\$11.00	€19.99
<input type="radio"/>	10,000	\$5.50	€9.99
<input type="radio"/>	15,000 credits : \$8.25 On Sale!		
<input type="radio"/>	No credits		

Las mejoras ¡te harán único!

<input type="checkbox"/>	VIP	Membresía VIP	Saber más
		Ciclo de facturación	Mensualidad - \$ 9.99
<input type="checkbox"/>	AP	Access pass	\$11.00 €19.99 Learn More
<input type="checkbox"/>	M	Marriage Package	\$16.50 €29.99 Learn More
<input type="checkbox"/>	CR	Chat Room Slot	\$29.99 Learn More
<input type="checkbox"/>	SR	Paquete Shared Room	\$14.99 Learn More

2. Opciones de pago

- Tarjeta de crédito**
 - AmericanDiscoverC
 - Visa
 - MasterCard
 - Discover
- PayPal**
- todoCashi**
- SAFETY PAY**
- paysafecard**
- BANK TRANSFER**
- OXXO**

Portal de créditos y compra de

mejoras. Imagen obtenida de: <http://es.imvu.com/store/index/>

La tienda es una plataforma que se encuentra dentro de aplicación o en la página web de IMVU. Es el espacio donde los usuarios adquieren los artículos necesarios para personalizar a su avatar, tales como rostros nuevos, tipos de cabello, artículos de moda como ropa, muebles o poses salas, incluso mascotas etc. Estos se pueden comprar con créditos de regalo o créditos reales, también pueden ser regalados por algún otro avatar.

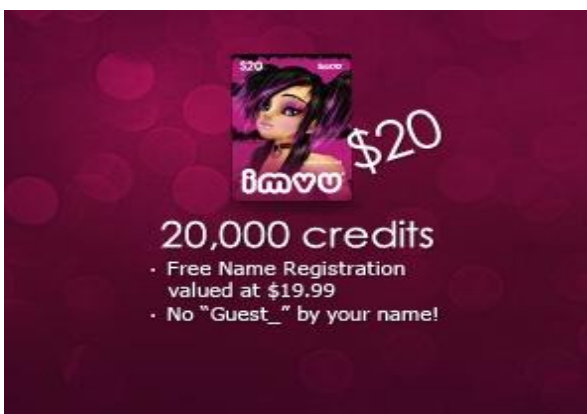
En la tienda los avatares pueden perfeccionar y moldear el aspecto a su gusto. En las siguientes imágenes vemos a diferentes avatares, dos nuevos y dos antiguos y como lucen. Un vistazo de la tienda y la imagen de una tarjeta de prepago.



Vista de la IMVU tienda desde la aplicación.

Imagen obtenida de:

<http://es.imvu.com/catalog/modules.php?op=modload&name=phpbb2&file=viewtopic.php&t=456796>



Tarjeta de Prepago con valor en dólares.
(Aproximadamente 200 pesos mexicanos)

Imagen obtenida de: http://es.imvu.com/prepaidcard/index.php/canada?save_locale=1



En la imagen vemos usuarios que ya han superado más de un mes dentro de IMVU, y han modificado su aspecto con diferentes accesorios, cabello nuevo y tatuajes.

Imagen obtenida de: <https://vimeo.com/120211256>



Usuarios que son nuevos, y lucen con el aspecto de defecto en IMVU.

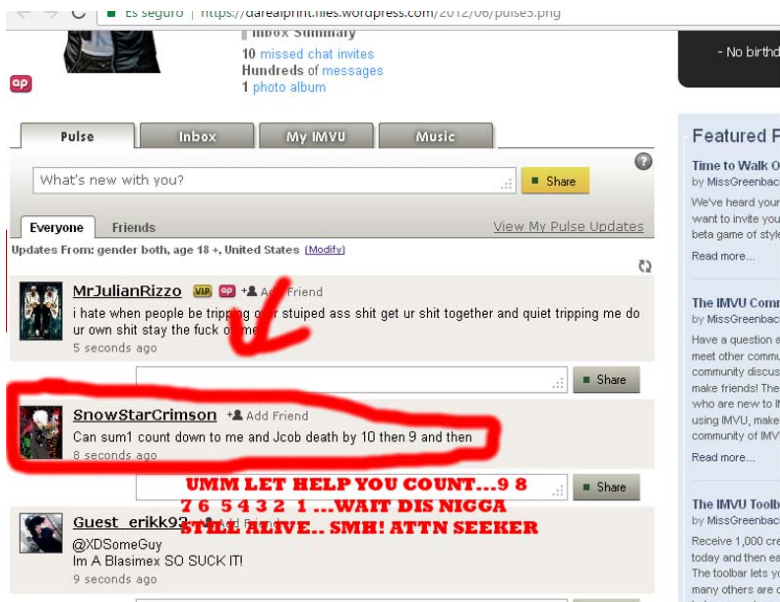
Imagen obtenida de:

<http://es.imvu.com/catalog/modules.php?op=modload&name=phpbb2&file=viewtopic.php&t=456796>

Photo Stream y Pulse

La plataforma de IMVU es muy parecida a cualquier red social, ya sea Facebook o twitter. Y los usuarios tienen muchas posibilidades y alternativas de compartir cualquier tipo de comentarios. Existen dos tipos de plataformas que se pueden seguir dentro de la aplicación o en la página web.

Pulse: Este acceso es parecido a twitter, se puede acceder a él por la página web o dentro de la aplicación. En él los usuarios de IMVU pueden compartir cualquier tipo de comentario u opinión, las publicaciones se pueden filtrar por país e incluso por edad. En pulse es muy común que se intercambien opiniones, discusiones personales o simplemente aspectos de su vida real, que evidentemente solo sus amigos conocen. Existen dos opciones de gestión: amigos o todos. En amigos solo se muestran los pulses que tus propios contactos han publicado, y en todos pueden ver comentarios de toda la comunidad de acuerdo a la segmentación por búsqueda. **(Cabe resaltar que desde 2015, la plataforma dejó de funcionar, y se convirtió en lo que ahora vemos como photo Stream)**



Antiguamente así lucía PULSE, el espacio en tiempo real que permitía realizar cualquier comentario.

Imagen obtenida de:

<https://darealprint.files.wordpress.com/20>

[12/06/pulse3.png](https://darealprint.files.wordpress.com/2012/06/pulse3.png)

Photo Stream: Esta plataforma solo puede verse en la página web de IMVU, a través de ella los usuarios pueden compartir fotos, y recibir “un me gusta” o comentario por parte de sus amigos. Al igual que pulse cuenta con la opción de mostrar fotos compartidas de amigos o de toda la comunidad.

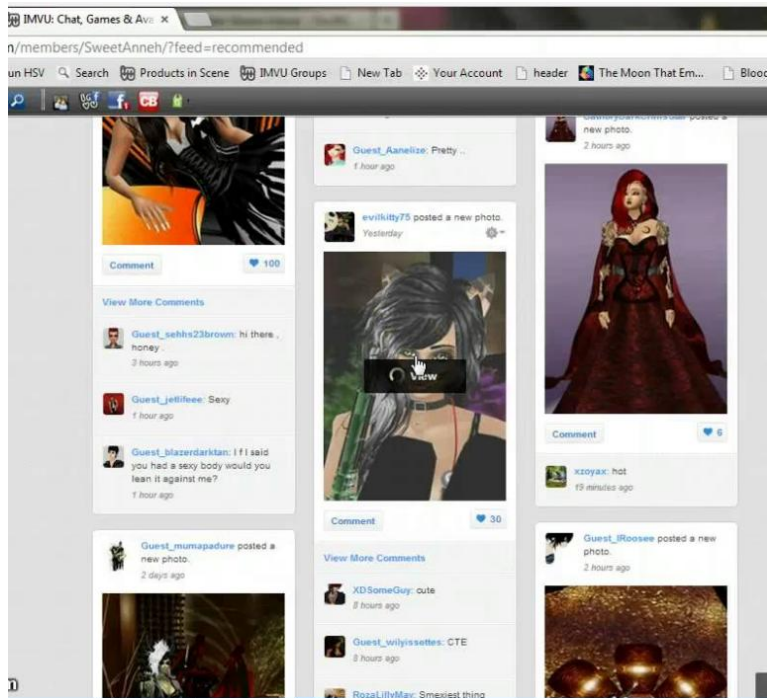


Photo Stream.

Imagen obtenida de: <https://i.ytimg.com/vi/4oYdkjXUmEA/maxresdefault.jpg>

Por algún tiempo circuló en pulse un decálogo, el cual varios usuarios copiaron y pegaron en varias ocasiones, habíamos explicado que pulse es lo más parecido a un muro de facebook donde los integrantes de la comunidad pueden expresar sus puntos de vista.

(VER ANEXO DEL DECALOGO PARTE 2)

El decálogo hace referencia a la persona que está detrás del ordenador, quien maneja a IMVU en realidad es una persona común y corriente del otro lado de la computadora. Esta persona tiene sentimientos y no ve IMVU como un juego o una simple aplicación, le reconoce como un estilo de vida.

Este decálogo causó mucha polémica entre los usuarios de IMVU, algunos lo aceptaron muy bien y comenzaron a compartirlo dentro de pulse, ya que lo consideran verdad y se identifican con estas reglas, La segunda parte lo tomo con desagrado, ya que perciben esta comunidad virtual como un juego. La vida real está fuera de la computadora y es más importante que estar dentro de un juego virtual.

IMVU: Mercado Autosustentable

Además de presentarse como una plataforma virtual que sirve para el entretenimiento, IMVU se maneja como un negocio y mercado autosustentable, ya hemos hablado con anterioridad lo que implica adquirir mejoras, así como integrarse a clubes exclusivos y como son los usuarios, quienes mantienen este proceso. Los usuarios necesitan de dinero real para adquirir dichas mejoras. Como negocio es bastante rentable, los mismos creadores aseguran obtener ganancias en todo el mundo, además de tomar en cuenta que el ingreso de dinero en IMVU es a través de diferentes valores monetarios, los más comunes como: Dólar, Euros, Pesos entre otros.

A continuación a través del **Sitio Web IMVU (2014)**³⁰ veremos los distintos ingresos en pesos Mexicanos así como otros valores y qué costos representa unirse a esta comunidad con todas las comodidades. Tendremos métodos de pago, formas de compra y mejoras

Formas de pago: Las formas de pago van desde las tarjetas de crédito más comunes, hasta tarjetas de prepago, las cuales se pueden adquirir en centros comerciales o negocios como OXXO o centros comerciales.

- Tarjeta de crédito: Master Card, VISA, American Express, Discover. JCB.
- Pay Pal
- Google Checkout.
- Pay By Cash.
- Western Union.

³⁰ Sitio Web IMVU (2014)

- Todito cash (de venta en tiendas Electra)
- PAYSAFECARD
- Clic and Buy

Compra de créditos: Pagando con tarjeta de crédito. Estos créditos van desde los \$100 a los \$200.

Estos son los ejemplos de las formas de crédito más solicitadas. (Valor aproximado en pesos mexicanos)

- Por \$413 adquieres 30 mil créditos
- Por \$313 adquieres 20 mil créditos
- Por \$234 adquieres 15 mil créditos
- Por \$157 adquieres 10 mil créditos
- Por \$141 adquieres 9 mil créditos

Compra a través del celular³¹. El servicio está disponible para las compañías de Telcel, Movistar e Iusacell. Ingresando el número de celular del comprador, llegará al celular de éste un mensaje de confirmación por parte de IMVU, el cual tendrá que responder con la letra “S”, una vez enviado se añadirán los créditos a la cuenta del usuario. El crédito se descontará del celular.

- México. Por \$30.16 de crédito de saldo llegará al usuario 880 IMVU créditos.
- México: Por \$46.40 de crédito de saldo llegara al usuario 1,420 IMVU créditos.

³¹ Sitio Web IMVU (2013)

- El token de verificación de edad: por \$46.40 créditos de saldo
- 1 mes de la membresía VIP: \$170 créditos de saldo

*Costo de las actualizaciones. En México éstas solo se pueden comprar vía tarjetas de prepago, o tarjetas de crédito. En el resto de los países se pueden comprar a través del celular. (Desde el 2014 en México se pueden adquirir membresía VIP y el token de verificación de edad vía celular)



Vista del portal para la compra de créditos con celular. Tarifas aplicables para México.

Imagen obtenida de: http://es.imvu.com/store/phone/?src=store_idx

Valor calculado en Dólares:

- Membrecía VIP:

Mensual \$9.99 USD

Trimestral \$25.00 USD

Anual \$75.00 USD

- AP Access Pass: \$19.99 USD
- Marriage Package: \$14.99 USD
- Chat Room slot: \$14.99 USD
- Shared room: \$29.99 USD
- Obtener un nuevo nombre \$12.99
- Registra tu nombre \$19.99
- Verificación de la edad \$5.50 USD

Tarjetas de Prepago: están de venta en tiendas como OXXO, Seven Eleven, Electra, Sams Club, Palacio de Hierro, Liverpool, Soriana etc. Se tienen desde los 100 a los 500 pesos. Estas tarjetas se canjean dentro de la página del **Sitio web IMVU**³². Posteriormente se rasca en la parte trasera de la tarjeta para obtener un NIP, este se ingresa en la página y luego de terminado tiempo, se adquieren los créditos.

32 Sitio Web IMVU (2013)

es.imvu.com/prepaidcard/index.php/mexico

Tarjetas Prepagadas IMVU

¡Checa tu tienda local hoy! ¡Canjea para obtener IMVU credits!
¡Puedes coleccionar regalos de temporada de IMVU GRATIS!

Walmart * CORONA Liverpool

VIP Conviértete en VIP en IMVU Canjea tu tarjeta prepagada por la membresía VIP y obtén 5,000 credits adicionales al mes. Saber más

Rasca la parte posterior de tu tarjeta prepagada de IMVU para encontrar el código de canjeo.

Escribe tu código a canjear aquí

Redeem Now!!

Bono actual de regalo

VIP ¡Canjea una tarjeta prepagada de IMVU y recibe VIP

\$150 1 mes VIP

FREE Light Up Igloo

When you use an IMVU Prepaid Card!

Diseñado por IMVU Creator Pharmacist

Portal informativo para la compra de tarjetas de prepago. Imagen obtenida de:
<http://es.imvu.com/prepaidcard/index.php/mexico>

Existen otras formas de obtener créditos gratuitos que se convierten en créditos comprados, ya que permiten al usuario regalar cosas. Estas formas consisten en ofertas a través del celular, o bien compras que se pagan con el crédito telefónico. Los costos son distintos y van desde los \$30.00, a los \$40.00; las ofertas pueden aplicarse en la compra de juegos o instalación de aplicaciones móviles. Los créditos obtenidos van desde 500, 800, 1200, 2000 hasta 3,500. Otra de las formas para obtenerlos son mediante encuestas de consumo, el sujeto resuelve la encuesta, una vez calificada y terminada, obtiene sus créditos.

Los precios en la tienda de objetos suelen ser medianamente altos, de ahí que los avatares se sientan desesperados para obtener créditos y adquirir artículos de moda. Los artículos de la tienda son desde los 300 créditos hasta 20,000 e incluso 100,000, los cuales pueden variar entre muebles o prendas de ropa.

Cabe aclarar que hay artículos mejores que otros, los que son de moda o estampados y los gráficos se ven mejor, a los artículos que los avatares califican como “ropa noob o fea”. La tienda se divide en diferentes rubros para comprar cosas:

- Se divide en masculina y femenina. Mascotas, Muebles y salas.
- Parte superior: Se divide en playeras, suéteres o chamarras. Van desde los 400 créditos a los 1200.
- Parte inferior: Se divide en pantalones, shorts, pantalones deportivos, ropa interior, faldas, vestidos etc. De 500 a 2000 créditos.
- Accesorios: Collares, aretes, anillos, relojes etc.
- Zapatos: Tenis, zapatillas, zapatos etc.
- Cabezas: Son para personalizar la forma de la cabeza y la cara de los avatares. Desde los 600 a 1000 créditos.
- Peinados: Son diferentes cortes y tonos de cabello desde castaño, negro, rubio, verde, morado etc.
- Guantes: Forma de las manos, tatuajes en las manos, y guantes.
- Piel: Define el tono de piel de los avatares, morena, blanca, con vello facial, tatuajes etc.
- Ojos: Disponibles en diferentes colores y formas.

El costo de los productos puede ser relativo y depende del precio que le asignen los creadores o las personas del IMVU STAFF (allegadas a los creadores de la plataforma, y que vigilan se mantenga orden y respeto dentro de IMVU).

Los precios de cualquier objeto tienen como mínimo 300 créditos, cualquier otro objeto no puede venderse por menos, y el costo máximo es de 200,000; esto nos permite ver que hay una gran cantidad de productos a diferentes precios.

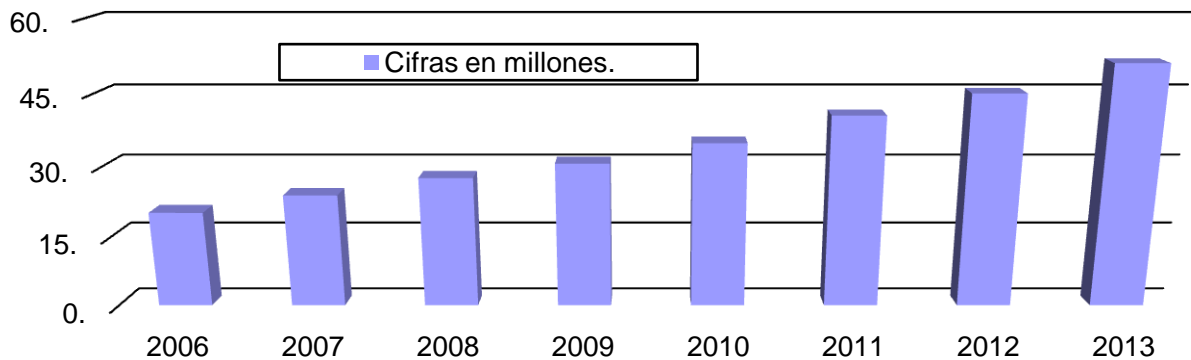
Cifras sobre el uso de Internet en México

En el siguiente apartado evaluaremos las diferentes estadísticas desde 2014, hasta el último estudio realizado en 2016. Esto con el propósito de medir y justificar el año en que comencé con este proyecto, el cual fue en 2013. De esta forma poder analizar que las redes sociales representan el principal consumo web, con el propósito de interactuar y conocer gente.

El primer estudio que tomaremos como ejemplo es del 2014,³³ en este estudio se recopiló información de la base de datos desde el 2006. A continuación se muestra una serie de graficas y datos sobre los usuarios y su conexión a internet, como parte del estudio que realizó la AMIPCI. Partiremos con un histórico de las estadísticas traídas desde 2016.

ESTUDIO 2014: Histórico de usuarios 2006-2013³⁴.

* Cifras en millones calculadas por el Ifetel al mes de diciembre de 2013. Con base en información del INEGI y la AMIPCI.



³³ Sitio Web AMIPCI. 2014. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014.

³⁴ Sitio Web AMIPCI. 2014. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 6.

Las cifras en la gráfica nos muestran que de 2012 a 2013 la cifra de internautas en México aumentó un 13%. Brincando de un 41.2 millones a 51.2 millones de usuarios. Estamos hablando de un aumento de casi el 11%.

Perfil del internauta Diciembre 2014.

Edad

- 12% 16 a 12 años
- 24% 13 a 18 años**
- 21% 19 a 24 años**
- 18% 25 a 34 años
- 13% 25 a 44 años
- 8% 45 a 55 años
- 4% Mas de 55 años

En cuanto a la edad el dato relevante es que la media del internauta en México es de 13 a 24 años, con un 44%, si bien recordamos la media de usuarios de IMVU es de 24 años.

Uso de los internautas³⁵

- Uso de correo electrónico 70%
- Búsqueda de información 64%
- Redes sociales 40%**

³⁵ Sitio Web AMIPCI. 2014. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 9.

- Uso de videojuegos 25%

- Televisor 9%

- Smartphone 8%

- Tableta 8%

- Otros 5%

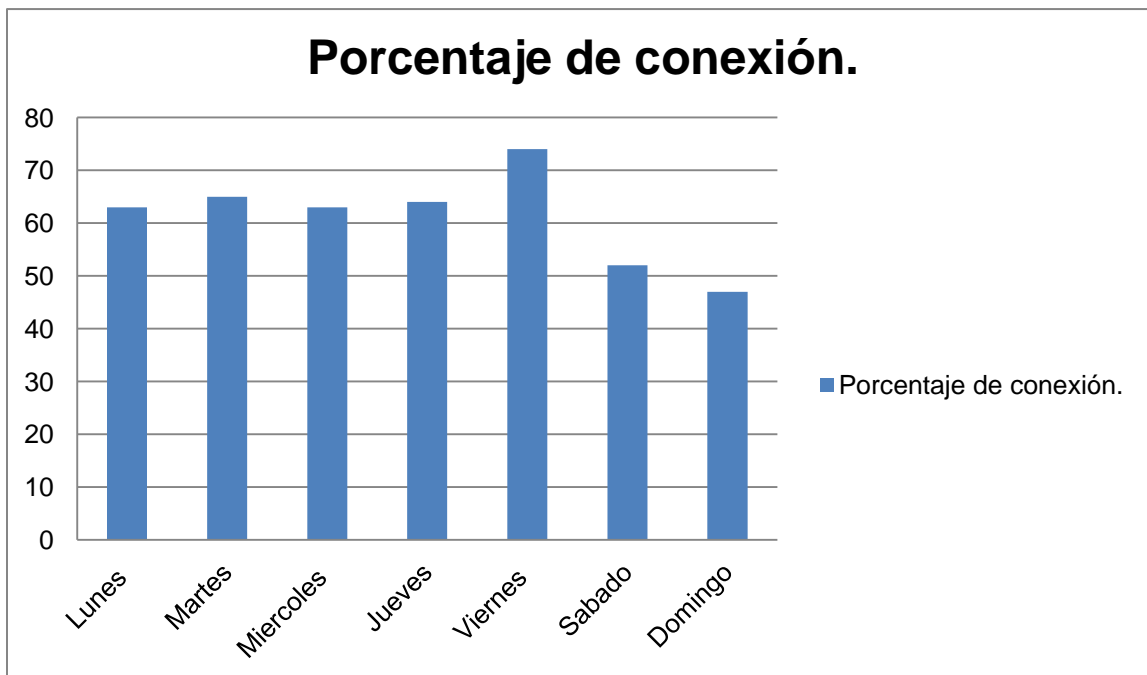
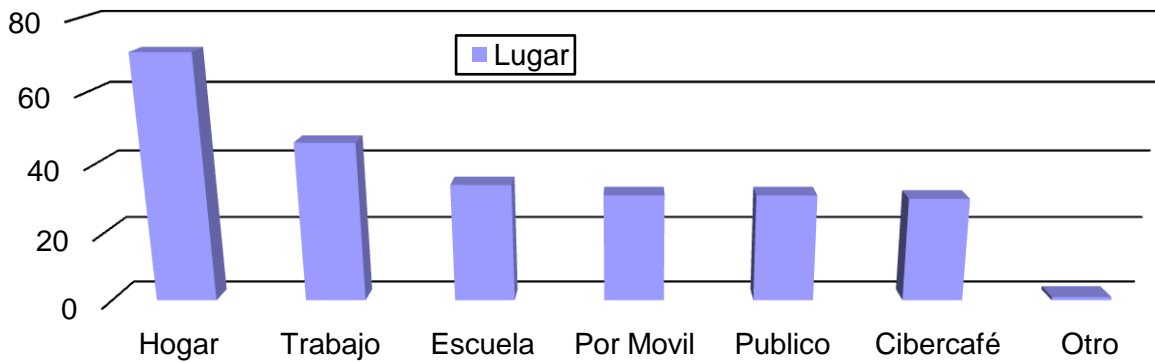
De acuerdo con la AMIPCI el promedio de conexión de los usuarios es de 40 minutos a 5 horas como máximo, en el estudio realizado en diciembre del 2014, comparado con estudios del 2011, el promedio parece haber disminuido. La cámara argentina del comercio electrónico³⁶ dio a conocer en 2011 el promedio de horas que permanecen los jóvenes conectados a redes sociales o comunidades virtuales es de 4 horas; lo cual nos dice que los usuarios mexicanos permanecen en la red 7 horas al día en promedio; posicionando a Internet como el medio de comunicación que en sólo 4 años llegó más de 50 millones de personas en el mundo, el radio tardó 50 años, mientras que la TV 13 años.

Si comparamos esos valores de conexión con los que pasan los usuarios dentro de IMVU, es mucho más, dentro de la comunidad el promedio mínimo de sesión es de una hora, y se puede estar conectado durante 7 horas simultáneamente. De acuerdo con el registro de usuarios conectados en IMVU la media de conexión son las 6 de la tarde hora del centro, a partir de esa hora observamos que hay mas usuarios conectados y a partir de su inicio de sesión se desconectan aproximadamente a la una de la mañana, logrando un máximo de 7 horas simultáneamente.

(VER ANEXO DE MONITOREO DE USUARIOS CONECTADOS PARTE 3)

³⁶ Sitio Web WordPress. 2014.

Graficas sobre conexión (lugar de conexión y días a la semana)



Para los lugares y días favoritos de conexión tenemos que en 2014, el hogar representó el mayor porcentaje, ya que para la conexión en redes sociales o comunidades virtuales, no encontraremos mayor privacidad que el hogar. El segundo lugar más utilizado es en el área de trabajo y para los más jóvenes en la escuela. Mientras que el día en donde hay más usuarios conectados es el viernes. Para el caso de IMVU el día con mayor conexión también lo representa el viernes.

Actividades Online que realizan los internautas.³⁷

En los siguientes puntos se logro medir el uso de internet en cuanto a ocio u actividades de búsqueda. El correo electrónico es la principal actividad que realizan los internautas. Este año el uso de redes sociales superó a la búsqueda de información.

Uso en general:

- Enviar/ recibir mails: 80%
- Acceso a redes sociales: 77%**
- Búsqueda de información: 72%
- Recibir / enviar mensajes /chat: 55%**
- Encuentros online / búsqueda de pareja: 6%**

Uso por ocio:

- Utilizar redes sociales: 81%**
- Descarga de música: 45%
- Información: 43%
- Juegos en línea: 26

³⁷ Sitio Web AMIPCI. 2014. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 13.

Estudio 2016. Hábitos de consumo en internet. Comparativo con 2014.

El **Sitio Web IMCO (2017)**³⁸ (Instituto Mexicano para la competitividad), dio a conocer a través de su página el más reciente estudio en marzo del 2016, el cual nos muestra que: La penetración de Internet en México alcanza el 59.8% de la población, lo que equivale a 65 millones de internautas, todo en el “Estudio de Hábitos de los Usuarios de Internet en México”

El principal objetivo de IMVU es socializar con diferentes personas del mundo y pasar el tiempo. De acuerdo con un estudio realizado por el **Sitio Web del Senado.org (2016)**³⁹ compartieron estadísticas para quienes han sido víctimas de delitos o fraudes a través de las redes sociales. La mitad de los mexicanos afirma que la manera más efectiva para prevenir y reducir el riesgo de ser víctima por el mal uso de las redes sociales es no compartir información personal (49.9%). Dos de cada tres encuestados respondieron estar de acuerdo en que las autoridades puedan utilizar conversaciones privadas en redes sociales como evidencia ante algún delito (65.6%).

Esto nos deja que la mayoría de los internautas se sienten inseguros si comparten información personal con desconocidos. Pero a su vez nos hace pensar porque sitios como IMVU o facebook se hacen tan populares cada día.

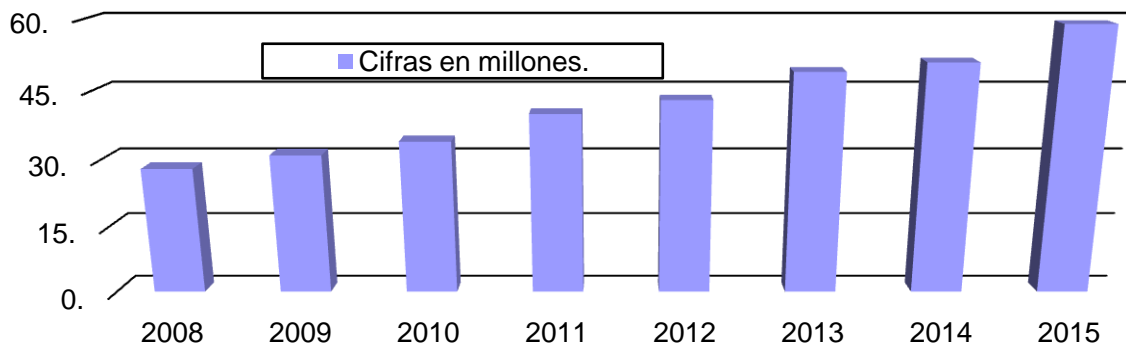
Tenemos que para este estudio se tomó una muestra de 1720 entrevistados en México y con una población internauta de ambos sexos.⁴⁰

³⁸ Sitio Web IMCO. 2017.

³⁹ Senado.org. 2016

⁴⁰ Sitio Web AMIPCI. 2016. Hábitos de los usuarios de internet en México. Marzo 2016/ Página 3.

Aumento y penetración en los Internautas.



Las cifras en la gráfica nos muestran que del año 2008 al 2015 la cifra de internautas en México aumentó un 20%. Brincando de 30 millones a 59 millones de usuarios. Estamos hablando de un aumento del 4% entre 2013 y 2014 y un aumento del 15% en 2015. Confirmamos que el aumento en el uso de internet cada vez es mayor.⁴¹

Perfil del internauta Marzo 2016⁴²

Edad

- 15 % Menos de 13 años
- 19% 13 a 18 años**
- 17% 19 a 24 años
- 20% 25 a 34 años**
- 15% 34 a 44 años
- 9% 45 a 55 años
- 5% Más de 55 años

Tenemos que el mayor porcentaje y no por mucho es de 20% para personas entre los 25 a 35 años. Y le sigue 19% de 13 a 18 años. Comparado con el 2014, la cifra de 19 a 24 años. Bajo su porcentaje. Encontramos que cada vez más las redes y su contenido llegan a niños más pequeños. Aumentando el porcentaje significativamente.

⁴¹ Sitio Web AMIPCI. 2016. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 4

⁴² sitio Web AMIPCI. 2016. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 5

La media de los usuarios en IMVU sigue siendo de 24 años, por lo cual el comparativo cambió mínimamente, aumentado únicamente un año. Colocando a los usuarios de 24 años en el 17%, debajo solo 2 puntos de los usuarios de 13 a 18.

Uso de los internautas⁴³

<input type="checkbox"/> <u>Redes sociales</u>	79%
<input type="checkbox"/> Uso de correo electrónico	70%
<input type="checkbox"/> Enviar y recibir Mensajes de texto	68%
<input type="checkbox"/> Búsqueda de información	64%
<input type="checkbox"/> Ver películas o series	52%
<input type="checkbox"/> Escuchar música	52%
<input type="checkbox"/> Llamadas por internet	43%
<input type="checkbox"/> Jugar en Línea	43%
<input type="checkbox"/> Compras en línea	36%

En años anteriores el uso de correo electrónico había superado el uso de redes sociales. Tenemos que lo ha superado con 9 puntos de ventaja, dando más importancia al uso de redes y entretenimiento.

⁴³ Sitio Web AMIPCI. 2016. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 9

De acuerdo con el nuevo estudio en 2016⁴⁴ el promedio de conexión de los usuarios aumentó de 40 minutos a 1 hora. Las horas de conexión también aumentaron de 5 horas a 7 horas y 14 minutos. Para datos específicos con IMVU concuerda el acceso a redes sociales, al igual que el promedio de conexión, el cual suele ser máximo de 6 horas dentro de la comunidad.

Tenemos que el dispositivo favorito de uso, es el teléfono móvil con el 77% de los usuarios. La segunda estadística es para la laptop con el 69% y ordenador con el 50%.⁴⁵

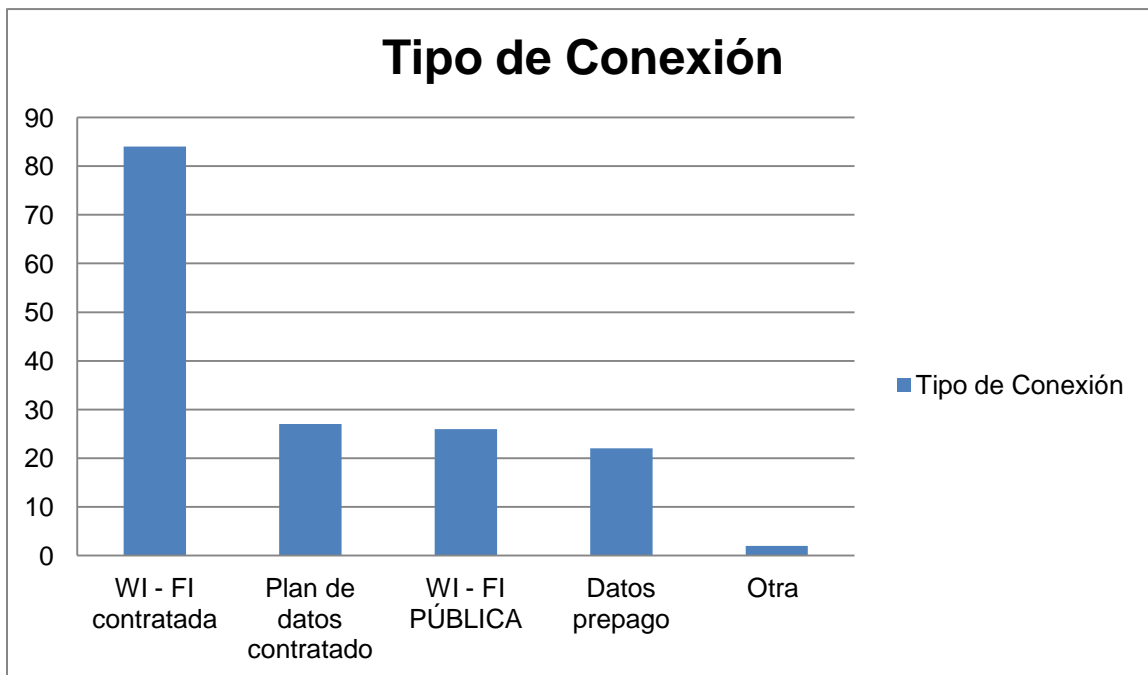
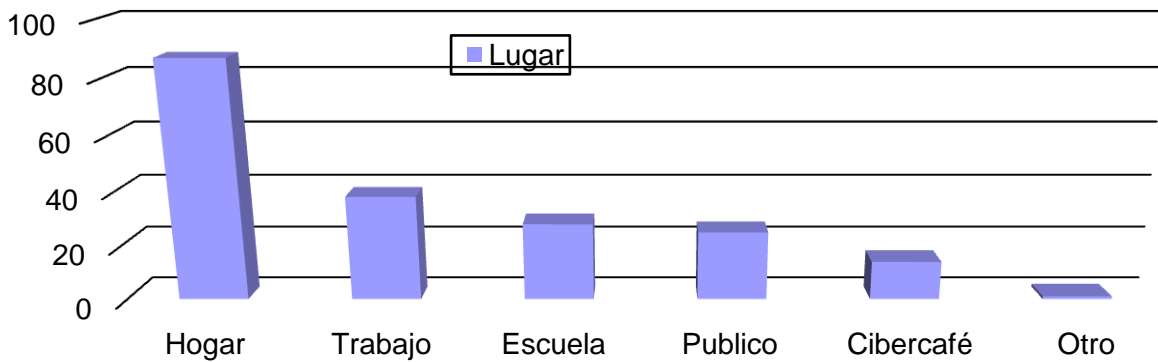
En el caso de IMVU este tiene aplicaciones en ambas plataformas, ya sea de forma móvil con Smartphone o tablet o la instalación en computadora o laptop.

Los usuarios prefieren el manejo en computadora, ya que les permite charlar de forma más sencilla en las salas, añadiendo que pueden visualizar fácilmente su avatar. Mientras que en las aplicaciones móviles se reduce a solo una ventana de chateo sin interacción en 3D.

⁴⁴ sitio Web AMIPCI. 2016. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 7

⁴⁵ sitio Web AMIPCI. 2016. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 9

Graficas sobre conexión (lugar de conexión)



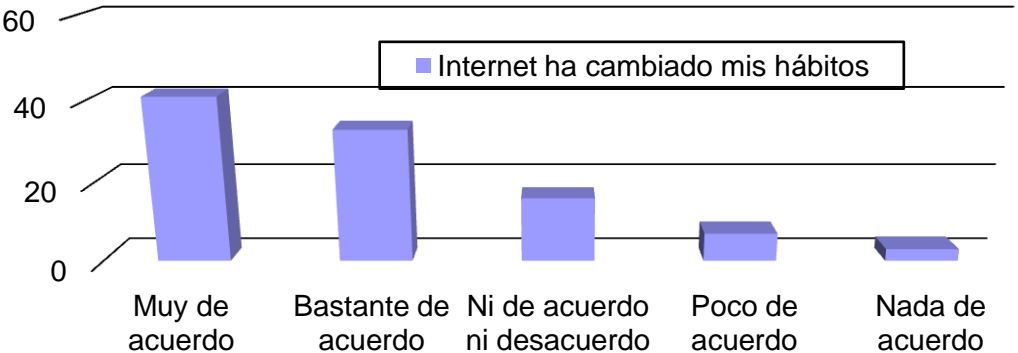
Para los lugares favoritos de conexión⁴⁶ tenemos que en 2016, el hogar representa el mayor porcentaje, esto lo atribuimos al tiempo de ocio, el cual en el hogar suele ser mayor. El segundo más utilizado es la escuela y el trabajo, estos sitios son después del hogar en los que más tiempo pasan los usuarios. Por

⁴⁶ sitio Web AMIPCI. 2016. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 8

último tenemos lugares públicos y cibercafé que suelen ser la mejor alternativa sino se cuenta con una red privada de WIFI o puedes estar en lugares públicos desde tu teléfono móvil.

De acuerdo con los tipos de conexión que utilizan los usuarios,⁴⁷ en 2016 la red WIFI contratada cuenta con aproximadamente el 82%, tener internet en casa suele ser más común y cómodo en estos días. El segundo modo de conexión más utilizado es el plan de datos móviles, con el 22%, lo cual está muy por debajo del WIFI. Actualmente tener un plan de datos o contratar tu propia conexión se vuelve más fácil y accesible, por lo cual el manejo de dispositivos móviles es más frecuente. Antes tenías que llegar a tu casa para acceder desde una red local, o quizá en el trabajo, hoy en día la brecha tecnológica está cambiando. En los últimos casos tendríamos las redes públicas o los datos móviles de prepago.

Una nueva estadística en este estudio por el **Sitio web de la AMIPCI (2016)**⁴⁸ nos revela lo que los usuarios piensan respecto al cambio de sus hábitos o actividades desde que comenzaron a utilizar internet.



⁴⁷ sitio Web AMIPCI. 2016. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 8

⁴⁸ Sitio Web AMIPCI. 2016. Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 11

El 40% de ellos reveló sentirse cómodo y aceptan que sus hábitos han cambiado, mientras que un 33% afirma que han cambiado mínimamente sus hábitos, se dejan llevar y simplemente se trata de una herramienta de ocio o que facilita su trabajo. Y el mínimo porcentaje de la muestra asegura que no es esclavo de las redes sociales y primero que nada están sus costumbres habituales.

Uso de Internet en Redes Sociales

Tomando como base los datos anteriores podemos rescatar que la conexión a redes sociales está presente en la población mexicana, la AMIPCI también realizó encuestas y estudios específicos en redes sociales.

De acuerdo con el Sitio Web de la AMIPCI (2014) ⁴⁹ se demostró que 9 de cada 10 internautas acceden a alguna red social, por lo tanto el 90% de la población cuenta con una red social, y el 10% no se siente atraído a dicho contenido. Estas fueron las razones por las cuales no se sienten interesados en pertenecer a una red social:

*** No me interesa / no me divierte: 32 %**

*** Protección de datos personales: 28%**

*** No quiero obsesionarme: 26%**

*** No tengo tiempo: 15%**

Estas cifras dejan ver la popularización adquirida por el internet, haciendo de sus contenidos más atractivos en especial para los jóvenes, lo cual nos permite apreciar y verificar el aumento entre redes sociales y comunidades virtuales.

Por otro lado existen cifras que exhiben el precio de la conexión en México como una de las más costosas y lentas en todo el mundo. Estadísticas obtenidas por la CONAPO (Consejo Nacional de población) y presentadas por el **Sitio Web Universia (2012)** ⁵⁰ sugieren que en 2010 se registraron un total de 10 millones de hogares, de los cuales 6 millones no tienen internet en casa, 60% cuenta con un ordenador privado, pero no tiene conexión por falta de recursos. De 34 naciones con internet México se

⁴⁹ AMIPCI, Hábitos de los usuarios de internet en México. Diciembre 2014/ Página 16

⁵⁰ Universia. 2012.

ubica en el número 21 por costo de accesibilidad, mientras que se desplaza al último si de velocidad en la red se trata.

Otros Datos...⁵¹

- En México 7 de cada 10 compras se realizan con una tarjeta de crédito
- La entidad con mayor número de internautas es el Estado de México, con 6, 049,400 usuarios, teniendo como segundo lugar a la Ciudad de México con 4, 479,080 usuarios; el estudio fue realizado en 2012.
- En 2012 el tiempo de conexión del internauta es de 4 horas y 9 minutos en promedio. Mientras que en 2016 a aumentado a 7 horas en promedio.
- Uno de los expertos en marketing, Robert Kozinets, de acuerdo a su libro "*International Journal Information of magnament*" estima que en al año 2000 existían más de 40 millones de comunidades virtuales.
- Los registros de la primera comunidad virtual se tienen en los años 90, con el nombre de "The well" y fue una comunidad científica con fines de investigación.

En resumen de todas las estadísticas aquí presentadas podemos concluir que la tecnológica nos está rebasando y se ha vuelto parte indispensable en la vida cotidiana. Los contenidos en internet se vuelven accesibles y al alcance, pero no todas las personas tienen acceso. Los sectores en extrema marginación aún no cuentan con estas tecnologías.

⁵¹ AMIPCI. 2012

Las horas de conexión aumentan y se pasa el mayor tiempo de ocio dentro de las redes sociales. Incluso podríamos apostar que para algunos usuarios no solo el tiempo de ocio, otro utiliza el tiempo de trabajo y escuela para mantenerse en contacto con otras personas. En principio el uso de internet era para ayudarnos a la búsqueda de información, investigación, tareas etc. Hoy en día la mayoría lo utiliza para contactar personas, charlar, chatear, usar contenidos en línea, ver películas y series etc.

Quien no nos ha platicado que pasó una o dos semanas después de haber terminando una serie en línea, quien no pasa su fin de semana viendo películas o jugando videojuegos.

Los chicos de IMVU fueron muy específicos en aclarar que durante el fin de semana es cuando tienen mayor facilidad para concretar encuentros. Aún así entre semana mientras realizan sus tareas del colegio o deberes del trabajo le dedican tiempo, ya sea de 2 a 4 horas y cuando están libres suelen permanecer 6 horas.

En este capítulo conocimos de cerca como opera la comunidad virtual IMVU y cuál es su objetivo con el usuario, mismo que se remite a vender una aplicación para cubrir necesidades. En el caso de las redes cada vez llegan a más lugares y son utilizadas por un mayor número de personas. Se vuelven un medio de distracción y fuente de información.

CAPITULO 3: EL APARATO PSICOLOGICO Y LA PERSONALIDAD A TRAVÉS DE LA COMUNICACIÓN EN REDES

Definición, rasgos y características de la Personalidad.

El propósito de este capítulo es conocer y explicar el comportamiento psicológico que los chicos desarrollan en IMVU. ¿Por qué ingresan a IMVU para fortalecer su identidad? ¿Qué motiva a los usuarios a buscar empatía con personas a quienes apenas conocen? Cómo utilizan las redes para comunicarse y hacer amigos. Cuál es su paso en las redes para la busca de aceptación y un espacio donde puedan mostrarse tal cual son. También estudiaremos si de verdad están en búsqueda de fortalecer su identidad o de encontrarla. En este capítulo veremos los rasgos de la personalidad desde el punto de vista psicológico.

El término de personalidad tiene diferentes percepciones, algunos lo asocian con comportamiento y otros con carácter. Desde la antigüedad los griegos lo describieron como “prosopon y prosopi” es decir, mascara y apariencia.

Partiendo de la psicología social, la personalidad puede ser el rol desempeñado dentro de una sociedad o comunidad, la cual nos concede carácter o comportamiento, cierto prestigio y distinción ante los demás. Es decir, en distintos grupos sociales cada personaje ejerce un rol, desde el serio y enojón del grupo hasta el gracioso y de buen carácter. Todo esto los asociamos con la expresión “Todos tienen una personalidad única”.

Dicha expresión puede ser verdadera, ya que cada ser humano se comporta de manera distinta y tiene diferentes capacidades o cualidades, la personalidad es un factor de conducta y temperamento.

De acuerdo con el Psicólogo Social **Floyd Allport (1924)**⁵² hay un área llamada psicología de la personalidad, la cual tiene por objetivo: Identificar y establecer el carácter de las personas, en un ámbito psicológico. Define a la personalidad como características psicológicas que identifican a un individuo o a un colectivo de otros, su estructura, génesis y funcionalidad, desde su origen hasta su desaparición.

La personalidad está inmersa en cada individuo desde que nace hasta que deja de existir, no involucra características biológicas, solo sociales. Todos los individuos tienen algo en común con el resto y pueden adoptar personalidades semejantes de acuerdo con quienes convivan a diario.

En el caso de la comunidad virtual IMVU, convergen diferentes usuarios con diferentes características, buscan un escape de su vida cotidiana y llegan a este espacio virtual para crear amigos y pasar el tiempo, buscarán amistades en común con ellos.

Características generales de la personalidad:

- Se manifiesta en cualquier conducta.
- Estabilidad y cambio
- Diferencias individuales.
- Influencias variadas desde biológicas hasta culturales, para terminar siendo sociales.

Algunos Psicólogos sugieren que la personalidad no es algo interno, más bien es un patrón que se observa en la conducta del individuo. Luego de lo observado dentro IMVU puedo definir que la personalidad es el comportamiento, intereses y características de las personas, si partimos que para

⁵² Allport, Floyd. 1924.

detectar esto hay que estar en contacto físico, es difícil hacerlo mediante un servidor de chat, pero no lo hace imposible.

Cada usuario dentro de IMVU cuenta con un perfil, en el cual describe sus gustos e intereses dejando ver al resto un poco de su apariencia interna, la personalidad puede manifestar características afectivas y sabemos que lo que hace atractivo a IMVU son sus distintos usuarios en todo al mundo así como la búsqueda de afecto y relaciones virtuales.

Cada persona construye y moldean su personalidad con el tiempo, la ajustan a sus necesidades sociales y afectivas, utilizan el avatar para plasmar su personalidad en él y así desenvolverse fácilmente dentro de las redes. La mayoría de los usuarios en IMVU busca entablar amistades o relaciones amorosas dentro de la comunidad.

Los usuarios dentro de IMVU se identifican con dos patrones:

- Una parte de ellos se mantienen en el anonimato, simplemente revelan al resto de sus amistades un nombre, edad y lugar de origen, estos pueden no ser los verdaderos y se rehusarán a mostrar una fotografía de ellos mismos.
- La otra mitad muestra realmente quien es y compartirá su vida cotidiana por completo, un ejemplo de esto es que revelará su verdadero nombre, compartirá sus redes sociales, número telefónico y datos personales.

Roxana Morduchowicz: La identidad múltiple

Con el surgimiento de la web 2.0 esto les permitió a los jóvenes el poder de publicar innumerable cantidad de contenidos, crearlos y mostrarlos en una red viral; en pocas palabras les permite expresar su punto de vista y llamar la atención, incluso hacerse populares por dichos contenidos. En voz de **Roxana Morduchowicz (2012)**⁵³ internet le da la posibilidad a los jóvenes de mostrarse los más transparentes posibles, les otorga el poder de hacerse escuchar en diferentes plataformas y redes, lo pueden hacer sobre cualquier tema o contenido que más les convenga.

Dentro de la comunidad virtual IMVU sucede con frecuencia lo que yo he denominado como “identidad o personalidad múltiple”, sucede cuando un usuario crea una cuenta o perfil, posteriormente construye su avatar de acuerdo a sus gustos, lo que quisiera ser o reflejar. Psicológicamente plasma su avatar con las aspiraciones físicas que quisiera. La múltiple identidad se desata cuando una misma persona tiene en funcionamiento muchas varias cuantas a la vez, esa misma persona las opera todas, pero con un perfil distinto.

Visto desde el aspecto psicológico, la personalidad múltiple es un trastorno que también es social, en donde yo soy capaz de adoptar dos identidades diferentes para encajar dentro de un grupo. El usuario busca la aprobación y aceptación de modo que pueda estar rodeado por tantas personas como le sea posible, además de obtener placer y satisfacción propia.

IMVU te permite tener las cuentas que quieras siempre y cuando tengas una cuenta de correos, todos los datos que coloques después pueden o no ser verdaderos. Una vez creado ese perfil el sujeto puede revelar su verdadera identidad o no, el seudónimo, país de origen, edad, sexo, intereses, pueden variar

⁵³ Morduchowicz, Roxana. 2012.

dependiendo si el usuario quiere involucrarse del todo. Por otro lado una vez activada esta cuenta se da a la tarea de tener otra (pueden ser más), ya que no está conforme con las personas que conoce o con quienes interactúa, necesita tener más amigos y construir su identidad. En otros casos puede satisfacer sus necesidades de amor, compañía o pareja, lo puede hacer en una o varias cuentas.

Aquí entra en juego la identidad múltiple, donde el sujeto suplanta o roba la identidad de alguien para ponerla a su disposición y control, esto va en aumento cuando se involucra demasiado sin quererlo. Entonces alguien le pide muestre una foto, se verá obligado a tomar una foto falsa, si es que ya tiene una cuenta con su identidad real, y la identidad múltiple se irá desatando en diferentes momentos sin que pueda controlarlo. Hay una mezcla de comportamientos y la construcción de la identidad sucede poco a poco, los avatares adquieren la costumbre de conectarse cada vez más días y horas en el transcurso de la semana, su prioridad es no perder detalle de todo lo que sucede dentro de IMVU, así como de sus nuevas amistades y relaciones sociales. Lo hará con frecuencia si es que han encontrado pareja dentro de IMVU.

Teorías sobre la personalidad Múltiple

En este capítulo nos adentraremos en las diferentes teorías acerca de la personalidad múltiple. El comportamiento puede verse influenciado por la actitud o las costumbres de otras personas que nos rodean, de ese modo cada usuario estaría experimentando un cambio. Veremos que sucede con la privacidad y aquellos rasgos de íntimos que queremos mantener ocultos de los demás y en esta comunidad es posible.

Existen diferentes teorías y rasgos sobre la personalidad, que nos conducen a entender el comportamiento de las personas. De acuerdo con **Gordon Allport en su obra: Personality: A Psychological Interpretation (1939)**⁵⁴, estipula que: Este rasgo es considerado conducta adaptativa y expresiva, es decir, el sujeto se adecua al espacio – tiempo en que estoy, a partir de ello revela su personalidad ante los demás, observa, se adapta y finalmente se expresa.

En el caso de IMVU los usuarios se comportan de manera distinta dependiendo el tipo de persona que ingrese a la comunidad, si es un usuario nuevo puede que no sea aceptado y habrá desinterés. Si es un amigo íntimo y de confianza, buscarán mostrarse tan reales como sea posible; pero siempre con la reserva de mantener su identidad resguardada. Los jóvenes o adultos acceden a este mundo virtual para aumentar sus relaciones sociales. En el caso de quienes tienen pareja en IMVU poco a poco tendrán el deseo de pasar más tiempo con ella, pero sin que haya un compromiso. Algunos usuarios desarrollan cierta obsesión al conectarse todos los días sin perder detalle, así como la fijación que tienen por sus parejas dentro de la comunidad, los obliga a no perder contacto con ellos fuera de la comunidad. Esa es la razón de que muchos no están conformes con la comunicación por medio de IMVU y requieren de métodos fuera de la comunidad como las redes sociales, llamadas telefónicas, etc.

54 Allport, Gordon. 1939.

El Aporte Psicoanalítico de Anna Freud

En su obra *La agresión en relación con el desarrollo emocional normal y patológico*, **Anna Freud (1984)**⁵⁵ nos relata cómo funcionan las defensas de nuestro inconsciente ante la presión y exigencias del YO. Este es quien lidia con las exigencias de la realidad, del Ello y del Superyo. Cuando la presión social nos pide demasiado, el YO inicia la defensa bloqueando inconsciente los impulsos, de esta manera consigue que no sean tan amenazante.

La personalidad múltiple funciona como proceso mental y psicológico, el individuo descarga su frustración en la comunidad frente a situaciones que no puede controlar en su vida cotidiana, emociones como la ansiedad o amenazas internas ante problemas cotidianos.

En IMVU se desarrollan diversos círculos sociales, los jóvenes menores de 18 años, los jóvenes mayores de 18 años, las personas adultas entre 30 y 50 años. Además de la edad, se segmentan por lugar de residencia o clase social, cada avatar se cree parte de un grupo y tratará de imitar todas las conductas del resto de sus amigos.

La atracción por la comunidad resulta ser un poco obsesiva, la fijación que tienen con personas que no conocen se podría calificar de extraña, aunque no en estos tiempos donde comunicarse con extraños a través de un chat es algo de lo más normal. Para los usuarios es una situación cómoda y fácil de controlar, el que interactúen con personas que no los conocen. Pueden decidir exactamente cuál es el rumbo que toma su vida dentro de la comunidad y de igual modo que decisiones deben tomar.

55 Freud. Anna. 1950

Sigmund Freud y la Teoría Psicoanalítica.

Sigmund Freud es considerado el padre de la teoría Psicoanalítica, en su obra: **Psicoanálisis: Escuela Freudiana (1926)**⁵⁶ muestra como premisa fundamental que en su mayoría todo lo que el individuo piensa y hace está dirigido por procesos inconscientes.

De acuerdo con la teoría de Freud, el psicoanálisis estipula tres cosas:

- a) Un método de investigación y análisis de ciertos procesos mentales.
- b) Una técnica de tratamiento para los trastornos neuróticos.
- c) Un cuerpo de saber psicológico, cuya acumulación tiende a formar una nueva disciplina científica y a sustituir, en parte, a la psicología clásica.

Dentro de cada individuo existe el principio del placer, que no es otra cosa que satisfacer los instintos o pulsiones inconscientes. Ante esto el individuo puede ejecutar fácilmente sus deseos reprimidos, pero, se ve censurado por las exigencias del entorno social en que vive. En el caso de IMVU el individuo ejecuta sus pulsiones reprimidas dentro de la comunidad, lo que elija hacer o que comportamiento ejecutar, será producto de cuantos instintos busque satisfacer.

La denominación de psicoanálisis se reserva para el conocimiento de los impulsos instintivos reprimidos, de los afectos y fantasías, es decir, que la teoría psicoanalítica lo aplica como objeto de estudio para el yo, ya que se centra en descifrar todas las conductas reprimidas.

El ello funciona puramente como principio de placer y entiende la represión como definitiva aniquilación del yo, es por eso que toma todo el material reprimido, y lo convierte en deseos.

⁵⁶ Freud, Sigmund. 1926

Los usuarios suelen tener deseos reprimidos como resultado del fracaso o el rechazo experimentado en su vida cotidiana. Es por ello que llegan a IMVU y sacan toda su frustración con personas que los entienden y se identifican con ellos. Muchas veces la presión de la realidad en que vivimos hace más fácil que las críticas sean comunes, incluso las personas cercanas a nosotros como amigos o familia, suelen realizar críticas y juzgar nuestro comportamiento.

Por esa razón los chicos de la comunidad se sienten cómodos en una zona libre de críticas o presión social, no tienen que cumplir metas, no tienen que fijar objetivos, tampoco tienen una labor específica, lo único que tienen que hacer es ingresar y pasar el tiempo.

Se realiza una protección permanente del yo contra el ello. El yo ve como adversario al ello e intenta estar dentro del para obtener satisfacción en los afectos asociados a los impulsos instintivos, como pueden ser: amor, nostalgia, celos, resentimiento, dolor, entre otros que puedan acompañar el deseo sexual, odio, cólera y rabia, esto en generación de un impulso agresivo.

De ahí tenemos que muchos buscan llamar la atención. Hoy en día es muy común que en las redes sociales los usuarios se hagan partícipes en videos o conductas ya sea que vayan de lo gracioso a lo violento, y todo para conseguir un poco de fama o atención.

Personalidad múltiple (Caso IMVU)

Luego de revisar el caso de la personalidad múltiple de forma cotidiana, lo asociaremos a la comunidad virtual IMVU y como dentro de ella los chicos crean diferentes cuentas con diferentes características tales como: nombre, edad, sexo, ideología etc. Todas las cuentas son gestionadas por una misma persona.

Los autores **Luis Fombellida y Antonio Sánchez Moro (2003)**⁵⁷ definen por personalidad múltiple un trastorno o proceso de disociación mental, donde se ve afectada la identidad de un individuo. Todo esto genera una serie de procesos, hechos mentales y fenómenos que alteran la conducta de cada individuo. Los fenómenos disociativos actúan como un mecanismo de defensa de represión, la mente puede actuar como un fabricante de historias o recuerdos que nunca sucedieron pero se registran como reales en la mente; y a partir de ello derivan falsas experiencias.

No todas las personas logran distinguir entre lo que es real e imaginario, las personas que adaptan falsos recuerdos o memorias no están enfermos ni tampoco tienen un padecimiento psiquiátrico, se trata de su mente imaginando falsos recuerdos a partir de experiencias propias del pasado o de alguien más. Dichas experiencias al momento de ser transmitida es cambiada, tan simple como contar una anécdota de vida y transformarla en algo completamente diferente al contarla a alguien más.

En el caso de la comunidad virtual de IMVU, hemos encontrado usuarios que mienten sobre quienes son en realidad, es decir, si se trata de un hombre, este se esconde a través del avatar y dice ser mujer, o viceversa. Estamos frente a un leve desorden de personalidad múltiple ya que hay usuarios que crean como máximo 4 cuentas diferentes con diferentes personalidades, nombre o sexo.

⁵⁷ L. Fombellida Velasco y J. A. Sánchez Moro. 2003.

Estamos posiblemente en presencias de personas que busca un escape de la vida cotidiana, la cual puede ser monótona, aburrida o simple, buscamos crear algo diferente y vivir nuevas emociones en la piel de otra persona, en este caso por medio del avatar que creamos a través de IMVU.

A través del avatar se refleja la imagen que no pueden transmitir en la vida cotidiana, es el objeto de escape a la realidad y lo utilizan para hacer todo aquello que está reprimido en y es regulado por la sociedad, de ese modo utilizan IMVU porque al ser un juego todo es posible.

El YO hace se manifiesta en el inconsciente del individuo, se presenta como la conciencia y realidad. Para el usuario representa dejar de vivir esa realidad alterna debido a que ha perdido el control. Esto sucede con frecuencia en los usuarios de IMVU, existe un momento en que su mentira ha llegado demasiado lejos y no pueden controlarla, o bien están a punto de ser descubiertos, por lo que optan por borrar esa cuenta y empezar con una cuenta nueva, o seguir gestionando las demás. En el menor de los casos solo dejan de conectarse por cierto tiempo.

Cada percepción proviene de de diferentes sensaciones, recuerdos o imágenes, su origen mental puede provenir de la impresión de nuestros sentidos, otros pueden proceder del juego automático de la asociación a diferentes emociones o sucesos vividos por nosotros mismos.

Por lo cual deducimos que solo se trata de un juego que bien puede llegar lejos por muchos años o terminar en poco tiempo, al final solo se trata de un escape de la realidad para controlar nuestras emociones reprimidas, el placer, la sexualidad, la libido y las pulsiones.

Estamos frente a adolescentes tratando de aparentar madurez, así como adultos tratando de hacerse pasar por jóvenes, personas que han contraído matrimonio y se hacen pasar por solteros sin compromisos, o la más común y menos problemática, usuarios que comenten el robo de personalidad.

Para los usuarios IMVU representa el contacto con emociones nuevas y diferentes cada, se trata de su propio mundo secreto, amigos y pareja secretos. Tienen la oportunidad de actuar y ser diferente a como suelen comportarse en su vida cotidiana. La mayoría de los usuarios dividen su vida cotidiana de la que están viviendo dentro de IMVU, tienen círculos de amigos diferentes, y muy pocos comentan con su familia o amigos que interactúan con personas desconocidas a través de un chat global. Esto Automáticamente se vuelven dos mundos paralelos, mi vida cotidiana o real, y mi vida dentro de IMVU.

Sigmund Freud: El Narcisismo

El concepto de narcisismo proviene de la antigüedad con el mito de Narciso, un joven que sentía adoración por él mismo hasta que se perdió en su vanidad. Freud retoma este concepto y lo adjunta a sus escritos sobre Introducción al Narcisismo citando el siguiente concepto:

De acuerdo con **Sigmund Freud (1916)** y algunos de sus estudios, el narcisismo era considerado una perversión que refería a “aquella conducta por la cual un individuo da a su propio cuerpo un trato parecido al que daría al cuerpo de un objeto sexual; vale decir, lo mira con complacencia sexual, lo acaricia, lo mimó hasta que alcanza la satisfacción plena⁵⁸

Podemos decir que una persona narcisista es aquella que se tiene admiración, la mayoría del tiempo cree estar cerca de la perfección y no necesita precisamente de la admiración de los demás, puesto que con la propia alcanza la felicidad.

Si trasportamos todo esto a IMVU, la definición de narcisismo nos ayuda a analizar porque los usuarios ingresan y gestionan el avatar. El narcisismo me dice que yo me amo tanto que estoy feliz y tranquilo con mi apariencia. La realidad es que deseo transportar esa belleza para que más personas sean testigo de ella, pero sin buscar su aprobación, por eso usan el avatar, plasman en el todo aquello que quieren ser.

De acuerdo con la página web de **Diccionario Etimológico (2016)** al *avatar*⁵⁹ es denominado como la representación gráfica que en el ámbito de internet y las nuevas tecnologías de la comunicación, se asocia a un usuario para su identificación en el mundo virtual. Los avatares pueden ser fotografías, dibujos o, incluso, representaciones tridimensionales.

⁵⁸ Freud, Sigmund. (1916)

⁵⁹ Sitio Web Diccionario Etimológico 2016

El avatar es la personalidad hecha en 3D que navega por los usuarios en las redes, en él está impreso el comportamiento, vocabulario y las características generales de cada usuario.

Principalmente se ingresa a IMVU creando un avatar, es decir, la figura que juega por mí dentro de la comunidad. El usuario como ya hemos mencionado, está por definir su identidad así como encontrar personas con quienes tenga empatía. Encontrarnos en nuestra vida cotidiana a personas con quienes queremos entablar lazos personales, pero no siempre ellos aceptan nuestra personalidad. Por lo cual en una comunidad virtual como IMVU es fácil lidiar con la apariencia física, puesto que solo es una imagen de un avatar 3D y pueden esconder su identidad o tomar la de alguien más. En muchos casos el usuario puede enmascarar su comportamiento narcisista, es decir, es consciente de su adoración por el avatar, de la identidad que lleva dentro de la comunidad, pero cuando esta fuera de IMVU vuelve a su realidad.

El avatar es el reflejo del narcisismo y de esa adoración que siento por mí, por lo tanto necesito del avatar para adorar esa imagen virtual que es mi reflejo.

El psicoanalista **Sigmund Freud (1916)** mostró las etapas de formación del ser humano a través del narcisismo humano, en donde están presentes dos etapas en la vida del hombre. Según la teoría freudiana, el ser humano experimenta dos fases de narcisismo a lo largo de su crecimiento:⁶⁰

- a) **Narcisismo Primario:** Cuando el niño es pequeño y requiere de toda la atención de los padres, para satisfacer sus necesidades primarias y vitales para su crecimiento. Carece de una identidad y su comportamiento y costumbres estarán en formación a partir de todo lo que sus padres puedan enseñarle.

60 Freud, Sigmund. (1916)

b) **Narcisismo Secundario:** Es una etapa mental donde el “eros” o el libido se apoderan del sujeto. El erotismo y la potencia sexual se posan sobre el yo⁶¹. Es una idea del “yo” donde dar y recibir amor de otros se vuelve una parte fundamental dentro del ser humano, derivados de la incapacidad de la persona para autosatisfacerse de otros aspectos, busca y siente atracción sexual.

Freud reconoce que no todo enamoramiento es bueno para el Yo, notando fenómenos que corresponden a un desvío de la pulsión respecto de su meta sexual. Lo hemos descrito como “grados de enamoramiento” reconociendo que conllevan un cierto perjuicio para el Yo.

Sigmund Freud en 1923⁶² denomina la antigua oposición consciente–inconsciente por la teoría de las tres instancias: el Ello, el Yo y el Superyó. Los sujetos no pueden vivir en sociedad más que por un esfuerzo continuo de socialización.. El niño va interiorizando progresivamente las censuras sociales por un proceso de introyección, y el primitivo conflicto entre sus deseos y la realidad exterior se convierte en un conflicto interno.

61 Freud, Sigmund. (2010)

62 Freud, Sigmund. (1923)

El avatar como objeto narcisista

Los usuarios de IMVU comparten dentro de la red los problemas emocionales que suceden fuera de su vida virtual (vida cotidiana o vida real) los cuales vienen a manifestar dentro de la red, con sus amigos o pareja. Todo aquello que no pueden expresar o resolver en casa, en el colegio o el trabajo, en muchos casos lo manifiestan dentro de IMVU

Para Freud esta cuestión se encuentra relacionada con las identificaciones que el sujeto realiza en base a otras personas y que son las que desencadenan la investidura de objeto que puede atentar contra la integridad del yo.

Dentro de la comunidad virtual IMVU, el avatar es quien representa al individuo y refleja su personalidad. La primera idea que podemos figurar es que la personalización del avatar es semejante del sujeto.

El avatar es un medio de identificación, representa para el sujeto una figura ideal, personalizará al avatar de la forma en que le gustaría mostrarse; por ejemplo, si el sujeto es un hombre y desea convertirse en mujer, a través del avatar puede hacerlo, y viceversa.

Por otro lado el perfil del usuario en IMVU sirve para mostrar datos personales y gustos de cada usuario, el perfil los identifica con el resto de las personas que interactúan dentro de IMVU. La carta de presentación y bienvenida para socializar es el perfil, este permanece actualizado y es una forma de hacerle saber al resto nuestras preferencias y gustos.

La vida de los seres humanos se ha visto modificada desde el surgimiento del internet y las nuevas formas de comunicación, tales como las redes sociales y comunidades virtuales. Aspectos como la escritura, hábitos de consumo y gustos musicales se han visto influenciados y modificados debido al poder de la red.

Queremos cambiar constantemente nuestra imagen y ajustarla a los estándares de belleza. Mi propia figura narcisista la cual se ve reflejada dentro de la red con la figura del avatar dentro de IMVU; quien yo quiero ser lo obtengo a través de mi imagen virtual, y de esa forma puedo adorarme todo el tiempo sin sentir culpa o remordimiento, puesto que estamos dentro de un mundo virtual en donde no hay reglas y nadie puede juzgar.

La foto de perfil en IMVU se resume en conseguir la foto perfecta, editarla para tener una pose espectacular, estas y otras son las conductas de los usuarios dentro de las redes.

El perfil atrae la atención y se vuelve fundamental para socializar. Es mi forma de interacción mediante la cual puedo atraer la atención y mostrarme atractivo para los demás.

Friending: La nueva forma de hacer amigos por la red

Hacer amigos resulta una parte fundamental en el ser humano, es parte vital de su ciclo social, entre más amigos tenga es más popular, por lo tanto se siente aceptado. ¿Pero que sucede cuando los usuarios de IMVU comenten el robo de identidad y son descubiertos?

De acuerdo con el Diccionario de la Lengua Inglesa la palabra Friending⁶³ significa: la acción de agregar a alguien como amigo de los sitios de redes sociales o de comunidad virtuales, etc. Este vocablo ha sido adoptado principalmente para la red social facebook y parte principalmente de lograr hacer la mayor cantidad de amigos, incluso si no se les conoce. Cuando hay un rechazo en las solicitudes de amistad, suele ser decepcionante para el usuario, le hace pensar que no es agradable y capaz de hacer amigos entre desconocidos (los desconocidos suelen rechazan las invitaciones por precaución).

Hay una diferencia entre los amigos que se hacen dentro y fuera de una red social o comunidad virtual. En el caso de una red social haces amigos con personas que ya conoces, se fortalece el vínculo social dentro de la casa o en la oficina donde ya no se ve a aquellos amigos. Por otro lado se pueden hacer amigos con desconocidos también, pero pueden no tener el mismo éxito. Suele haber usuarios que hacen amigos por redes sociales y solo les hablan a través de este canal, cuando se frecuentan en la vida cotidiana no se hablan o se saludan.

Los amigos que se hacen en una comunidad virtual no son conocidos en la vida cotidiana, la mayoría de los usuarios no los conoce. Por otro lado este tipo de amistades son fruto de una suposición entre ambos usuarios, donde antes había una relación, ya sea mínima o frecuente. Friending es el concepto que hace referencia a las amistades realizadas en el mundo real y el mundo virtual.

⁶³ Diccionario Babylon. 2013. Significado de Friending.

Un estudio realizado por la Universidad de Colorado, el cual retoma **Sofía Romero para la revista Vocero Universitario (2012)** ⁶⁴ encontró que el 40% de las personas que elimina a alguien de una red social, evita verlo en la vida cotidiana, el 50% negó un veto a la persona en cuestión y el restante 10% dijo no estar seguro cuando le eliminó. En el caso de las comunidades virtuales el 60% de las personas evita revelar su verdadera identidad y se mantiene anónimo o recurre al robo de identidad, el 30% la revela después de 2 años de estar en contacto con amigos de esta comunidad y el restante 20% revela su verdadera identidad.

La comunicación cara a cara está pasando a segundo plano, ya no es necesaria entre los amigos, lo que más importa es fortalecer esa amistad a través de una red social. La interacción en línea tiene sus propias reglas y lenguaje, es más arriesgado el costo de tener una amistad en el mundo real, a mantener una relación por línea.

Otros estudios revelan que mantener una conversación frente a frente resulta difícil para la mayoría de los seres humanos, la presión de verse a los ojos no puede soportarse, la mirada se desvía o se pierde, no se quiere tener seriedad. Si de momentos serios hablamos a través de una red social, el confrontarse o discutir, decir cosas hirientes, resulta más sencillo que de frente, sucede lo mismo si se trata de terminar una relación o iniciarla.

Cualquier usuario no está dispuesto a herir los sentimientos de otra persona, prefieren tratar estos contenidos por medios donde no tengan que comunicarse cara a cara. Las redes y comunidades virtuales por otro lado tienen el poder de relegar a las personas de los círculos sociales a través de la eliminación como amigo, el control de las opiniones o la censura.

⁶⁴ Romero, Sofía. 2012.

Teoría de las Máscaras: Desprendimiento de la identidad.

La teoría de las Mascaras nos presenta a un usuario diferente cuando esta dentro de las redes, como se desenvuelve y lo atractivo que puede ser expresar nuestra identidad en espacios cómodos para nosotros, ya sea fuera o dentro de la red.

Cuando hablamos de las nuevas formas de comunicación entre los usuarios, es necesario delimitar entre el sujeto dentro de la red y el que se desarrolla fuera. Dentro de las redes y comunidades virtuales es imposible ubicar un espacio y tiempo exactos, ya que estamos frente a un espacio intangible. Hay dos espacios que **Elizabeth Montiel (2005)** nos define: ⁶⁵

1. El espacio o red que utiliza el usuario para comunicarse. Ese lugar virtual donde se reúne con sus amigos. Intercambia ideas, vivencias y anécdotas de su vida cotidiana, así como vivir nuevas experiencias.
2. El espacio real o físico donde se efectúa dicha comunicación. Puede ser el hogar, lugar de trabajo o la escuela. Con las nuevas tecnologías móviles se puede acceder a IMVU desde cualquier plataforma ya sea una laptop, una computadora de escritorio, una tableta e incluso un celular.

Existe un territorio o espacio en un tiempo determinado, ahí se da la transformación de la identidad urbana. En el caso de IMVU estamos frente a un espacio que en el momento que yo prendo mi computadora, ya estoy dentro de un espacio y tiempo específicos, incluso dentro de IMVU estoy en un espacio dentro de las redes.

⁶⁵ Rodríguez Montiel, Elizabeth. (2005).

Al ser el internet un espacio intangible, representa varios lugares y espacios ficticios que los usuarios pueden poseer y conseguir amigos dentro de la red, así como entablar relaciones personales. Representa status y otorga a los usuarios espacios de comodidad. Dichos espacios virtuales se utilizan para la interacción entre uno o más usuarios, creando empatía y lazos personales. Es aquí donde cada avatar se apropia de un pedazo de territorio virtual en donde se convierte en el centro de atención junto con sus compañeros.

La comunicación en las redes se vuelve atractiva debido a la libertad que existe para publicar contenidos, conquistar espacios virtuales y mostrarse ante los demás sin que estos puedan identificarnos físicamente.

La teoría de la identidad múltiple resalta como característica principal que el usuario tiene dificultad para mostrar su personalidad tal cual y no se siente cómodo. Dentro de un espacio cómodo se da la liberación de mi identidad y el avatar dentro de IMVU adopta la identidad que sea más conveniente; si no se siente cómodo con ella creará otra identidad, usurpando quizá la de alguien más, ya sea colocando en sus perfiles en la red las fotos de alguien más y usando un nombre que no es el suyo. Se adecua al comportamiento y necesidades que siempre ha querido mostrar ante los demás, pero que nunca ha tenido el valor de hacerlo por miedo a lo que pueden decir los demás.

J. L Diego Fernández: La realidad expresiva del YO

La comunicación de las relaciones humanas nos habla de la personalidad del “otro” cuando el hombre se aventura a descubrir una parte de su personalidad y se ve en la necesidad de tratar de sacar todo aquello que reprime para mostrarlo.

Bien dicen que la mente es bastante poderosa ante cualquier ser humano y es que a través de la mente podemos visualizar escenas, historias, vivencias y hasta recrear recuerdos. Pero son diferentes las realidades que podemos percibir.

El autor **J.L. Diego Fernández (1990)** nos explica los siguientes puntos sobre la percepción del “Yo”:⁶⁶

- Realidad
- Realidad expresiva
- Realidad exterior

Realidad: No se puede encontrar un concepto exacto que defina la realidad tal cual, en la investigación se hace mención de lo tangible/intangible, donde el mundo exterior y el ambiente de la vida cotidiana pertenece a lo tangible, es decir, aquello que puedo tocar, oler, percibir, mirar, probar etc. El mundo virtual pertenece a lo intangible, no puedo ni tocar ni mirar a las personas allí dentro, volvemos a la falta de interacción física entre usuarios, lo cual es primordial para la comunicación. En esta parte estableceré algunas distancias debido a los usuarios, quienes consideran que no están solo en un juego, puesto que su cuerpo y su mente son los operadores de un ordenador que les permite estar en contacto.

⁶⁶ Fernández. Diego. 1990.

Realidad expresiva: Esta realidad comprende el símbolo de pertenencia y el significado de apropiación del sujeto con la comunidad, la pertenencia del avatar, si bien puede o no ser su identidad (creación de identidad), tener múltiples avatares, el usuario se apropia de éstas y las hace suyas. La realidad expresiva nos ofrece un carácter entre lo que está vivo, nos encontramos en una comunidad virtual donde se ponen en juego sentimientos, relaciones de pareja, costumbres, actitudes, roles y cultura, por lo tanto, el sujeto lo considera muy real.

Realidad exterior: Esta realidad es la que vive el usuario con el resto de sus amigos en la comunidad virtual, les otorga el carácter de conocer la realidad del “otro”, de involucrarse con ellos desde el punto de vista en que conocen o se aproximan a la vida de otro. Cuando el desconocido se ha convertido en una persona conocida (no físicamente) por lo general dentro de IMVU no hay una confirmación de la personalidad, hasta que otro viene y te dice su parecer; aquí entra en contacto el primer acercamiento para las relaciones de pareja dentro del mundo virtual.

Dentro del perfil y la comunidad virtual el joven se encuentra ante cuestionamientos y se sujeta a nuevas formas de pensar, es quien decide colocar en su perfil, lo que mostrará o no a los demás, necesita una aprobación. Con la búsqueda de estos espacios, la construcción de su identidad se enfrenta ante dos cuestionamientos ¿Quién soy? y ¿quién quiero ser?

El Alter Ego

El alter ego de acuerdo con el sitio virtual **lifeder.com (2015)** es una palabra proveniente del latín (alter “otro” y ego “yo”) ⁶⁷ que significa “otro yo”, las teorías expuestas atrás (realidad expresiva y realidad exterior) nos permiten afirmar que el avatar representa otra persona dentro del mismo sujeto.

El áter ego puede ser una persona real o ficticia, independientemente de esto, nos identificamos con nuestro áter ego, sentimos absoluta confianza y en cierta forma nos idealizamos en esa persona.

El Diccionario Etimológico (2015) nos indica que el término alter ego fue mencionado por primera vez a finales del siglo XIX y durante el siglo XX, haciendo referencia al trastorno de la doble personalidad: significa una segunda personalidad contenida dentro de un mismo ser. ⁶⁸

El avatar será para el usuario todo aquello que quisiera ser y no puede, dentro de la virtualidad y con los amigos se comportará y mostrará diferente. La comunicación dentro de las redes o comunidades virtuales es diferente a la presentada en la vida cotidiana, en algunas ocasiones el usuario se muestra desenvuelto y extrovertido dentro de las redes y es tímido y reservado en la vida cotidiana.

Debido a la dificultad para mostrarse y relacionarse en el círculo social de la vida cotidiana, busca espacios pensados sólo para jóvenes donde los adultos no puedan intervenir, espacios privados donde pueda convivir con jóvenes igual a él.

La figura de alter ego más común que podemos observar en IMVU es la introvertida/extrovertida, es decir, a algunas personas le cuesta trabajo relacionarse y mantener una conversación, esto desde el punto de vista de las personas a quienes ve físicamente e interactúa con ellas. Por otro lado están los amigos

⁶⁷ Sitio Web lifeder.com (2015).

⁶⁸ Sitio Web Diccionario Etimológico.com (2015)

del mundo virtual a quienes no conoce, ni interactúa físicamente con ellos, sin embargo, mantiene una relación cercana a ellos y parece llevarse bien.

Otra figura de personalidad encontrada es hombre/mujer, donde los internautas experimentan encuentros virtuales con personas que aseguran ser mujeres y posteriormente se enteran de lo contrario. Es posible encontrar complejos de personalidad y baja autoestima dentro de esta comunidad, pero eso es algo de lo que hablaremos más adelante.

El alter ego parece contener diferentes gustos en ambas personalidades, dentro de lo más común se encuentran todos aquellos gustos, cualidades o actividades que reprime en la cotidianidad. Es por ello que se ve forzado a buscar la comunidad virtual u otro espacio en la red para mostrarse tal cual, pero, siempre manteniendo la distancia física, es decir, no les gusta ser vistos. Esto nos lleva a pensar que el usuario crea una o dos identidades y puede cometer el robo de personalidad, el avatar refleja una parte de su ser, es una forma distinta de comportarse con los demás así como incrementar el círculo social de amigos. De acuerdo con mi participación dentro de IMVU la cual tuvo una duración aproximada de 3 años, me permití observar a los usuarios y determinar cuáles son los dos modos en que efectúan la doble identidad múltiple.

He propuesto dos niveles para el robo de identidad, el primero donde solo utilizo un nombre diferente, edad sexo, y lugar y de residencia. Interactúo lo más mínimo posible con los demás para que pueda pasar desapercibido y no me involucre en el intercambio de vida cotidiana. Que es justo lo que quieren evitar, que los demás usuarios les pidan fotos o números de teléfono.

Y el segundo donde me apropio de fotos de otra persona y las muestro como mías. El usuario en cuestión roba las fotos de otra persona, las cuelga en una red social o en IMVU y dice abiertamente que es él quien aparece en las fotos.

De la Red a la Televisión. MTV CATFISH

En pleno siglo XXI es normal que las personas estén acostumbradas a pasar el mayor tiempo de su día en las redes sociales, el mismo internet es considerado por muchos una gran red social, ya que en él se dan el intercambio y flujo de opiniones. La mayoría de las personas se levantan con un teléfono en la mano, se ponen al día con las noticias y lo mismo sucede a la hora de dormir.

Refiriéndonos al tema de las relaciones amorosas a través de internet, hago énfasis en los engaños y el robo de la identidad que llegan a suceder. A principios del año 2013 en marzo, la **Televisora MTV (2013)**⁶⁹ lanzó su nuevo y más popular programa, el cual debido a su aceptación y expresividad preparó más temporadas con nuevos capítulos e historias de desengaño. El nombre de este popular show es "Catfish: Mentiras en la red" que alude a un popular termino que se está dando a conocer dentro de las redes.

El termino de acuerdo con el **Sitio Web Significadosde.org (2016)**⁷⁰ Catfish se le dice a la persona que aparenta ser otra en una red social, a través de perfiles falsos, fotos robadas, etc.

El sitio Web Wikipedia.org (2015)⁷¹ externó un concepto basado y atribuido al mismo show de MTV diciendo que en el mundo de las redes un "pez gato" (en inglés catfish) es una persona que crea perfiles personales falsos en redes sociales, que pretende ser alguien diferente exteriormente apelando a su verdadero yo, con fotos de otras personas e información biográfica falsa. Estos usuarios por lo general tienen la intención de engañar a una o varias personas para que se enamoren de ellos.

⁶⁹ Sitio Web. MTVLA.com 2013.

⁷⁰ Sitio Web. Significadosde.org. 2016

⁷¹ Sitio Web Wikipedia.org (2015)

Si trasladamos esto a IMVU nos damos cuenta que sucede lo mismo, ya que los chicos ingresan con el interés de hacer amigos o tener una pareja. Entre más perfiles y cuentas tengas, extienden la oportunidad de encontrar con mayor facilidad una pareja con quien puedan tener una relación sin compromisos, o de igual pueden tener mayor cantidad de amigos.

A los creadores del show les pareció atractivo realizar diferentes capítulos con personas que fueron víctima de un engaño, debido a que su pareja virtual opone resistencia para conocerse en persona. En un artículo que escribió el **Sitio Web Screenertv.com (2012)**⁷² relata que la idea de crear este show se basó en una película documental de 2010, en la que el cineasta Nev Schulman descubre que la mujer de veinticinco años con la que había estado llevando a cabo una relación en línea, era falsa y se tratada de un hombre.⁷³

Este término lo dio a conocer la cadena de MTV al igual que fue adoptado por otros sitios de internet. En este show el cineasta Max Joseph ayuda a que las parejas que se han formado en la red, tengan un encuentro real, el investiga a las parejas que mantienen relaciones personales a través de las redes, luego les ayuda a que se conozcan, y así poder revelar si ambos dicen la verdad o si alguno de ellos está mintiendo. El programa ha sido aceptado en la comunidad de Estados Unidos de Norteamérica, cada temporada cuenta con aproximadamente 16 capítulos, Muchos jóvenes al enterarse de este show han enviado correos y solicitudes al cineasta para que este les ayude a comprobar si su pareja online les está mintiendo. Cabe destacar que eso solo sucede cuando las relaciones son mayores a un año, es decir, debe haber un vínculo muy fuerte para que ambos quieran conocerse y formalizar.

⁷² Sitio Web. Screenertv.com. 2012

La mayoría de los casos en el programa de MTV Catfish han mostrado que los jóvenes han mentido y han mostrado fotografías falsas asegurando que eran ellos. Para este tipo de cuestiones el show lanzó recomendaciones para las parejas:

- Pídele que se tome una fotografía sosteniendo un cartel con tu nombre, así sabrás que no está mintiendo.
- Asegúrate de que te muestre una foto reciente, para esto pídele que este fechada, es decir, una foto que haya sido tomada de una cámara digital o de video.
- Sugiere que deban verse a través de webcam, o que se preste a enviarte audios o videos.

Actualmente catfish tiene más de una temporada y cada una se compone alrededor de 10 casos sobre las parejas que se han conocido en línea, uno de los dos casos está cometiendo catsfish.

CAPITULO 4: COMUNICACIÓN Y RELACIONES AMOROSAS DENTRO DE IMVU.

En ese apartado recopilé las conversaciones que los chicos de IMVU tienen dentro de la comunidad, en las cuales hablan con pareja, amigos etc. Los temas que más sobresalen son sobre pareja o vida cotidiana, de igual forma hablan bastante sobre lo que representa tener una relación en esta comunidad, que además es a distancia y ninguno de los dos tiene intención de conocerse en persona. Me enfoqué en acercarme a estas personas, algunas de ellas conocían el propósito de esta investigación, otras no lo conocieron, así que tuve que hacerme pasar por un amigo más, a quien tuvieran que contarle sus problemas. En específico veremos la conversación de una la pareja, quienes son nuestro objeto de estudio, únicamente el chico estaba enterado de la situación y que todo eso es con fines de investigación. Pese a eso no dejó de mostrar interés en ella, únicamente me relataba sus problemas comunes de pareja. Luego de la descripción anterior sobre el método que utilice para este capítulo, pasaremos a describir y dar el perfil de los usuarios más comunes dentro de esta comunidad.

Perfil del usuario en IMVU: La nacionalidad puede ser variada, la moda de edad oscila entre los 18 a 24 años de edad. Estamos frente a jóvenes que pasan la mayor parte de su tiempo dentro de IMVU (de 4 a 8 horas al día). Intercalando sus actividades diarias como trabajo y tareas escolares. La mayoría de estos jóvenes se describen como activos, tímidos, les cuesta trabajo lidiar con personas en el exterior y se desarrollan más fácilmente dentro de IMVU. Es importante aclarar dos puntos para entender los diálogos mostrados en este capítulo:

- Todas las conversaciones han sido recortadas y modificadas para hacer más fácil su entendimiento, ya que la escritura en IMVU es informal, con símbolos y abreviaturas, por lo cual sería complicado interpretar lo que quieren decir los chicos.
- Dentro de las conversaciones resaltaré en **NEGRITAS** los diálogos de importancia, ya que justificaran y darán mayor entendimiento a lo que he explicado.

**Interacción 3D: Del avatar a la realidad
Conocimiento y Reconocimiento del otro.**

A continuación vemos la interacción de dos avatares que apenas se están conociendo:

IPaos: ¿De dónde eres?

Area32: de México DF ¿y tú?

IPaos: de México

Area32: ¿qué hacen?

MaxxRokk: solo platicamos

IPaos: si bueno quería conocerte

Area32: jajá gracias cuando quieras

Area32: siempre y cuando este online es que tengo tiempo libre

IPaos: ¿cuántos años tienes?

Area32: tengo 24 y tú

IPaos: 17

Area32: ¿de qué parte de México eres?

IPaos: Aguascalientes

Area32: está bien

IPaos: si

Area32: y estudias supongo

IIPaos: si estudio

Area32: ¿qué carrera vas a tomar?

IIPaos: no se la de cocina

IIPaos: ¿qué comida te gusta?

Area32: toda

Como podemos ver dentro de esta conversación, los usuarios se están identificando. Dentro de su conversación apreciamos el primer propósito al conocer usuarios nuevos: Presentarse con los demás, ver cosas en común, conocer la edad, nombre, lugar de residencia, interés mutuo.

Igual dentro de la conversación podemos ver escritura informal, con algunas expresiones abreviadas, dichas expresiones han sido adoptadas por los jóvenes para acortar las conversaciones, de manera que el escribir sea más fácil y corto. Si no se está familiarizado con estas expresiones no se podrían entender partes de la conversación.

En la siguiente parte de la conversación llegamos al RECONOCIMIENTO DEL OTRO. En donde la conversación es más fluida y se vuelve íntima.

Comprobamos la afirmación donde la COMUNICACIÓN CARA A CARA es necesaria para ambas partes, la comunicación mediante escritura a través de IMVU no es suficiente, los usuarios buscan algo más, verse a través de una webcam o intercambiar números telefónicos.

IIPaos: yo quiero ver tu abdomen por skype

IIPaos: ¿me dejas?

Area32: si claro lol

Identificamos a dos avatares en esta conversación **IIPaos y Area32**, como los personajes principales, quienes en un principio interactuaron para conocerse y posteriormente rompieron la barrera de LA INTIMIDAD Y LA TIMIDEZ, luego de platicar cómodamente quieren verse cara a cara. Skype es una red social que te permite interactuar mediante chat con otras personas, además de permitir una conexión por webcam, a esta red añadimos facebook y whatsapp que también permite a los usuarios comunicarse fuera de IMVU.

¿Qué buscan los usuarios de IMVU?

Luego de observar la interacción de los avatares y el inicio de supuestas amistades, nos concentramos en una pareja y el cuestionamiento de uno de ellos sobre la comunicación a través de IMVU.

IIAndiie: aww gracias por estar aquí conmigo

MaxxRokk: ¿no te importa que nos hablemos así?

IIAndiie: ¿por este medio?

IIAndiie: hmm no

IIAndiie: porque, aun aquí, me demuestras muchas cosas

MaxxRokk: a mí tampoco, eres lo que yo siempre busqué

IIAndiie: y sabes cómo hacer para que yo esté bien

MaxxRokk: jajá no puedo tratar con mujeres de mí alrededor, solo contigo.

Las relaciones entre los avatares de IMVU son únicamente por escritura, se reduce a leer, interpretar e imaginar lo que dice el otro, no cuenta la expresión facial. En la comunicación cara a cara resulta difícil interpretar las palabras, ya que se pierden con el tiempo, mientras que en la escritura es fácil analizar todo lo escrito. En IMVU la relación como lo vimos en el ejemplo, empieza por conocerse el uno al otro, poco después se comparten gustos e información en común. Luego se da paso a la relación entre la pareja y dentro de esa se puede desenvolver de distintas formas, bien puede ser fuera o dentro de IMVU.

Algunos usuarios buscan pareja sentimental y sus relaciones personales suelen ser más largas. Nos podemos encontrar con avatares que se han conocido realmente fuera de IMVU y sostienen una relación.

Por otro lado tenemos a los usuarios que sostienen relaciones falsas, debido a que recurren a la múltiple

personalidad usando una identidad falsa, de modo que cuando la otra parte pide conocerlo a través de webcam y fuera de la comunidad en la realidad, el usuario no puede acceder y se niega, ya que ha incurrido en el robo de identidad.

Intercambio de Opiniones

Luego de dar a conocer como es la relación de conocimiento y reconocimiento, por parte de los usuarios, nos concentramos específicamente en una pareja, conformada por los usuarios **MaxxRokk** y **IIAndiie**. Ellos mantienen una relación en IMVU, con todo y que este es un juego. La relación que sostienen es aproximadamente de un año, todos los días chatean por lo menos unas 4 horas.

Dentro de IMVU, las parejas que mantienen relaciones largas y optan por casarse (dentro de esta comunidad y ficticiamente), estas actividades las realizan dentro de salas, es parecido a un videojuego virtual, pero lo desarrollan todo dentro de IMVU. Estas fueron las opiniones y percepciones, en especial de la figura femenina de esta relación.

MaxxRokk: oye

IIAndiie: mande

MaxxRokk: ¿y tú qué piensas de eso de las bodas?

MaxxRokk: ¿Cuál es tu opinión sobre que todos se casen aquí?

IIAndiie: bueno, yo pienso que hmm es como una forma más de decir y mostrar que se quieren tu sabes que casarse aquí, no es tan complejo

IIAndiie: por lo tanto muchas parejitas lo ven como un juego más

IIAndiie: yo por ejemplo las dos veces que me casé contigo yo sentía algo más hmm, no sé yo te demostré cuanto te quiero

IIAndiie: puede resultar, ridículo de cierta forma

MaxxRokk un juego más dices

MaxxRokk: ¿bueno otros, tú ves invu como un juego?

MaxxRokk: porque es un juego, pero tú como lo vez, yo no lo veo así, pero sé que hay gente que del otro lado escribe y eso

IIAndiie: cuando no tienes a alguien especial como yo te tengo a ti pues sí, yo lo tomaría como un simple juego, pero no sé

IIAndiie: ustedes me han demostrado hasta el momento, más bien yo creo que yoooo les he demostrado un afecto

IIAndiie: y hasta donde yo sé he sido correspondida por lo tanto independientemente de que sea un juego, yo no lo siento así con ustedes.

Entre más amigos tengan los usuarios, menos solos y menos engañados se sientan, como bien lo dicen, existe un sentimiento correspondido. Lo que podemos sostener es que efectivamente IMVU es una plataforma de juego en línea, los usuarios la identifican y la perciben así, el problema recae en que hay gente real escribiendo. Otro de los puntos que podemos acotar es ¿Qué sucede cuando los usuarios son engañados y el fenómeno de el robo de personalidad aparece?

MaxxRokk: el otro día una amiga que tengo me jaló andaba triste porque la engañaron

MaxxRokk: bueno le salió alguien como corey, que le mintió, robo y enseñó la foto de otro y se sentía mal

MaxxRokk: dice que dejara de venir un tiempo

MaxxRokk: tú tampoco regresarías si alguien te engaña, al parecer tu amiga cute lo tomó normal

IIAndiie: no lo sé, yo puedo imaginar tantas cosas

MaxxRokk: Yo creo que me deprimiría un poco

IIAndiie: si

MaxxRokk: por cosas como la sinceridad y eso, pero el final a eso se arriesga uno

IIAndiie: igual yo también

MaxxRokk: en este tipo de juegos no crees

IIAndiie: pero si algo aprendí es que, con ese acto solo te das cuenta que pues no sé, te da lástima esa persona

IIAndiie: a eso nos arriesgamos todos

IIAndiie: a mí me engañaron igual pero bueno eso fue hace muuuchisimoo, pero igual yo no los juzgo, si hacen las cosas es por algo

MaxxRokk: bueno si tienes un punto

MaxxRokk: yo más bien creo que lo hacen para no involucrar su privacidad, no involucrar su vida personal y mejor crear una virtual

IIAndiie: aja

IIAndiie: por eso te digo que por algo hacen las cosas, hay muchos motivos

IIAndiie: yo por ejemplo, hasta que no le tuve confianza a las waspas yo no me mostré ante ellas y ellas me mostraron como son, hasta que les tuve confianza

IIAndiie: hasta ahora que estoy con ellas y ellas conmigo y no sé, siempre estamos al pendiente una de otra

La comunicación es bastante informal y con faltas de ortografía, el lenguaje que utilizan es propio de las redes. La intimidad es algo que estos usuarios no toman en cuenta, se muestran frente a desconocidos y es justo el modo en que los jóvenes operan hoy en día.

Podemos suponer el porqué los usuarios que recaen en la personalidad múltiple o robo de identidad, lo hacen para no involucrarse y mostrarse frente a otros usuarios, en algunos casos puede ser para proteger su identidad y en otros para mantener una relación cómoda y controlada, ya que pueden dejarla o retomarla cada que quieran, es muy simple. Todo va de crear o borrar un perfil, aparecer o desaparecer.

Uno de los propósitos de tener una cuenta en IMVU es que los usuarios se sientan cómodos, y actúen como mejor les parezca. Es otra identidad muy alejada de la que normalmente muestran en el mundo real, el robo de identidad repercute cuando comienzan a mostrar fotos de otras personas o mienten en aspectos peculiares.

Necesidad de Comunicación

Una de las teorías que expongo es la necesidad de comunicarse con el sujeto en común, es decir, aquel que nos entiende y hace sentir bien. Un sujeto que tampoco se entiende en el mundo real y viene a IMVU en búsqueda de amigos y relaciones virtuales.

La mayoría de los usuarios solo busca comunicación virtual, ya que pretende evitar el contacto físico con los demás usuarios. Como lo expuse en temas anteriores, otros usuarios prefieren completar el círculo amistad o relación en línea y la vuelven personal al comunicarse con los avatares por otro medio exterior a esta comunidad virtual, por medio de otras redes sociales como lo es: facebook, skype, twitter, MSN, o a través de correo electrónico.

Suelen existir relaciones demasiado íntimas en donde los usuarios estrechan lazos ficticios de relaciones sociales, como puede ser: novios, esposos, hermanos, primos, madre y padre. Dentro de estas relaciones los usuarios pueden llegar a completar conversaciones que calificamos de carácter íntimo, o bien pueden ser referentes a la vida personal que llevan fuera de la comunidad. Al tener una relación amistosa con las personas que ha conocido dentro de IMVU se siente en confianza para desahogar este tipo de problemas, los cuales posiblemente no consiga externar en el mundo real, ya sea hablando con su familia o amigos.

En la siguiente conversación ubicamos a dos avatares, anteriormente descritos, en donde el sujeto masculino exterioriza un problema real de la vida cotidiana, el cual califico de carácter íntimo y personal, pero podemos ver que encontró la confianza para comentarlo.

MaxxRokk: entonces no me gusta mucho dejar a mi mamá sola, casi siempre estoy con ella

IIAndiie: es lindo que te comportes así con tu mamá

IIAndiie: yo me atengo mucho a que mi familia está con ella, por eso casi no estoy con ella, por las noches llego y me ocupo de hacer otras cosas y solo los fines de semana es cuando verdaderamente convivo con ella

MaxxRokk: bueno es que nos quedamos solos

MaxxRokk: mi mamá sufrió bastante con esto de mi papá, bueno todos.

IIAndiie: cuando solo ustedes dos están, pues es lógico que entre los dos se apoyen

IIAndiie: no se qué fue de tu papá

MaxxRokk: no está muerto pero es como si lo fuera y no me gusta mucho hablar de eso

IIAndiie: yo supongo tantas cosas, no te apures no hables de aquello

MaxxRokk: no es malo, pero es difícil por eso estoy con mi mamá y por eso a ella no le gusta que hable contigo

MaxxRokk: porque sabe que hago lo que mi papá

MaxxRokk: puedo ser incondicional ahora

MaxxRokk: pero en un tiempo me tendré que ir

IIAndiie: no me digas eso, no era necesario

MaxxRokk: no sabes lo difícil que es

IIAndiie: yo no sé, pero más que nada está en ti cambiar eso

MaxxRokk: la gente no cambia

MaxxRokk: el punto es que siempre termino actuando como él, de la peor manera, mi papá se fue y nos dejó, al menos a mí más pequeño, para alguien de 8 es difícil

MaxxRokk: comprendo que por mi mamá dejara de sentir algo pero por sus hijos, ahora es feliz con su familia nueva

MaxxRokk: es por eso que aprecio tanto a mi mamá, la valoro mucho por el esfuerzo que ha hecho por nosotros

IIAndiie: es incondicional con ustedes, ese es el amor de madre

IIAndiie: entonces yo los admiro su fortaleza es admirable en casos así

IIAndiie: yo no puedo comprender realmente lo que es, puesto que mi familia a pesar de los problemas que tenemos entre hermanos principalmente, es unida

En la conversación podemos ver cómo el usuario masculino relata un problema familiar, en donde el objetivo buscado fue comprensión y entendimiento por parte de su pareja, puesto que ella le ha dedicado tiempo para leer su conversación. Los usuarios en IMVU, suelen ser un poco susceptibles a los problemas familiares y buscan entrar en contacto con personas que encuentran en la red, debido a que tienen conflictos al relacionarse con personas del mundo real.

Otro de los puntos importantes es una vez más la necesidad y la obsesión de los usuarios por comunicarse y mantenerse en contacto. Se ha vuelto un hábito común y costumbre conectarse todos los días, pasar más de 4 horas conectados y hablar con los amigos frecuentes que tienen en IMVU. Para este caso nos centramos nuevamente en la pareja de avatares MaxxRokk y IIAndiie.

Quienes mantienen una relación larga IMVU suelen comentar sus problemas e inquietudes. Ahora vemos cómo reaccionan nuestros avatares luego de una semana sin hablar.

IIAndiie: en donde te metiste

MaxxRokk: ;;Te extrañé!!!

MaxxRokk: ¿tú me extrañaste?

IIAndiie: si mucho, mucho demasiado

MaxxRokk: yo también, pero he tenido cosas que hacer

IIAndiie: si, yo imaginé que tenías hmm tarea y cosas de esas, te extrañé cañón

IIAndiie: es que es la costumbre de estar platicando contigo chamaquito y bueno te adoro qué querías

MaxxRokk: costumbre sí, me acostumbré a ti luego de hablar tanto, todos los días casi, tantas horas, sentía que algo me faltaba

MaxxRokk: y estuviste de chillona de seguro

MaxxRokk: al rato me llegan todas tus amigas a decirme de cosas por dejarte y a decirme que soy mala onda y todo eso

IIAndiie: naaa, mayi siempre me preguntaba

IIAndiie: oye y max

IIAndiie: y yo

IIAndiie: no lo sé no lo he visto

IIAndiie: y me dicen ¿por qué? y yo, pues no sé no ha venido

MaxxRokk: jajá y tu chillando

MaxxRokk: si solo fueron algunos días jajá

Después de leer esta conversación podemos ver cómo los usuarios logran empatía y sienten cariño el uno por el otro. Luego de varios días sin comunicarse es notable que ambos se extrañaron y como bien lo resaltan ellos, es una costumbre de los dos conectarse y estar al pendiente de lo que hace el otro. Aunque están conscientes de que existe un mundo real fuera de IMVU y algunas cosas cotidianas por hacer, es una exigencia y requerimiento el venir a comunicarse con la pareja.

Relaciones corto y largo plazo.

Dentro de IMVU existen usuarios que pretenden trasladar su relación virtual a la vida real, muchos de ellos ingresan con este objetivo a la comunidad, para encontrar una pareja y conocerla fuera de IMVU. Como ya hemos visto anteriormente muchos avatares no están listos para el compromiso y no buscan relaciones serias, para ellos es normal jugar. A continuación leeremos una conversación donde actúan 3 sujetos y una de ellas (CunkilKate) da a conocer su punto de vista sobre las relaciones fuera de IMVU.

(Es necesario aclarar que las conversaciones han sido modificadas para hacer más fácil su entendimiento, ya que la escritura informal de los usuarios hace complicado entender lo que quieren decir.)

CunkilKate: Deje a mi novio

CunkilKate: quería esto como algo real

CunkilKate: y yo dije neh no busco que sea "real"

Guest_MrBeatG: jajá

CunkilKate: y me dijo entonces como amigos y yo de ok

CunkilKate: y el sábado Alex me hablo no lo deje por Alex aun ni hablaba con el

Guest_MrBeatG: aquí no se puede que sea real

MaxxRokk: por eso es chat jajá pero lo hacen real

Guest_MrBeatG: xD

MaxxRokk: bueno lo quieren real más bien pero el sentimiento es real

Guest_MrBeatG: es amor chinga!

En la conversación el avatar femenino no está de acuerdo con las relaciones fuera de IMVU, mientras que los otros dos avatares masculinos, parecen mantener una postura neutral, pero al mismo tiempo uno de ellos asegura que si hay amor dentro de IMVU. Dentro de cierto punto son personas reales las que escriben, pero debemos tener en cuenta que la comunicación dentro de las redes y comunidades virtuales, es bastante informal y carece de seriedad.

Relaciones sexuales dentro de IMVU

Los usuarios que son esposos dentro de IMVU suelen adquirir la mejora del AP, para practicar relaciones sexuales. Esto se vuelve posible mediante los puntos y saltos virtuales dentro de las salas, lo cual te permiten colocarte en poses sexuales, recordemos que permiten a los usuarios moverse dentro de IMVU. Existen poses con diferentes posturas ya sean: abrazos, besos, permanecer sentado o de pie, correr, caminar, recostarse etc. Dentro de la mejora AP se incluyen poses que hacen referencia al acto sexual. Incluso existe dentro de IMVU accesorios que compras en la tienda y te permiten mostrar tanto al avatar masculino como al femenino al desnudo. Estos son fáciles de adquirir para los usuarios AP, ya que es un contenido adulto. Pero existe lo que se conoce como “Mercado negro” el cual permite a usuarios que no son AP, realizar la compra de productos con contenido sexual.

En la siguiente conversación veremos a dos usuarios, ambos casados dentro de IMVU, ambos coinciden y dan su punto de vista acerca de las relaciones sexuales y como es que esto puede o no afectar su relación de pareja. El usuario femenino (dAN4EX) expone que ha practicado relaciones sexuales en IMVU con su pareja virtual de nombre Cris.

dAN4EX: ¿ya tuviste imvu relaciones con tu señora?

MaxxRokk: jajá no, todos nos dicen eso se me hace gracioso

dAN4EX: verdad que si a mí también

dAN4EX: ósea si he tenido con cris solo con el pero no se es extraño D=

MaxxRokk: ahh

dAN4EX: pero no le digas nadaaaa me mata

MaxxRokk: cómo crees si ni lo veo

dAN4EX: ósea es lindo saber que quiere estar contigo

dAN4EX: pero es raro

dAN4EX: yo siempre había dicho que se me hace como una caricatura porno

MaxxRokk: mmm es más complejo que eso jajá, es que al menos yo, no sé tú, no lo podría comparar con algo real, obvio no verdad, pero se me haría vacío

dAN4EX: claro

MaxxRokk: qué así que digas muchas experiencias yo, pues no

dAN4EX: aparte se hace como repetitivo, como q ya no es lo mismo, al principio si no te niego que era lindo y todo pero después ya no se hace tedioso

Guest_MaxxRokk: pues sí, con alguien físico esperas siempre algo nuevo

dAN4EX: exacto

MaxxRokk: sabes, yo al menos creo que no sentiría nada o no lo sé,

dAN4EX: pues así pensaba yo, a mí me ha pasado solo con cris y a veces ya no sabes ni q decir D=

MaxxRokk: le falta lo espontaneo, chistoso, penoso de una relación sexual real

dAN4EX: claro no se compara

De acuerdo con la conversación que acabamos de leer, los usuarios se toman en serio el tema sexual dentro de IMVU, ya que la misma comunidad lo permite con el filtro especial para adultos que pone al alcance. Una relación tan larga como la de nuestros dos amigos permite este tipo de acciones. Por otro

lado resulta incomodo ya que no es algo real o fisico y pesar de ser una comunidad abierta a cualquier tema, mantener conversaciones de temas sexuales sigue siendo penoso.

Podemos concluir que las opiniones entre la relación de pareja en IMVU están divididas, algunos usuarios buscan relaciones estables y duraderas, mientras que otros no están de acuerdo con esa idea y lo justifican como un juego o simplemente como una relación virtual. Por otro lado hay quienes si lo toman en serio, como la pareja que presentamos, los cuales a pesar de no conocerse personalmente, expresan un profundo respeto y cariño por la relación. Al tenerse confianza expresan lo mucho que quieren a sus IMVU parejas, sin importar que no las conozcan en la vida real.

Análisis y Propuesta de solución para la comunidad IMVU

El principal problema dentro de la comunidad de IMVU es el desarrollo de la múltiple identidad y el robo de identidad por parte de los usuarios. La mayoría de los usuarios ingresan a IMVU con la intención de socializar un poco, así como buscar entretenimiento. Se inscriben con la seguridad y garantía que no van a correr riesgos dentro de la comunidad.

La problemática que añadimos es que nos encontramos en una plataforma que pertenece a las redes, por lo tanto deja de ser privada, aunque IMVU tenga controles de seguridad, nunca lo será completamente.

Los usuarios establecen normas o controles internos para identificar a quien posiblemente incurra en la identidad múltiple. Es decir, aquellos usuarios que no quieren compartir fotografías, su número de celular, su facebook, su dirección, su lugar de origen, su nombre completo etc. Son calificados como falsos. Este análisis podría ser una posible propuesta de solución al problema, de manera que los usuarios tengan precaución y cuidado con quienes presenten las características anteriores.

Por esa razón los grupos de amigos son tan selectivos, no aceptan a avatares nuevos tan fácilmente. Ya que a todos ellos les ha tomado tiempo conocerse, les ha tomado tiempo obtener confianza con el resto del grupo, solamente de esta forma se muestran tal cual.

Nos encontramos frente a jóvenes selectivos, si bien de mente abierta, pero que elijen bien en quien confían.

Y esta especie de fidelidad o lealtad al grupo se consigue mostrando interés en la comunidad, uno obsesivo; dicho interés radica en conectarse todos los días a la misma hora, tener acuerdos con el resto del grupo, organizar eventos dentro de la comunidad y el más importante, compartir su intimidad.

Hasta ahora los usuarios no han propuesto nada para solucionar el problema, cada día más chicos incurren en la identidad múltiple, roban el perfil de alguien más, tienen más de una cuenta y crean redes sociales falsas.

Propuestas de solución para sobrellevar la doble identidad en IMVU

De acuerdo al análisis que hemos llevado anteriormente, lo que propongo para tener mayor seguridad en IMVU, es lo siguiente:

*Algo simple es que los usuarios no compartan nada íntimo hasta estar seguros de con quién están interactuando. La realidad es que tarde o temprano terminan confiando su vida personal y cotidiana, eso no se puede evitar, ya que al estar dentro de una comunidad virtual con miles de personas, es normal y hasta valido por los mismos usuarios.

*Una de las principales problemáticas es que los usuarios logran crear más de una cuenta, esto es posible debido a que IMVU solo requiere de una cuenta de correo electrónico, la cual los usuarios pueden verificar fácilmente ingresando al correo. Esto puede tener solución gracias a IMVU, si se establecen ciertas normas. El primer requisito sería que la cuenta que quede inactiva por cierto periodo de tiempo sea bloqueada, así evitaremos que alguien que incurra en la doble identidad pueda cambiar de una cuenta a otra. Si lo vemos por la parte del correo, IMVU podría solicitar que cierto periodo de tiempo, uno corto de preferencia, los usuarios ingresen a su correo para verificar que son usuarios activos. De este modo quien tenga varias cuentas, no podrá gestionarlas todas al mismo tiempo y tendrá que elegir una.

*Cuando se ingresa a IMVU necesitas elegir un nombre para esa cuenta, por ejemplo: “Alberto21” “AzulXX”, cuando se quiere crear diferentes cuentas, lo más común es que los usuarios solo cambien ciertas letras o numero en su nickname. Esta facilidad los lleva a crear como mínimo 5 cuentas.

Cabe destacar que no todos los usuarios crean varias cuentas con dicho objetivo, algunos de ellos las utilizan para obtener créditos. Esto debido a que IMVU lanza ciertas promociones para que los usuarios puedan obtener créditos con los cuales compran objetos dentro de la aplicación.

Por lo cual volvemos a la misma situación, IMVU podría solicitar como requisito que cada mes como mínimo los usuarios verifiquen y la autenticidad a su cuenta de alguna manera.

Otra de las problemáticas que existe es la falta de tolerancia y discriminación que hay entre los chicos. Dentro de la comunidad existen monitores o usuarios que vigilan el desarrollo y manejo de la misma. Pero estos usuarios ejercen su vigilancia por encima y fuera de la comunidad, únicamente atienden quejas o notificaciones que les llegan por vía correo electrónico. Para evitar este tipo de ataques entre los usuarios IMVU podría tener más monitores dentro de las salas y de igual modo interactuar con los usuarios, si existe un avatar con conducta negativa sería ideal repórtalo y borrar su cuenta.

Existe una opción en IMVU que te permite reportar a los usuarios que tienen mal comportamiento, pero eso muchas veces no es del todo factible. Algunos usuarios simplemente por molestar o porque se llevan mal con alguien, recurren a esta modalidad por venganza o travesura y no se trata de un reporte serio.

De acuerdo a las propuestas anteriores, más que dar una solución a las problemáticas de IMVU, es buscar un modo de convivencia y sobrellevar la identidad múltiple. Los avatares suelen quejarse de todo esto, pero no demasiado. Algunos usuarios tienen sus propias técnicas para identificar a quienes mienten acerca de su identidad, simplemente los ignoran o no socializan con ellos.

Muestreo aplicado a usuarios en IMVU

En ese apartado describiré el método que utilice como acercamiento a los usuarios en IMVU. Como ya mencioné anteriormente algunos de ellos conocían el propósito de la investigación, pero seguían teniendo sus reservas y dudas acerca de las preguntas que les hacía.

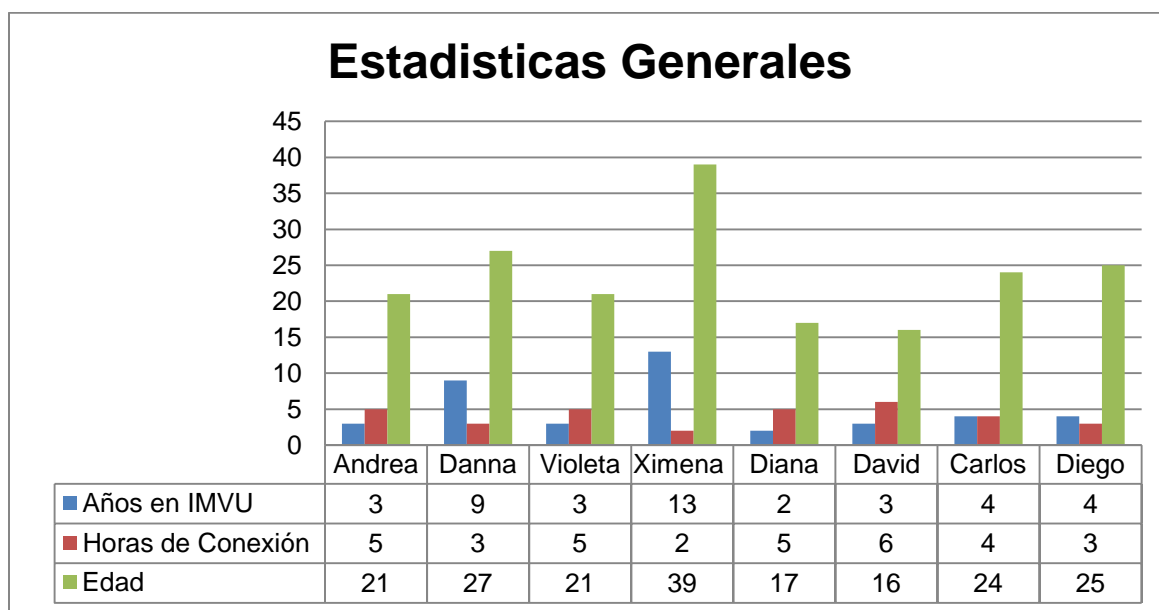
Es necesario aclarar que estas preguntas tampoco tiene el carácter de entrevistas, ya que fueron muy cortas y únicamente tuvimos una muestra de 8 usuarios de diferentes partes de la republica mexicana.

Las preguntas son muy cortas y básicas, se realizaron a diferentes usuarios que encontré dentro de IMVU. Con algunos de ellos llegue a entablar amistad, algunos se mostraron renuentes y no quisieron aportar mucha información.

Usuarios:

- ✓ Andrea Solís Pérez. 21 años. México, Guanajuato
- ✓ Danna. 27 años. México. Estado de México.
- ✓ Violeta Gallardo. 21 años. México. Monterrey.
- ✓ Ximena Rodríguez. 39 años. México. Distrito Federal.
- ✓ Diana Morales. 17 años. México Distrito Federal.
- ✓ David González. 15 años. México, Monterrey
- ✓ Carlos Rivera .24 años. Venezuela
- ✓ Diego Hernández. 25 años. México. Guadalajara.

- ✓ ¿Cuánto hace que estas en IMVU?
- ✓ ¿Cuántas horas al día pasas conectado dentro en internet?
- ✓ Edad



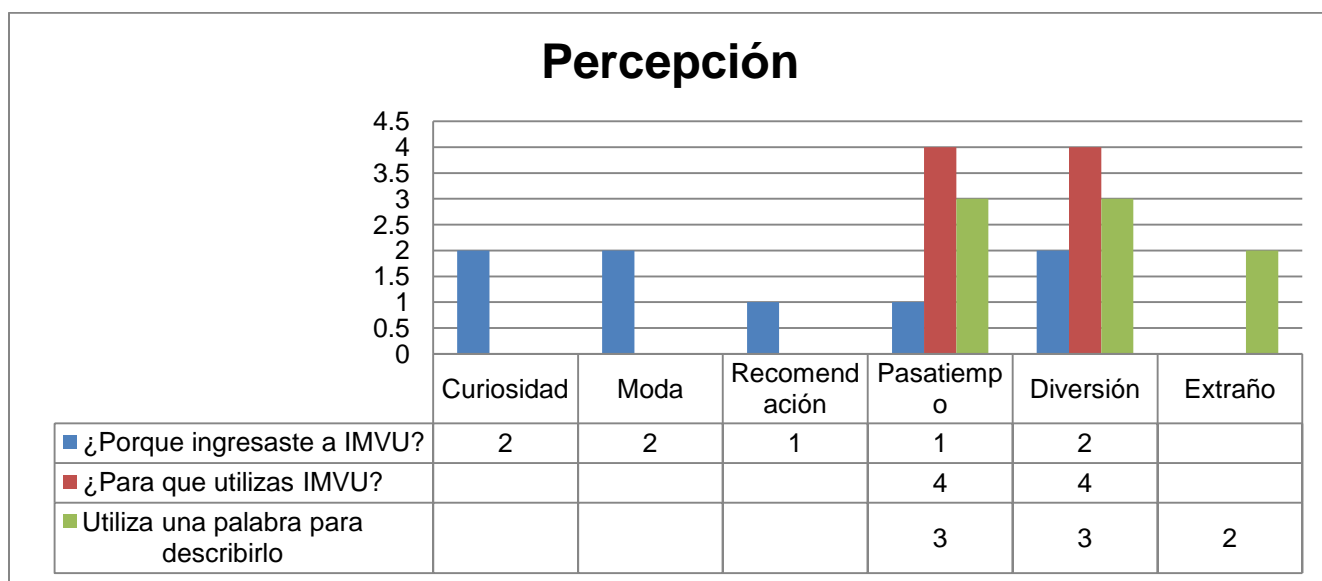
En el primer grafico encontramos que la cuenta de los chicos tiene una antigüedad de 2 a 5 años (cuando inició el proyecto de 2013).

La mayoría de ellos sostiene una cuenta desde hace un par de años. Podemos concluir que obtuvieron su cuenta entre los 16 y 18 años y la mantienen a sus veintitantos años.

Se conectan por más de 3 horas a IMVU de manera consecutiva y el máximo es de 5 a 6 horas.

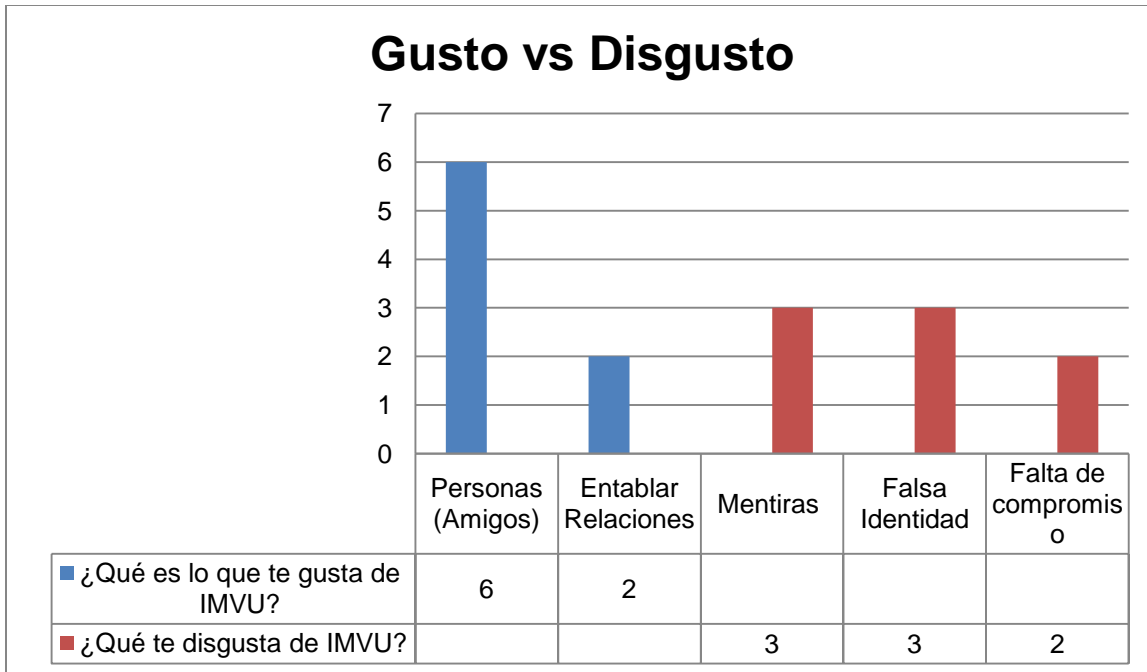
Reflejado con la edad de nuestros participantes, los más jóvenes son quienes se conectan por más tiempo a IMVU, aunque lo observado dentro de la comunidad demuestra que la mayoría de ellos se conectaba por las noches y a largas horas

- ✓ ¿Cómo fue que te acercaste a una comunidad virtual?
- ✓ ¿Cómo describirías tu primera experiencia?
- ✓ Utiliza una palabra para describir una comunidad virtual



De nuestros 8 participantes los principales motivos por los que ingresan a IMVU fueron por curiosidad y por recomendación de alguien que ya estaba dentro de la comunidad. Otro de los factores fue la moda por redes sociales y comunidades virtuales, que bien se liga con la curiosidad de interactuar con personas desconocidas y en diferentes puntos del país y el mundo

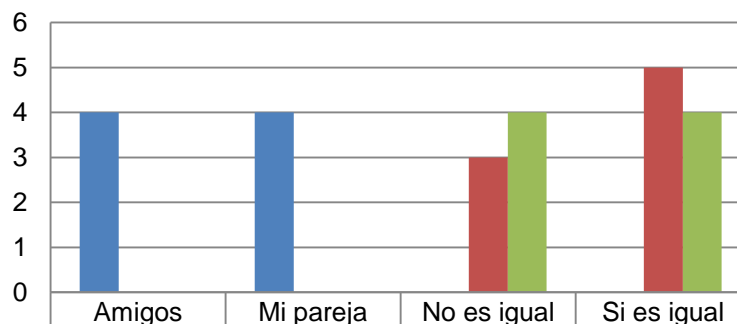
Ellos utilizan IMVU por pasatiempo y diversión. Cumple la misma función que una red social, para interactuar o encontrar una pareja en la red (no siempre es el caso, la mayoría busca amistad) Para describir la comunidad virtual utilizaron la palabra pasatiempo y diversión, teniendo en común por qué están dentro de IMVU, concluyendo que es para ocio y conocer a los demás.



En su mayoría los usuarios continúan IMVU por los amigos que han conseguido, mientras que la menor parte es por entablar relaciones, lo cual traducimos a tener una pareja. Concluyendo que lo que mueve a IMVU principalmente son las relaciones amistosas que los usuarios consigan y logren traspasar más allá de la virtualidad.

Por otra parte a los usuarios les disgustan las mentiras y la falsa identidad, ya que impide llevar a cabo las diferentes relaciones en IMVU. Muchos de ellos se toman en serio la comunidad y requieren que el resto mantenga un compromiso, ya sea de conexión, con el grupo de amigos en turno, con la pareja y que se muestre tal cual.

Permanencia y Opinión



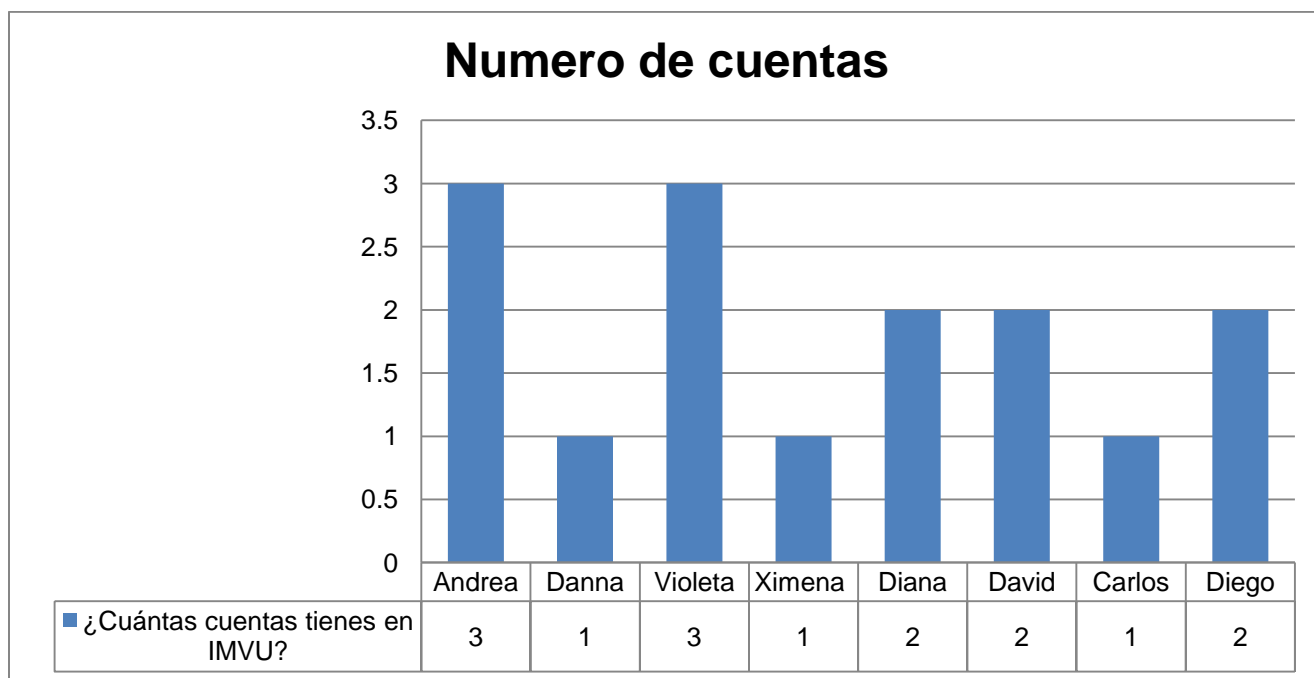
■ ¿Qué te motiva a permanecer en IMVU?	4	4		
■ ¿Tu vida en IMVU es igual al mundo fuera de la red?			3	5
■ ¿Tus relaciones personales son iguales que las que mantienes en IMVU?			4	4

Nuestros usuarios coinciden en que su permanencia en IMVU es principalmente por amigos y pareja, no es el mismo caso para todos, pero la mayoría logra entablar lazos personales con las distintas amistades que consigue.

El tema controversial es si la vida en IMVU es igual a la presentada en el mundo cotidiano. Concluyen en su mayoría que si es igual por dos razones: La primera porque las personas con quienes hablan son reales y discuten sobre temas de importancia, no importa si son falsos o no, son personas reales detrás de un computador. La segunda porque invierten casi el mismo tiempo que a su vida cotidiana y permanecen mucho tiempo en la red, además de que la mayoría de los usuarios proporcionan su número telefónico, correo, redes sociales etc, y pueden comunicarse de la misma forma con sus amigos cercanos y los que tienen en IMVU.

El resto de los usuarios no lo consideran igual debido a dos razones: Les cuesta confiar en alguien a quien no conocen y alguien a quien no han visto de frente. Debido a que puede ser una mentira.

Y la segunda es que no invierten mucho tiempo de conexión dentro de IMVU, no están lo suficiente comprometidos como el resto y es un pasatiempo simple, prefieren invertir tiempo en su vida cotidiana.



Han sido mayoría los usuarios que tienen más de una cuenta, en este caso desglosaremos por qué y si la cuenta es diferente o la sostiene la misma persona.

ANDREA tiene 3 cuentas, en todas es la misma persona y las utiliza como variable para la comunidad, ella nos comentó que una de estas cuentas es un perfil con el famoso AP y lo utiliza para divertirse dentro de IMVU con el contenido sexual. De las otras dos cuentas, una no la utiliza y la otra es la que usa diariamente.

VIOLETA posee tres cuentas. En la primera es un usuario masculino que creó por diversión con el cual jugaba bromas a sus amigos y amigas para coquetear con ellas

La segunda cuenta es la principal. La tercera la utiliza por si IMVU llegase a bloquear la principal y para generar créditos con las promociones.

DIANA tiene dos cuentas. Se describió como una chica bisexual, por lo que utiliza dos cuentas, una con usuario femenino para entablar relaciones con hombres e incluso conseguir pareja y otra con un usuario masculino.

En el caso de la cuenta masculina los datos que utiliza son falsos, ella misma nos aclara que se trata de otra faceta de su personalidad que aún no está definida, ya que no tiene claro si es bisexual. La cuenta femenina también utiliza datos falsos, pero es la que utiliza con frecuencia.

DAVID es un chico menor de edad, una de las cuentas está registrada con sus datos correctos, excepto la edad, esta pertenece a la plataforma de 18 en adelante que tiene IMVU, él nos relata que es una plataforma más divertida ya que no está bloqueada.

La otra cuenta está registrada con sus datos reales y pertenece a la comunidad de 13 a 17 que tiene IMVU. Esta la utiliza con menos frecuencia, ya que considera más divertida la otra plataforma.

En el caso de **DIEGO** quien tiene dos cuentas, solo utiliza la otra cuenta como diversión para jugar con sus amigos y gastar bromas a los usuarios novatos. La otra cuenta esta registrada con sus datos reales, pero el ya no accede a IMVU debido a su trabajo y falta de tiempo.

El resto de los usuarios **Ximena, Danna y Carlos**, tienen una sola cuenta, registrada con sus datos reales e incluso comparten redes sociales y número telefónico a sus amigos cercanos. Ximena está casada y por falta de tiempo ya no se conecta a IMVU con tanta frecuencia, lo hace 2 veces por semana.

Danna se conecta una vez al mes, ya no considera que IMVU sea divertido y prefiere socializar con personas físicas presentes en su vida cotidiana.

Carlos se conecta todos los días a la comunidad aunque sea por una hora, el considera igual de importantes sus relaciones dentro de IMVU, como las que tiene fuera de la red. Utiliza IMVU

Hallazgos

Aproximadamente son 3 años que he estado dentro de la comunidad virtual de IMVU, observando y analizando qué buscan los usuarios dentro de esta plataforma.

El principal motivo de permanencia de los usuarios en IMVU, es la relación de pareja que mantienen, no lo es tanto los amigos. Desde cualquier punto de vista parece fácil mantener una relación virtual donde el contacto no va más allá del chat, no requiere inversión de tiempo, dinero, contacto físico, etc. Se vuelve una relación pasajera y si las cosas marchan mal, simplemente puedes decir adiós y darle seguimiento a una nueva relación. La mayoría de los usuarios utilizan IMVU porque han fracasado en sus relaciones de pareja cotidiana, si bien no es un fracaso, no están listos para una pareja formal y quieren una relación simple y pasajera.

Si la situación permite a ambos usuarios verse a través de la webcam se convierte en una opción, también lo será pasar las redes sociales u otros contactos como el celular o la dirección. Son menores los casos de usuarios que luego de conocerse en IMVU y sostener una relación, se han conocido realmente. La mayoría sostiene una relación corta de 6 meses a un año. Los avatares que han crecido y madurado dentro y fuera de la red están listos para dejar la comunidad, se conectan menos horas hasta que dejan de ingresar a IMVU, en el caso de ellos, no esperan otra cosa de la comunidad que no sea un simple rato de entretenimiento. Por supuesto que no hablamos solo de madurez sino de tiempo. Algunos usuarios coinciden en que la falta de tiempo, el trabajo o la familia les impide conectarse a IMVU, y su estancia de sesión solo se limita a 2 o 3 horas.

Comparando los distintos tipos de usuarios la mayoría de ellos han pasado entre tres y cinco años dentro de IMVU, han crecido dentro de esta comunidad creando lazos de amistad, así como relaciones virtuales. Muchos de ellos esperan algo más de la comunidad, desean transportarla al nivel personal y

fuera de la red. Los usuarios van creciendo junto con la comunidad, me he encontrado con personas que tienen su cuenta desde la creación de IMVU en 2004.

Cuando me refiero a que esperan algo más es debido a que no les basta con hablar por chat dentro de IMVU, la mayoría de ellos esperan conocerse y formalizar la relación con su novio o novia virtual. Para algunos esto es imposible debido a que se encuentran en diferentes puntos del mundo, pero otro tipo de redes como SKYPE O FACEBOOK, les permite mirarse a través de una webcam. Algunos de ellos simplemente están en diferentes estados de la republica Mexicana.

Otra de las cosas que comparten los usuarios y les molesta es la doble identidad de algunos integrantes. En IMVU buscan sinceridad y entablar relaciones que puedan o no saltar a lo real. Suele suceder que después de un tiempo (un año como máximo) una de las dos partes quiere formalizar, pero el otro usuario al haber mentido sobre su identidad, no formalizará jamás. Esto se debe a que todo lo que ha dicho es mentira y dar la cara no será tan fácil, tampoco lo será seguir mintiendo, así que muchos de ellos optan por terminar la relación o abandonar la cuenta.

He concluido que la mayoría de los usuarios ve IMVU como un simple juego o aplicación, son usuarios que han demostrado tener más madurez, son extrovertidos y no les cuesta relacionarse en su entorno cotidiano, les da igual mentir o no, ya que para ellos solo es un juego o algo pasajero. La otra parte de los usuarios la que si se relaciona del todo y ve a IMVU de manera personal, han demostrado ser personas inseguras y que les cuesta trabajo socializar.

Lo que parece ser atractivo para todos es el relacionarse con usuarios que vivan en otro país que no sea México, entre más personas conozcan y más amigos consigan les da autosatisfacción. Probablemente no puedan relacionarse muy bien fuera de IMVU y aquí logren lo que fuera de la red no pueden hacer.

Es común que los usuarios pasen tanto tiempo en internet dentro de IMVU, básicamente cargan más peso a sus relaciones virtuales que las propias fuera de la red. En promedio los avatares pasan de 4 a 7 horas dentro; solo se desconectan para realizar tareas básicas como son; comer, ir al baño, comer nuevamente o realizar alguna tarea escolar, ya que la mayoría de ellos son jóvenes estudiantes. Este tiempo dentro de de la comunidad puede ser crucial ya que se crea un lazo fuerte de relación con otros avatares y a la vez se vuelve una costumbre. El usuario se vuelve dependiente de la comunidad y más si encuentra actividades o relaciones amorosas que lo mantengan ocupado.

Otro punto de análisis es por qué los usuarios recurren a relaciones virtuales. Dentro de la comunidad he detectado que algunos de los usuarios mienten y tienen miedo de revelar su verdadera identidad, esa es una razón de por qué se resguardan en la identidad múltiple y robo de identidad. Los usuarios de IMVU suelen ser tímidos y protegen bastante bien su identidad, hay avatares que otorgan todo tipo de contactos y redes para que otros puedan seguirles, ya sea el número de teléfono u otras redes sociales.

Las clases sociales juegan un papel importante dentro de IMVU, ya que los avatares establecen grupos de relaciones bastante exclusivas, incluso algunos ejercen violencia cibernética al agredir y discriminar a otros avatares. Un ejemplo de esto es que los usuarios nuevos son llamados “Noob” o novatos; los usuarios más viejos suelen invitarlos a salas de chat para molestarlos y agredirlos debido a su apariencia simple. Ya que los avatares nuevos no cuentan con tantas prendas de ropa o accesorios y no saben cómo jugar ni relacionarse, incluso les llaman “feos”.

Los usuarios VIP solo entablan relaciones con otros usuarios de la misma categoría, la mayoría discrimina a todos los avatares en especial a los nuevos. Ellos se definen de otro status porque pueden adquirir créditos con dinero real, por lo tanto no les gusta mezclarse con otros avatares. Los usuarios más adultos de la comunidad AP (solo adultos mayores de 18) son igual de exclusivos, la ventaja para

ellos es que la formalización de sus compromisos es más fácil. El estatus de cada miembro de la comunidad define los lazos que entablará en la red.

Para ser un usuario AP debes de pagar otra mejora monetaria que asegura la edad del avatar, es decir, no se puede mentir con eso. Cuando se compra el AP ya ha pasado por filtros de autenticidad haciendo más fácil para las personas de IMVU el contactarlo.

- Los usuarios se mantienen en IMVU por su popularidad y por las relaciones personales que han entablado.
- Las interrogantes que el usuario se plantea son: ¿Quién soy? ¿Qué función desempeño aquí? ¿Quién quiero ser? ¿Cómo me ven los demás? ¿Cómo quiero que me vean los demás? ¿Qué les quiero demostrar? ¿con quienes puedo y quiero identificarme?
- Los usuarios pierden la noción del tiempo, cuando están conectados dentro de IMVU pueden pasar de 4 a 8 horas. De acuerdo a los registros de conexión y horarios, suelen permanecer más tiempo durante el transcurso de la noche incluso madrugada y en su mayoría fines de semana. Si concluimos que la mayoría son estudiantes el tiempo entre semana se reduce por las tareas y el trabajo escolar.
- Dentro de IMVU los usuarios comentan sus problemas personales, los cuales tienen tanto fuera como dentro de la red. Se sienten en confianza con otros avatares con quienes han mostrado empatía.
- El 70% de los usuarios ofrece a sus amigos otras maneras de contactarlo, ya sea a través de otras redes como facebook, MSN, o skype. Incluso comparten el número de celular.

- En las relaciones amorosas que establecen los avatares el 40% de ellas se completa, y los usuarios se conocen fuera de la red. El otro porcentaje no se completa fuera de la red pero se mantiene en IMVU, lo más que pueden durar es de 1 a 3 años.
- El 60% de los usuarios tienen más de una cuenta o perfil dentro de IMVU, mantienen diferentes identidades en cada cuenta.
- La mayoría de todos los avatares miente dentro de IMVU, en el perfil no describen su verdadera edad, ocultan su localidad y si muestran alguna foto, en la mayoría de los casos, suele no ser la foto de ellos.
- IMVU cuenta con dos plataformas, menores de 18 años y mayores de 18 años (la comunidad AP para adultos pertenece a mayor de 18 años). Todo esto para controlar los estándares de contenidos. El 60% de los usuarios menores de 18 años crea una cuenta y en los datos de verificación aseguran tener más de 18 años, con la finalidad de conocer a personas mayores y acceder a otro tipo de contenidos más adultos.
- Los créditos son importantes para los avatares, con ellos pueden conseguir todo tipo de artículos de moda dentro de IMVU, estos artículos son esenciales para mejorar a su avatar, mantenerse populares y en tendencia. Esto evita que sean rechazados. Para obtener créditos la mayoría de los usuarios los adquiere con dinero real, hacen lo que sea por estar a la moda.
- IMVU es una plataforma donde los avatares utilizan el recurso de la infidelidad, al ser una comunidad virtual no existen reglas ni controles de moral. Por lo tanto los usuarios entablan relaciones con diferentes avatares, sus relaciones son muchas y con diferentes personas.
- Entre más amigos y relaciones obtengan, aumenta su popularidad dentro de IMVU.

- La identidad que los usuarios muestran dentro de IMVU es lo más alejada a la realidad. La razón por la que ingresan a este tipo de comunidades virtuales es para actuar sin represiones y controles, actúan libremente de la manera que siempre han querido.
- El papel sexual dentro de IMVU es muy abierto, los usuarios entablan relaciones sexuales dentro de la red. Algunos describen que pueden usarlo debido a que fuera de la red son reprimidos y esta es una forma de actuar con libertad o sin reglas. Esta es otra razón para que los avatares entablen diferentes relaciones, así pueden estar con diferentes personas al mismo tiempo y satisfacer su tiempo de ocio dentro de IMVU.
- El aspecto de las “Bodas y matrimonios” es la forma más simple que tienen los avatares para extender y formalizar su compromiso dentro de la red con su pareja. En el mejor de los casos esto logra que la relación dure más de un año y luego puedan conocerse fuera de IMVU.

Conclusiones Generales.

Se puede concluir que la personalidad múltiple de los usuarios es enteramente un factor psicológico y de socialización, es solo un escape y búsqueda de placer así como otras necesidades que no pueden satisfacer en su vida cotidiana, por lo tanto buscan alternativas para cumplirlas.

La teoría de usos y gratificaciones ayuda a comprender la necesidad de ocio en los usuarios, lo cual implica que IMVU se mantenga en tendencia y con contenidos novedosos que puedan mantener a su público entretenido mientras ellos generan ganancias.

Luego de todo el análisis presentado puedo concluir que nuestra hipótesis ha sido confirmada, los usuarios de IMVU (la gran mayoría) tienen más de una cuenta e incurren en la identidad múltiple debido a que no quieren involucrar su vida personal con la que viven en la red. Por lo que rehúyen el mezclar ambas vidas y aspectos personales.

Otro de los aspectos o inquietudes que resolvimos es que los usuarios en IMVU tampoco pueden separar su vida cotidiana de la vivida dentro de la comunidad. Por ello se ven en la necesidad de gestionar ambas vidas, la identidad múltiple les permite tener varias oportunidades de interactuar y en caso de ser descubiertos no sucede nada, ya que únicamente borran la cuenta y utilizan otra.

El robo de identidad cada vez es más constante en la red, muchos usuarios aseguran haber sido engañados. Las personas tienen miedo de intimar con extraños, pero por alguna razón esto les es atractivo, ya que conocer personas nuevas estimula la vida social de los jóvenes. Debido a ello buscan la forma de proteger su identidad, crean un perfil falso y pueden navegar sin problema y miedo a ser engañados por alguien más.

Tengamos en cuenta que los jóvenes están en busca de identidad y aceptación. En la vida cotidiana te adaptas a las personas que están a tu alrededor, ya sea en las diferentes instituciones a las que

pertenece como escuela, trabajo o familia. Y justamente en todas estas nos enseñan a sobrellevar a quienes nos son muy gratos para nosotros, se vuelve parte de la convención y adaptación.

En IMVU se elige con qué tipo de personas hablar e interactuar, el usuario decide a quien agregar y a quien seguir. Si no está conforme con ello simplemente puede eliminarlos y no los vuelve a ver. Esta y otras comunidades representan una vida fácil y sin reglas, pero la mayoría de los usuarios olvida que se trata únicamente de un juego/aplicación de chateo.

Los usuarios ingresan a IMVU para socializar, buscar aceptación y a base de diferentes amigos logran construir su identidad. Resulta especial para los jóvenes quienes aprovechan el tiempo de ocio y lo dedican a las redes. Mientras que los adultos buscan una segunda oportunidad, un escape para su vida monótona en la que quizá tengan problemas o menos tiempo libre debido al matrimonio o los hijos. Hay que mencionar que también buscan distraerse o una segunda relación.

Como en cualquier comunidad o red social, entre más amigos tengan serán más felices y recibirán mayor aceptación. Cada usuario decide si mantiene dentro de su círculo social las amistades que en IMVU ha formado.

La finalidad es hacer amigos y conocer personas de otras partes del mundo. Los usuarios pueden decir fuera de su mundo virtual que han conocido a chicos o chicas de otras partes del mundo, lo cual se vuelve una sensación agradable. Como se mencionó en el capítulo 1, el principal miedo de los seres humanos es la soledad y entre más rodeados se sientan, existe más comodidad. No siempre estamos en contacto con la mayoría de nuestros amigos, al menos si con los más cercanos o íntimos y eso es algo que con certeza todos tenemos, uno o dos amigos con quien charlar.

Las relaciones sociales se están volviendo efímeras y pierden contacto, la tecnología es quien te acerca a las personas y se pierde el contacto cara a cara, el salir y verse de frente mientras hablan. Las relaciones afectivas son más eficaces si tenemos empatía y nos sentimos cómodos con quien hablamos, trátense de

amigos o pareja. Cuando se logra tal conexión es muy difícil que se deje de pensar en esa persona, se crea una relación de apego.

Los usuarios desarrollan intimidad, confianza y seguridad, las cuales son importantes para el buen funcionamiento de las relaciones sociales. El apego es el principal vínculo que se crea con los seres queridos. Los usuarios encuentran difícil dejar de conectarse a esta comunidad, pasan por una etapa de duelo, la cual se genera al perder contacto con la aplicación tras haber generado lazos de cariño. Por esa razón dedican su tiempo de ocio a gestionar la vida virtual, ya que dentro de ella también guardan relaciones importantes. Las relaciones son y serán siempre de vital importancia porque repercuten en el desarrollo de los seres humanos, aumenta su confianza, le imprime seguridad, o de igual modo puede causarle una gran pena.

Esto nos lleva a lo triste que es tener una relación y perder el contacto con la pareja, dejar de verle y enfrentarse al duelo. Es por eso que muchas personas buscan relaciones virtuales, aquellas en donde no se tenga contacto físico, no exista el compromiso, aquella relación donde no se puedan enganchar con facilidad porque no existe contacto y es menos probable que los sentimientos se involucren, por lo tanto no ha sufrimiento.

Las redes o comunidades de ese tipo provocan en nosotros una serie de retos. Existe el reto de hacer la mayor cantidad de amigos, el objetivo de llamar la atención de alguien, el propósito de simpatizarle a todos. Cada vez que se logra esto, se obtiene cierta recompensa y se crea un progreso interno de satisfacción. Esto produce un cambio en nuestra personalidad y puede resultar fácil o difícil adaptarse a los cambios debido a que es progresivo.

El apego ha dicho medio de entretenimiento, también es progresivo y tiende a crear hábitos. Si a eso le sumamos el factor social y que se encuentran con personas que tienen los mismos pensamientos y gustos que nosotros, naturalmente existe una conexión.

El avatar nos permite asemejar nuestra apariencia en la comunidad. En IMVU el usuario se apropia de dicho alter ego y satisface todas sus necesidades. Se siente cómodo por el hecho de que no hay tantos prejuicios o represiones sociales porque a fin de cuentas es como usar una máscara. No pueden separar su vida cotidiana de la virtual porque terminan por generar dependencia, posteriormente empezamos a desarrollar vínculos sociales, e incluso puede presentarse un enamoramiento a distancia o simplemente una gran amistad. Y así, no es un agente externo con el que juegan, sino un usuario del mundo real quien vive experiencia. Podemos concluir respecto al sentido psicológico que en IMVU los usuarios generan apego por cuestión de satisfacción con la comunidad.

Respecto a lo que es IMVU, es una aplicación de chateo, solamente que en modo virtual y 3D acompañado de la gestión de un avatar. La aplicación no requiere que se le maneje todo el tiempo, únicamente se corre en el ordenador y se puede minimizar, por lo cual permite que se chatee de una forma cómoda. El punto atractivo de esto es la gestión de un avatar o una imagen virtual, la cual podemos moldear, vestir y hacer lucir de la forma que más nos agrada. Ya que esta es nuestra imagen ante miles de desconocidos. El aspecto psicológico dentro de IMVU juega un papel muy importante, además de socializar y encajar en la sociedad, otra de las cosas que más nos importa a los seres humanos, es nuestra imagen. Quien si pudiera, no cambiaría su imagen y aspectos que no le gustan con un solo clic. IMVU te acerca a una realidad virtual y la tecnología lo hace posible, es incluso su discurso de venta, puedes hacer lo que quieras con quien quieras.

Me he percatado que IMVU suele ser atractivo para los jóvenes de entre 15 y 22 años. Los chicos a quienes contacté a lo largo de todo este proyecto, han crecido y han cambiado. Son chicos que al igual que yo tenían 20 años cuando ingresaron a IMVU y actualmente tienen 24 o 25 años, unos incluso mayores.

En cambio para los chicos que son menores de edad, IMVU se vuelve atractivo ya que mientras realizan sus deberes académicos o permanecen en la computadora, les es fácil conectarse a IMVU y lidiar con ambas cosas. Con este punto podríamos concluir que IMVU es más atractivo para los jóvenes entre 15 y 22 años, mientras que el público en adelante, la gran mayoría prefiere dedicar tiempo a su vida cotidiana y no gastar 8 horas en una comunidad virtual.

IMVU es una comunidad virtual de chat en línea con alrededor de 99 países en todo el mundo. Los avatares entran en busca de relaciones personales, se maneja a través de las compras dentro de la aplicación que realizan los usuarios. Comienza por ser un juego hasta que alguien más se involucra sentimental y personalmente, es ahí cuando pasa de ser una plataforma de entretenimiento y se convierte en algo personal.

Las costumbres generan apego y rutinas, se vuelve común para los chicos el conectarse todos los días a una misma hora y ponerse al tanto con quienes conviven virtualmente.

.Muchos de ellos generan un apego constante y nocivo al grado de desvelarse a altas horas de la noche con el fin de socializar.

Fuera de IMVU y en conjunto con la vida cotidiana, los usuarios buscan equilibrar y gestionar su vida personal al mismo tiempo con IMVU. Algo que noté dentro del proyecto fue que los usuarios sentían vergüenza o pena por la comunidad. La mayoría de ellos no comentaba con el resto de sus amigos o familiares que tenía una cuenta en dicha red, lo mantenían privado.

Muchos de ellos incluso me decían que si sus padres se llegaban a enterar de IMVU, seguramente les quitarían su computadora.

Por lo que concluimos que los usuarios encuentran vergonzoso el socializar mediante la red con usuarios a quienes no les ven el rostro, especialmente si sufren burlas en su vida cotidiana por no ser tan sociables como el resto.

Son diferentes cosas las que buscan los usuarios dentro de IMVU. Una de las cosas que puedo asegurar es que los usuarios no están dentro de esta comunidad porque sea popular o atractiva, ya que no es muy conocida entre los jóvenes, excepto por aquellos que conocen bien el mundo virtual. Están dentro de ella para construir relaciones personales, hacer amigos, tener una pareja, construir nuevas experiencias, intercambios de ideas, búsqueda de identidad, satisfacción de deseos sexuales, sensaciones y emociones reprimidas. Algunos de los chicos que hoy les presente decidieron alejarse de IMVU por completo, luego de mantenerse 8 años en la comunidad. Hoy en día sus vidas cotidianas están alcanzando la plenitud, están cumpliendo metas y objetivos, tienen parejas y trabajo estable. Todos formaban parte del mismo grupo de amigos en IMVU, así que decidieron permanecer en contacto e intercambiaron sus datos personales para poder charlar, pero lo hacen ahora fuera de IMVU.

Todos cambiaron su percepción sobre la comunidad, así como sus gustos. Se han interesado por otras cosas que rodean su vida cotidiana.

Aun mantengo contacto con algunos de ellos, y simplemente decidieron dejar IMVU y dedicarse a otras cosas, como pueden ser sus labores académicas, tienen una pareja o familia etc.

Y mantenemos contacto por correo electrónico o por diferentes redes sociales, cabe aclarar que compartí esto con ellos para fines de investigación, para que pudieran ayudarme con el proyecto y sentirse cómodos.

Al final después de mi experiencia en IMVU, podría decir que fue satisfactoria, cumplió las expectativas de mi investigación, conocí personas muy particulares y a lo largo de estos 4 años me llevo bastantes

aprendizajes. Hoy en día ya no ingreso a la aplicación, ya no ingreso a la cuenta, y quizá hasta me haya olvidado de las contraseñas.

Les recomiendo la aplicación si es que son curiosos, desean investigar y conocer un poco el cómo los jóvenes y adultos interactúan en esta plataforma. En el último año se ha vuelto muy interesante la mezcla de redes sociales y temas de vanguardia, la plataforma evoluciona y con ella los usuarios la adaptan a sus necesidades o le exigen más.

Hemos de decir que los chicos de IMVU, al menos de los 8 que he presentado en esta investigación, no pueden separar su vida virtual de la vida cotidiana, al contrario las mezclan discretamente y son capaces de gestionar ambas.

Anexos

Reglas de Seguridad⁷⁴

Permanece seguro en las charlas Si alguien en un chat dice o carga algo que encuentres ofensivo, abusivo o inapropiado, haz clic en el botón "reportar abuso" o cierra la ventana de chat. Si la persona continúa buscándote, bloquéalos. IMVU toma los reportes de abusos muy seriamente y tomará acciones rápidamente. Para bloquear un usuario, por favor sigue los pasos de abajo:

1. Para bloquear un usuario debes conectarte en tu cuenta.
2. De tu página ve a Cuenta, localizado en la esquina superior derecha al lado de tu nombre de Avatar.
3. Desplázate hacia abajo a la sección de privacidad y seguridad.
4. En tus ajustes de amigos y usuarios, haz clic en administrar lista de usuarios bloqueados.
5. Introduce el nombre de avatar que quieres bloquear donde dice "Bloquear contacto" y presiona bloquear.

Los encuentros personales pueden ser peligrosos. Encontrarse en el mundo real con gente que conociste en IMVU *no es* siempre una buena idea. IMVU te ofrece varias oportunidades de conocer a un amigo en línea. Si decides conocer a un amigo en línea en el mundo real, hay algunas reglas muy importantes a las que te debes apegar.

- Conoce solo a la gente que sientas que conoces bien, que la hayas conocido desde hace mucho tiempo y solo con el permiso y conocimiento de tus padres.

⁷⁴ Sitio Web IMVU.com. 2012

- Encuéntrense en un lugar público, como un centro comercial.
- Ve con un compañero o un hermano mayor de 18 años (Inclusive si eres un adulto)
- Asegúrate de que la persona que conocerás no esté sola, que venga con un compañero u otro adulto.

Se honesto sobre tu edad. Si eres menor de 13 y pretendes ser mayor, IMVU borrará tu cuenta. Si eres mayor de 18 y pretendes ser más joven para contactar usuarios de menor edad, IMVU borrará tu cuenta. Si eres menor de 18 y pretendes ser mayor para contactarte con usuarios mayores, IMVU borrará tu cuenta.

Ningún miembro del equipo de IMVU te pedirá tu contraseña o email. No caigas por ninguna estafa en que piden tu contraseña de IMVU o tu dirección personal de email, especialmente si viene de alguien que crees que sea un miembro staff de IMVU. Los miembros del equipo de IMVU pueden contactarte fácilmente por la dirección email que usaste para registrar tu cuenta. Si cambias de dirección de email, por favor actualiza tu cuenta de IMVU.

Monitoreo de usuarios conectados.

De acuerdo a mi participación dentro y fuera de la comunidad virtual IMVU, se realizó un monitoreo de conexión durante tres días, midiendo lapsos de media hora entre cada estudio, con la finalidad de resaltar cual es el horario preferido de los usuarios para integrarse a la sesión.

Se obtuvo como resultado que el horario preferido de conexión es entre las 6 P.M a 11 P.M, con un registro superior a los 60,000 usuarios conectados en línea.

Se pretendía encontrar que los usuarios tuvieran predilección por el horario nocturno, pero al tener actividades por las mañanas, tales como el trabajo o asistir al colegio.

Por el contrario el monitoreo arrojó que los usuarios prefieren conectarse por las tardes, esto en un periodo regular.

Se llevó a cabo un monitoreo vacacional en el periodo de Diciembre 2015, en el cual encontramos que los usuarios tienen predilección por el horario nocturno, ya que no tienen que realizar actividades temprano, principalmente los chicos de 18 a 27 son quienes toman esta opción de conexión.

Martes 17 de febrero del 2015.

- 7:00 pm 78,871 personas en línea de 88 países
- 7:30 pm 80,109 personas en línea de 88 países
- 8:00 pm 77,575 personas en línea de 88 países
- 8:30 pm 73,842 personas en línea de 89 países
- 9:00 pm 69,297 personas en línea de 88 países
- 9:30 pm 68,943 personas en línea de 89 países
- 10:00 pm 64,412 personas en línea de 89 países
- 10:30 pm 59,488 personas en línea de 89 países

- 11: 00 pm 58,203 personas en línea de 89 países
- 11:30 pm 53,211 personas en línea de 90 países

Miércoles 19 de febrero del 2015

- 8:00 pm 74,433 personas en línea de 90 países
- 8:30 pm 70,644 personas en línea de 90 países
- 9:00 pm 69,501 personas en línea de 89 países
- 9:30 pm 63,391 personas en línea de 90 países
- 10:00 pm 58,887 personas en línea de 89 países

Sábado 21 de febrero del 2015

- 11:00 pm 62,787 personas en línea de 89 países
- 11:30 pm 58,733 personas en línea de 89 países
- 12:00 am 57,493 personas en línea de 89 países
- 12:30 am 53,710 personas en línea de 89 países
- 1:00 am 48,459 personas en línea de 89 países.

Se llevó a cabo un monitoreo vacacional en el periodo de Diciembre 2015, en el cual encontramos que los usuarios tienen predilección por el horario nocturno, ya que no tienen que realizar actividades temprano, principalmente los chicos de 18 a 27 son quienes toman esta opción de conexión.

Lunes 7 de Diciembre del 2015.

- 6:00 pm 68,941 personas en línea de 88 países
- 6:30 pm 73,971 personas en línea de 88 países
- 7:00 pm 77,575 personas en línea de 88 países
- 8:30 pm 73,842 personas en línea de 89 países
- 9:00 pm 69,297 personas en línea de 88 países

- 9:30 pm 68,943 personas en línea de 89 países
- 10:00 pm 64,412 personas en línea de 89 países
- 10:30 pm 59,488 personas en línea de 89 países
- 11: 00 pm 58,203 personas en línea de 89 países
- 11:30 pm 53,211 personas en línea de 90 países

Miércoles 9 de Diciembre del 2015

- 8:00 pm 69,512 personas en línea de 90 países
- 8:30 pm 70.901 personas en línea de 90 países
- 9:00 pm 71,274 personas en línea de 89 países
- 9:30 pm 70,965 personas en línea de 90 países
- 10:00 pm 69,876 personas en línea de 89 países

Sábado 26 de Diciembre del 2015

- 11:00 pm 62,787 personas en línea de 89 países
- 11:30 pm 58,733 personas en línea de 89 países
- 12:00 am 57,493 personas en línea de 90 países
- 12:30 am 53,710 personas en línea de 90 países

Domingo 27 de Diciembre del 2015

- 6:00 pm 43,679 personas en línea de 88 países
- 6:30 pm 44,967 personas en línea de 89 países
- 7:00 pm 49,302 personas en línea de 89 países
- 7:30 pm 51, 021 personas en línea de 88 países

El análisis del monitoreo viene a confirmar que los usuarios se conectan por mayor tiempo y días dependiendo su edad y ocupaciones. Si nos referimos a los estudiantes entre 18 y 22 años, son quienes suelen pasar más tiempo conectados a IMVU, por otro lado los pocos adultos que encontré en IMVU limitan su conexión debido a las ocupaciones laborales o del hogar.

Otro punto a destacar es que por las tardes entre 6 y 8 los usuarios conectados aumentan, ya que mayoritariamente si hablamos de estudiantes, esas horas son consideradas de ocio y en su mayoría esta libres. Por otro lado en la madrugada las personas conectadas disminuyen, aunque depende el día de la semana que sea, si estamos en fin de semana las conexiones aumentan entre 6 y 11 de la noche, y suelen disminuir muy poco por la madrugada.

Como conclusión del monitoreo realizado tenemos que los usuarios durante las tardes, entre las 7 a 10 de la noche. Mientras que en los periodos de 10 a 12 suele disminuir, pero no lo suficiente para considerarse un horario nocturno, por el contrario aun quedan bastantes personas dentro de la comunidad.

Durante los días de semana analizados también se registro que nunca hubo menos de de 40 mil usuarios dentro de la comunidad, siempre suele estar arriba de 60 mil. Registrando algunos casos más de 70 mil usuarios pero en un horario de 7 a 8 de la tarde.

Registramos la conexión que se dio en el fin de semana, en específico los días sábado y domingo. En los cuales para un horario de 6 a 7, se registro una actividad muy baja, esto para el día domingo. Mientras que en sábado incrementó la conexión de usuarios en el horario nocturno de 11 de la noche en adelante.

Por lo cual en fin de semana el horario nocturno incrementa debido a que la mayoría de las personas no tienen que madrugar, mientras que entre semana se registra una alta de conexión entre las 7 y 10 de la noche.

BIBLIOGRAFÍA

1. Allport. H, Floyd. 1924. Psicología social. Beberly Hills. California. Editorial Handbock of social psychology.
2. Allport. W. Gordon. 1939. Personality: A Psychological Interpretation. Londres. S/E
3. Castells. Manuel. 2001. La Era de la Información Vol. II: El Poder de la Identidad. México. Editorial Siglo XXI Editores.
4. Blasco, José María. 1992. El estadio del espejo: Introducción a la teoría del yo en Lacan. Barcelona. El Seminario de Jacques Lacan.
5. Bustamante, Enrique. 2008. Redes sociales y comunidades virtuales en internet. Ciudadano de Internet. México. Editorial Alfaomega.
6. Castells, Manuel. 2002. La era de la Información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1 México. Editorial Siglo XXI.
7. Fernández. Diego. 1990. La comunicación en las relaciones humanas. México. Editorial trillas. México.
8. Fombellida. Velasco. Luis y Sánchez. Moro. José. 2003. Personalidad Múltiple: Un caso raro en la práctica forense. Cuadernos de Medicina Forense. Editorial Salamanca.
9. Freud, Anna. 1950. La agresión en relación con el desarrollo emocional normal y patológico. Argentina, VII,3,B.A..
10. Freud, Sigmund. 1916. La teoría de la libido y el narcisismo. Buenos Aires. Obras Completas. Ed. Vol. 16
11. Freud, Sigmund. 1923. Teoría de la libido en Psicoanálisis. op. cit. Tomo III.

12. Freud, Sigmund. 2010. Más allá del principio del placer, psicología de las masas y análisis del yo, y otras obras. Volumen XVIII. Buenos Aires. Sin Editorial.
13. Freud, Sigmund. 2005. Introducción al narcisismo y otros ensayos. España. Alianza Editorial.
14. Freud, Sigmund. 1926. "Psicoanálisis: Escuela Freudiana" en op.cit. Tomo III.
15. Lacan, Jacques. 1987. El Estadio del espejo. Introducción a la teoría del Yo en Lacan. Siglo XXI. Escritos I. México: Siglo XXI Editores.
16. Guinsberg, Enrique. 1985. Control de los medios. Control del hombre. Medios masivos y formación psicosocial. México. Editorial NuevoMar.
17. Morduchowicz, Roxana. 2012. Los adolescentes y las redes sociales. Construcción de la identidad juvenil en internet. Argentina, Buenos Aires. Fondo de cultura económica
18. Robles Manuel. 2009. Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto ciudadano. Barcelona. Editorial UOC
19. Rodríguez Montiel, Elizabeth. 2005. Ciberespacio: Nuevos territorios e Identidades.. México. Editorial Siglo XXI
20. Román, Gubern. 2000. El eros Electrónico. El Génesis del Ocio Electrónico. España, Madrid. . Editorial Taurus
21. Sarbin Tr. 1997. Multiple personality disorder: fact o artifact? Curr Opin Psychiatry. Volumen 10.
22. Tamayo Sergio. 2005. Identidades Urbanas. Espacios e identidades. México. Universidad Autónoma Metropolitana

23. Trejo, Delarbre. Raúl. (1996). 1. La nueva alfombra mágica. Usos y mitos de Internet, la red de redes. Madrid, España. Editorial Diana,
24. Urteaga, Maritza. 2011. La construcción juvenil de la realidad. Jóvenes mexicanos contemporáneos. México. Universidad autónoma Metropolitana
25. Vels, Augusto. 1990. Los Mecanismos de defensa bajo el punto de vista psicoanalítico. España. S/editorial
26. Wolf, Mauro. 1987. La investigación de la comunicación de masas. Barcelona. Editorial Paidós.

CIBERGRAFÍA

1. 2012. AMIPCI. Hábitos de los usuarios de internet en México. Recuperado de <https://www.asociaciondeinternet.mx/es/>
2. 2014. AMIPCI. Hábitos de los usuarios de internet en México. Recuperado de [https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos_de_internet/Estudio_Habitos_del_Internauta_Mexicano_2014_V_MD.pdf/pag 1 de 20](https://www.amipci.org.mx/estudios/habitos_de_internet/Estudio_Habitos_del_Internauta_Mexicano_2014_V_MD.pdf/pag%201%20de%2020)
3. 2016. AMIPCI. Hábitos de los usuarios de internet en México. Recuperado de https://www.amipci.org.mx/images/Estudio_Habitosdel_Usuario_2016.pdf
4. Cambridge Dictionary (2016). Definición de Noob. Recuperado de: <http://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/noob>
5. 2016. Cambridge Dictionary. Definición de Noob. Recuperado de: <http://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/noob>
6. 2016. Cambridge Dictionary. Definición de guest. Recuperado de: <http://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/guest>
7. 2016. Cambridge Dictionary. Definición de Noob. Recuperado de: <http://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/vip>
8. 2016. Cambridge Dictionary. Definición de Noob. Recuperado de: <http://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/access>
9. 2013. Diccionario Babylon. s/número de páginas. Recuperado de <http://diccionario.babylon.com/ingles/>

10. 2014. Diccionario de la Real Academia Española. Dicho de una persona: Notable y que llama la atención por alguna singularidad. Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/srv/search?key=visible>
11. 2013. Diccionario de la Real Academia Española. Forma autónoma para comportarse, hablar, escribir. Recuperado de <http://www.rae.es/>
12. 2013. Diccionario de la Real Academia Española Verificación de Edad. Consultado en: <http://www.rae.es/>.
13. 2013. Diccionario de la Real Academia Española. AVATAR. Palabra inglesa para hacer referencia a Huésped. Recuperado en: <http://www.rae.es/>
14. 2013. Diccionario de la Real Academia Española. NOOB. Palabra inglesa para hacer referencia un usuario o persona novata. Recuperado en: <http://www.rae.es/>
15. 2013. Diccionario de la Real Academia Española. VIP. Palabra inglesa para hacer conceder exclusividad. Recuperado en: <http://www.rae.es/>
16. 2013. IMVU. Página del sitio IMVU, pestaña de anuncios y publicidad. Recuperado de www.imvu.com/imvu.es/adversiting/
17. 2013. IMVU. Página del sitio IMVU, tienda de IMVU. Recuperado de <http://es.imvu.com/store/index/>

18. IMVU (2013) Página del sitio IMVU, tienda de IMVU Recuperado de:
<http://es.imvu.com/badges/>
19. IMVU (2014) Página del sitio IMVU, tienda de IMVU Recuperado de:
<http://es.imvu.com/marriage/>
20. 2013. IMVU. Página del sitio IMVU, catalogo. Imagen Recuperada de:
<http://es.imvu.com/catalog/modules.php?op=modload&name=phpbb2&file=viewtopic.php&t=410159&start=60>.
21. 2013. IMVU. Página del sitio IMVU, catalogo. Imagen Recuperada de:
<http://es.imvu.com/prepaidcard/index.php/mexico->.
22. 2013. IMVU. Página del sitio IMVU, compra de créditos por celular. Imagen Recuperada de:
http://es.imvu.com/store/phone/?src=store_idx
23. 2013. IMVU. Página del sitio IMVU, paquete matrimonial. Recuperado de
<http://es.imvu.com/marriage/>.
24. 2012. IMVU. Página del sitio IMVU. Estudio realizado del 2012 al 2013. Recuperado de
<http://es.imvu.com>
25. 2012. IMVU. Página del sitio IMVU. Opciones de seguridad. Recuperado de
<http://es.imvu.com/security>

26. 2012. IMVU. Página del sitio IMVU. Tips de seguridad. Recuperado de:
http://es.imvu.com/catalog/web_safety_tips01.php
27. 2012. Forti Guard. Imagen recuperada de: <http://heyvirtual.es.tl/Chat-virtuales.htm>
28. 2015. lifeder. ¿Qué Significa Tener un Alter Ego? (Psicología). Recuperado. De
<http://www.lifeder.com/alter-ego/>
29. 2013. MTVLA. Catfish. Recuperado de: <http://www.mtvla.com/mx/catfish>
30. 2012. Screenertv.com. Catfish: The TV Show: MTV delves into online relationships.
Recuperado de <http://screenertv.com/news-features/catfish-the-tv-show-mtv-delves-into-online-relationships/>
31. 2012. UNIVERSIA. Conexión a internet en México, de las más caras y lentas de la OCDE.
Recuperado de: <http://noticias.universia.net.mx/en-portada/noticia/2012/02/24/913932/conexion-internet-mexico-mas-caras-lentas-ocde.html>.
32. 2016. Senado.org. Hábitos de los usuarios de internet y redes sociales en México 2016.
Recuperado de: <http://www.senado.gob.mx/ibd/content/productos/vc/VC44.pdf>
33. 2016. Diccionario Etimológico. Significado de Avatar. Recuperado de:
<http://etimologias.dechile.net/?avatar>

34. 2016. Significados. Significado de Catfish. Recuperado de <https://www.significados.com/catfish/>
35. Diccionario Etimológico. Significado de AlterEgo. Recuperado de:
<http://etimologias.dechile.net/?alterego>
36. 2015. Sitio Web Wikipedia.org. Catfish: Mentiras en la Red. Recuperado de :
https://es.wikipedia.org/wiki/Catfish:_Mentiras_en_la_Red
37. 2014. WordPress. El nuevo Paradigma según las estadísticas. Recuperado de:
<http://sebastiancolotto160451.wordpress.com/2012/05/18/el-nuevo-paradigma-segun-las-estadisticas/>

HEMEROGRAFÍA

1. Ayala, Teresa. 2013. Revista Universitaria Vocero: “Pensar al ser virtual” .No 063. pp. 18 – pp19.
2. Cortázar. Rodríguez. Francisco. Javier. 1996, Comunicación y Sociedad. Universidad de Guadalajara, núm. 28. Departamento de Estudios Socio- Urbanos, CUCSH, Universidad de Guadalajara
3. Pérez. Martínez. Francisco. Javier. 2011. Presente y Futuro de la Tecnología de la Realidad Virtual. Creatividad, TICs y sociedad de la información. Revista Creatividad y Sociedad C/ Salud, 15 5º dcha 28013 – Madrid.
4. Romero, Sofia. 2012. Políticas de la amistad. Revista Vocero, Momento universitario. Noº64. pp20 – pp21.