

Las redes sociales virtuales, que han alcanzado una gran popularidad en estos últimos años, son servicios que permiten a los usuarios construir un perfil público o semipúblico en un entorno de acceso limitado, mostrar una lista de otros usuarios con quienes comparten una conexión y ver y navegar por las conexiones de otras personas del mismo sistema²⁴. Aunque es posible hacer nuevos amigos y conexiones en estos servicios, ése no es su propósito principal (al contrario de lo que ocurre con otros portales de encuentros como Match.com). Algunos servicios prestan soporte a amistades ya existentes, como Friendster.com, mientras que otros cubren las necesidades de colectivos étnicos, políticos, religiosos o profesionales específicos, como la red de profesores y científicos de MySDScience.com. Entre estos servicios hay gran variedad en lo referente a la privacidad, a quién puede unirse a la red, a qué se puede *postear* y a cómo otros pueden ver y navegar por las conexiones de la red. La característica que distingue a los servicios de redes sociales es que hacen visible para nosotros y para los demás nuestra propia red de contactos. Además, y al contrario que otros grupos o comunidades virtuales, como *wikis* y *listservs*, los servicios de redes sociales están organizados en torno a personas, no a temas.

Cientos de millones de personas han integrado el uso de servicios de redes sociales en su vida cotidiana. Reciben actualizaciones de estado sobre sus amigos, hacen nuevos contactos, juegan, y «cuelgan» nuevos vínculos todos los días. Pero en esencia, los servicios de redes sociales fundamentalmente reflejan interacciones reales, no virtuales. A pesar de que nos permiten mantener contacto con gente con la que de otra manera sólo tendríamos lazos débiles (como por ejemplo antiguos compañeros de apartamento, compañeros de clase del instituto, personas a las que hemos conocido brevemente en una fiesta, etcétera), no están diseñados para conocer gente nueva.

El primer portal reconocido como red social, SixDegrees.com, se lanzó en 1997²⁵. Atrajo a gran número de usuarios, pero fracasó como negocio en 2000, probablemente porque el mercado aún no estaba preparado para asimilar este concepto. Parte del problema fue que, como ocurre con el teléfono o con el fax, una red social virtual no es útil hasta que mucha otra gente la usa.

En 2002 se lanzó Friendster para competir con Match.com. Al contrario que Match.com y otros portales de encuentros dedicados a facilitar la presentación de desconocidos, Friendster explotó la idea de que los amigos de amigos son la mejor fuente de recursos para encontrar pareja. En esencia, era la versión informatizada del proceso de búsqueda de pareja en redes sociales del mundo real que describimos en el capítulo 3. Friendster creció rápidamente, llegando a los 300.000 usuarios en 2003. Sin embargo, cuando comenzó a llamar la atención de los medios el interés se disparó, y aparecieron los primeros problemas técnicos y sociales. Sus servidores y bases de datos no fueron capaces de hacer frente a las necesidades logísticas de una red cuya complejidad crecía de forma exponencial. Desde el punto de vista social, y como si de una avalancha masiva de estudiantes universitarios ruidosos y borrachos en una tranquila isla griega se tratara, el aluvión de nuevos usuarios cambió la cultura del portal, llevando a la ruptura de las normas convencionales y de la cohesión entre usuarios.

Por ejemplo, en su inicio Friendster limitó los perfiles que uno podía ver a cuatro grados de separación (amigos de amigos de amigos de amigos). Es interesante que esta práctica estaba sólo un grado más allá de la esfera de influencia normal (recordemos la Regla de los Tres Grados de Influencia) y de la cadena de presentaciones a las que uno tiene acceso en el mundo real (tal y como vimos en el

capítulo 3). Es decir, de forma implícita, el diseño de Friendster se servía de la tecnología informática para ampliar nuestros horizontes sociales en un grado. Sin embargo, los nuevos usuarios intentaron penetrar más en la red creando atajos. La estrategia era hacerse amigo de desconocidos a cuatro grados de separación para ganar acceso a áreas distantes de la red que de otra manera les estarían vedadas. Sin embargo, la capacidad de ver más allá del horizonte social natural hizo que un porcentaje mucho mayor de las amistades del portal no estuvieran basadas en una conexión en el mundo real. La popularidad de Friendster en Estados Unidos cayó, en parte debido a este factor.

MySpace se lanzó en 2003 para capitalizar la decepción de los antiguos usuarios de Friendster. Desde el principio se esforzó por atraer a los fans de bandas de rock independiente y permitió a los usuarios desarrollar conexiones con dichas bandas y con otros fans. MySpace también permitió a los usuarios desarrollar perfiles altamente personalizados y cortar y pegar materiales de otros sitios web en sus perfiles. Sin embargo, como red social general, pronto se vio desbancada por un competidor.

La red social virtual de Facebook nació en Harvard en 2004, pero su historia tiene su origen en un fenómeno del mundo real. El nombre proviene de una antigua costumbre de Harvard muy anterior a Internet. Cada año la universidad publicaba y distribuía un libro en el que figuraban todos los alumnos de la promoción y su dirección en el campus universitario. Se trataba de una especie de directorio telefónico con fotos, y los estudiantes acabaron dependiendo de él para su vida social. De hecho, un año en el que la impresión de este *facebook* (libro de caras) se retrasó debido a problemas editoriales, cuatro alumnos de una de las residencias de Harvard se declararon en huelga de hambre²⁶.

En una práctica que se anticipó a la versión *on line*, algunos estudiantes buscaban pareja utilizando el *facebook*, mientras que otros, más ambiciosos, intentaban aprenderse de memoria los nombres y las caras de todas y cada una de las personas que aparecían en él. La referencia más temprana al *facebook* aparece escrita en el periódico universitario *Harvard Crimson* (1979) por una joven Susan Faludi (que más tarde ganaría el premio Pulitzer al periodismo divulgativo). Relató que en la época los alumnos de primer año lo utilizaban para evaluar potenciales mentores: «Utilizábamos el *facebook* para ver qué pinta tenía la gente [...] a veces una foto basta para hacerse una idea»²⁷.

Veinticinco años más tarde, Mark Zuckerberg, entonces un estudiante de segundo año en Harvard, llevó el *facebook* a la red y éste se volvió tan popular que pronto se extendió a otras instituciones. Originalmente los usuarios debían ser miembros de una comunidad universitaria y el portal promovía una sensación de intimidad y privacidad, algo parecido a la versión virtual de un mundo real protegido. Los miembros podían ver el perfil de todos los otros miembros de la comunidad como si se hubieran encontrado con ellos en el campus, sólo que ahora de forma anónima. Además, lo importante era que los vínculos virtuales que se formaban eran visibles para los demás. En el plazo de un año Facebook abrió sus puertas a los estudiantes de secundaria y, más tarde, a comunidades de determinadas áreas geográficas y a redes de empresas.

En junio de 2008 Facebook superó a MySpace en usuarios mundiales, convirtiéndose en la red social de mayor tamaño. A principios de 2009 más de 175 millones de usuarios se habían registrado y utilizaban el portal de forma activa²⁸. Una de las características que probablemente haya contribuido al éxito de Facebook, y donde Friendster fracasó, son las restricciones sobre lo que pueden ver los usuarios de la red. Al contrario que Friendster, que mostraba a personas con hasta cuatro grados de separación, Facebook sólo permite ver a los amigos directos (un grado) y ocasionalmente a amigos de amigos (dos grados, a través de la función «Gente que tal vez conozcas»). Esto reduce el número de vínculos entre desconocidos y hace que la gente sienta que su *vida on line* es relevante para sus redes sociales del mundo real.

No está claro si los portales de redes sociales perdurarán y de qué forma lo harán, pero después de una década de innovación parece que sobrevivirán de alguna manera. Las redes sociales virtuales están añadiendo funciones de comunicación en tiempo real, como la mensajería instantánea, el correo electrónico y demás. Al mismo tiempo, otros portales con contenido generado por los usuarios (como Flickr.com para las fotos, o iLike.com para la música) añaden funciones propias de las redes sociales. Incluso los adultos de mayor edad están uniéndose a portales de redes sociales como Eons, ReZoom y Multiply. Lentamente, pero con paso firme, estamos llevando nuestras vidas reales al mundo virtual.

MASIVO Y PASIVO

Second Life, World of Warcraft, Facebook y MySpace son portales completamente independientes. Para participar en los cuatro, uno debe mantener un perfil y una identidad separada para cada portal. Sin embargo, pronto será posible tener una única identidad gestionada desde un perfil único que nos permita entrar en muchos mundos virtuales y redes sociales. Algo parecido ocurrió con el correo electrónico. Los programas originales de correo electrónico sólo permitían comunicarse con gente que tuviera el mismo programa. Esa restricción fue superada pronto, y la interoperabilidad se convirtió en la norma, a medida que la gente exigía un único punto de acceso a todas las redes de correo electrónico. De hecho, es posible que estemos dejando atrás los portales que están diseñados exclusivamente para la interacción social. Es seguro que los nuevos sitios virtuales estarán menos aislados y que cada vez será más fácil comunicarse con gente en portales sociales de redes múltiples, llevar listas de amigos de un portal a otro o utilizar funciones de búsqueda de portales ajenos. Pero además, otras fuentes de datos empleadas desde hace tiempo podrán convertirse en la base de las redes sociales virtuales.

Las listas de correo electrónico ya capturan mucha información relevante desde el punto de vista de una red social, y lo hacen de manera más dinámica y explícita que los portales de redes sociales. Las agendas y calendarios también ofrecen información de valor. Las carpetas de correo recibido y enviado de una persona nos indican con quién se pone en contacto, cuándo y con qué frecuencia. Esta información podría emplearse para dibujar redes y clasificar a los individuos en función de lo asiduo o lo reciente de sus contactos. El correo electrónico incluso permite graduar la direccionalidad de un vínculo: uno recibe un montón de correo de Juanito y Pepito, pero sólo contesta a Juanito. Así, los sistemas de correo electrónico podrían suministrar la infraestructura para las redes sociales, incluso aunque no hayan sido diseñados para este propósito.

En la actualidad las redes sociales virtuales nos obligan a facilitar información explícita acerca de nuestras conexiones con otros y nuestras actividades diarias, pero pronto estas redes serán implícitas. Hay nuevos sistemas en evolución que automáticamente generarán cantidades ingentes de información *on line*, recogida de forma pasiva y que nos permitirán seguir el rastro de nuestros amigos. Con iLike se pue-

de elegir enseñar a nuestros amigos qué canciones estamos escuchando en nuestro ordenador o iPhone. También podemos publicar nuestra agenda en Google y difundir nuestra posición GPS mediante nuestro teléfono móvil usando aplicaciones como Twinkle. Estos programas pronto nos darán acceso a información aún más detallada sobre nuestros amigos, con algoritmos que utilizan información pasiva para realizar inferencias sobre su vida. Una oleada de correos a una nueva persona puede indicar que nuestro amigo ha hecho una nueva amistad. Visitas repetidas a un portal pueden sugerir que nuestro amigo tiene una nueva afición. De hecho, las empresas se están apresurando a sacar partido de estas nuevas tecnologías, porque les pueden ayudar a concentrar su publicidad y a predecir qué productos y servicios comprará una persona. Si yo sé lo que tus amigos están haciendo, puedo adivinar lo que harás tú dentro de poco tiempo.

El reciente auge de los teléfonos móviles, de Internet y de las redes sociales virtuales ha multiplicado nuestra capacidad para estar en contacto los unos con los otros y nos ha llevado a estar hiperconectados. Esta nueva tecnología nos puede informar del grado de conexión o desconexión en tiempo real. ¿Nos permitirá también mejorar la eficacia del lenguaje de la misma manera que el lenguaje en sí supuso una mejora sobre el acicalado? ¿Cómo cambiará la tecnología las redes sociales?

Internet ha facilitado nuevas formas sociales que introducen cuatro modificaciones radicales en los tipos de redes de interacción social existentes hasta ahora:

1. *Enormidad*: la vasta magnitud de nuestras redes y del número de personas a las que se puede llegar.
2. *Comunalidad*: una ampliación de la escala en la que podemos compartir información y contribuir a esfuerzos colectivos.
3. *Especificidad*: un impresionante incremento en la particularidad de los vínculos que podemos formar.
4. *Virtualidad*: la capacidad de asumir identidades virtuales.

¿DEMASIADOS AMIGOS?

Aunque muchos usuarios de redes sociales virtuales tienen centenares o incluso millares de personas que citan como amigos, la reali-

dad es que el usuario medio de Facebook tiene aproximadamente cien amigos²⁹. Y está claro que sólo una parte de ellos son amigos cercanos. Para averiguar quién es un amigo cercano y quién no lo es, hemos desarrollado el método de «la foto del amigo», basado en las fotografías que la gente publica en su página de Facebook. La idea es que dos personas que publican y etiquetan fotos el uno del otro probablemente estén más cerca socialmente que aquellas que no lo hacen. Estudiamos todas las caras en el Facebook de una universidad (no podemos revelar cuál) y contamos el número de fotos de amigos que los estudiantes tenían en sus páginas. Descubrimos que, de media, sólo 6,6 eran amigos cercanos.

Sorprendentemente, estos estudios ponen de manifiesto el gran parecido que existe entre las redes sociales virtuales y las reales. El número de amigos que la gente tiene en las redes sociales está cerca de 150, el número de Dunbar (explicado en el capítulo 7). Y el número de amigos cercanos tampoco se aleja de cuatro, el tamaño esencial de red (discutido en el capítulo 1). Las redes sociales virtuales no parecen aumentar el número de personas con las que de verdad mantenemos una relación estrecha, y tampoco mejoran de manera esencial nuestra relación con nuestros grupos centrales. Todavía estamos gobernados por nuestras tendencias y capacidades en tanto primates.

Sin embargo, las redes sociales virtuales sí ofrecen nuevas oportunidades. Un grupo de «amigos» de Facebook es muy distinto de un grupo de habitantes de una aldea paleolítica, no tanto en términos de quiénes somos, sino más bien en lo que se considera una interacción social normal y coherente. Los portales de redes sociales pueden extender y redefinir lo que constituye un «amigo», y al mismo tiempo facilitar el mantenimiento de vínculos entre este grupo de gente más amplio. Los portales de redes sociales se utilizan para seguir los pasos de amigos y parientes reales, por supuesto, pero la mayoría de la gente mantiene conexiones virtuales con personas de las que, por ejemplo, no tiene el número de teléfono, a quienes serían incapaces de reconocer en la calle y con las que, francamente, podrían no sentirse cómodas charlando en un bar.

Los amigos que tenemos en nuestras redes sociales virtuales se distinguen de nuestros amigos reales en otros aspectos: estas amistades tienden a ser acumulativas (en el mundo virtual la gente tiende a añadir conexiones y no cortarlas) y la naturaleza de la interacción

se ve fuertemente influida por el medio (pequeñas llamaradas de actividad en lugar de conversaciones sostenidas, por ejemplo). Además, en las redes virtuales no sólo gestionamos nuestra relación directa con todas estas personas; también seguimos las relaciones entre todas ellas en mucho mayor grado del que haríamos en el mundo real. Cada ruptura entre nuestros amigos se anuncia con un pequeño corazón roto junto al nombre del amigo; en las redes virtuales de institutos y universidades, la web media probablemente contenga docenas de almas necesitadas de consuelo. De repente tenemos mucha más información sobre las vidas cotidianas de personas que habríamos olvidado o con las que habríamos perdido el contacto en nuestras redes sociales del mundo real.

La relevancia de los vínculos virtuales puede ilustrarse de forma gráfica. La ilustración 8 (ver pliego central) muestra la diferencia en el grado de conexión entre el mundo virtual y el real de 140 estudiantes universitarios de nuestro estudio sobre Facebook. Primero mostramos la malla de amistades cercanas, basada en nuestro algoritmo de las «fotos de amigos». Después añadimos vínculos por pertenecer al mismo club (arriba a la derecha) o ser compañeros de casa (abajo a la izquierda). Por último, en la esquina inferior derecha, añadimos las amistades de Facebook. ¡Lo que era una tela de araña se ha convertido en un ovillo enmarañado! Y esto es parte de la red. Cuando incluimos a los 1.700 estudiantes de la promoción universitaria, las interconexiones de Facebook se volvieron de una densidad impenetrable.

REALIDAD Y WIKIALIDAD

La escala masiva de las interacciones sociales virtuales ha hecho posible una amplia variedad de redes de conocidos que nunca antes habían existido. El resultado es un enorme incremento en la cantidad de información compartida. Hay portales para planear vacaciones, a los que la gente sube fotografías de los lugares de destino para otros viajeros, esfuerzos colaborativos para corregir bases de datos *on line* (alguien llega a un punto muerto no reflejado en un mapa y rápidamente lo notifica a quien ha proporcionado dicho mapa), e incluso portales como Couchsurfing.com, que ofrecen listas de contactos para que sus miembros puedan llegar a un acuerdo con un desconocido y dormir en su sofá cuando están de viaje. Los portales

de *software* de código abierto como SourceForge.com permiten que la gente aporte sus propios códigos para mejorar programas informáticos, lo que ha llevado al desarrollo de navegadores web como Firefox y sistemas operativos como Linux, que compiten abiertamente con productos de Microsoft y Apple.

Pero el ejemplo más extendido de esta nueva forma de interacción social es el *wiki*. Los *wikis*, que toman su nombre de la palabra hawaiana para «rápido», están diseñados para permitir que cualquiera que tenga acceso a ellos pueda modificar su contenido. Esto hace posible que grupos de gente con un interés común por una determinada información puedan aunar recursos y trabajar juntos. Al eliminar casi por completo los costes de conexión, los *wikis* aprovechan el poder de millones de pequeñas acciones desinteresadas para crear algo nuevo y potente. El ejemplo por excelencia de *wiki* es Wikipedia, una enciclopedia *on line* que en el último recuento contaba más de doce millones de entradas escritas en 200 idiomas. No existe una autoridad centralizada en Wikipedia. Como cualquier otro *wiki*, se mantiene por medio de voluntarios que colaboran juntos y establecen sus propias normas acerca de la interacción.

En su programa *The Colbert Report*, Stephan Colbert, del canal de televisión Comedy Central, se burla de estas nuevas formas de colaboración en Internet. Parodiando los programas de actualidad basados en la personalidad de presentadores como Billy O'Reilly y Rush Limbaugh, Colbert juega con la idea de que un presentador carismático puede conseguir que la audiencia se crea cualquier cosa. Y si permites que esta gente interactúe *on line*, acabarán creando una realidad propia que no tendrá ninguna base en el mundo real. Colbert define esta *wikialidad* como «una realidad en la que, si un número suficiente de gente se cree algo, ese algo se convierte en la verdad»³⁰. Para demostrar su capacidad para influir sobre la *wikialidad*, anunció en *The Colbert Report* que la población mundial de elefantes ya no necesitaba estar protegida porque se había triplicado en la última década. En cuestión de minutos, la entrada de «elefante» en Wikipedia había sido editada para reflejar este «hecho»³¹. Sin embargo, instantes después la entrada fue corregida por los voluntarios que habitualmente contribuían a su mantenimiento. A continuación hubo un enfrentamiento y los bromistas acabaron cediendo. La gente comprometida con mantener información correcta ganó la batalla, y la entrada volvió a su estado original.

Si la broma descrita anteriormente acabó en una pequeña escaramuza, lo ocurrido con la entrada de Sarah Palin en Wikipedia cuando fue elegida candidata a la vicepresidencia por el Partido Republicano constituyó una auténtica guerra. En su calidad de uno de los candidatos nacionales más controvertidos en la historia política moderna de Estados Unidos, Palin inspiró una «guerra de edición» que generó cientos de cambios en su entrada de Wikipedia durante la campaña. Sus partidarios eliminaron entradas que relataban su apoyo inicial al fiasco del «puente a ninguna parte» y sus detractores sembraron rumores de que simulaba su embarazo para esconder el supuesto embarazo de su hija de dieciséis años. Sin embargo, a pesar de cambios introducidos que distorsionaban la verdad por parte de extremistas de ambos bandos, la información global sobre Palin quedó relativamente neutral. Los contribuidores de Wikipedia estaban fuertemente comprometidos con la regla de punto de vista neutral (POV, por sus siglas en inglés), creada por ellos mismos, y vigilaron todos los cambios para asegurarse de que fueran relevantes y estuvieran avalados por fuentes publicadas. Cualquier cambio que mostrase un excesivo sesgo fue eliminado rápidamente. Además, los innumerables cambios que se encontraban en la zona gris, a medio camino entre el sesgo y los hechos, promovieron debates en la página de discusión correspondiente a la entrada de Palin, a medida que los contribuidores se esforzaban por dilucidar qué información estaba basada en hechos y cuál no.

El éxito de portales como Wikipedia parece desafiar todas las predicciones. Como escribió la experta en *wikis* Anja Ebersbach, «la mayoría de la gente, cuando conoce el concepto de *wiki* por primera vez, supone que un portal que puede ser editado por cualquiera pronto será inútil debido a aportaciones destructivas. Es como ofrecer esprays de pintura de forma gratuita junto a un muro de cemento nuevo. El único resultado verosímil serán feos grafitis y lugares comunes, y la mayoría de los esfuerzos artísticos no serán duraderos. Aun así, parece funcionar bastante bien»³². De hecho, un estudio publicado en la revista científica *Nature* reveló que el artículo medio de Wikipedia era casi tan exacto como el de la *Enciclopedia Británica*³³.

Los *wikis* son parecidos a las elecciones, los mercados y los disturbios callejeros, pero sustituyen los votos, las transacciones y las emociones por la información. Se parecen a un grupo de individuos que trata de calcular el peso de un buey: trabajan de forma indepen-

diente, pero colaboran para crear algo que está fuera de su alcance individual. Al recoger y evaluar información de varias fuentes, los *wikis* crean un camino al conocimiento similar a cómo decide una bandada de pájaros en qué dirección volar.

El motivo del sorprendente éxito de Wikipedia es que en torno a cada tema surge una red social. En estas redes hay *cooperadores* (que contribuyen con información nueva e imparcial) y oportunistas o *free riders* (aquellos que utilizan la credibilidad de la información suministrada por otros para propósitos personales). Si éstos fueran los únicos tipos de comportamiento sería fácil creer que Wikipedia fracasaría. Sin embargo existe un tercer tipo: el *justiciero*. Miles de vigilantes patrullan Wikipedia eliminando contribuciones malintencionadas y dejando notas personales en las páginas de discusión de sus autores. Incluso pueden unirse para prevenir que ciertos usuarios introduzcan cambios. Sorprendentemente, lo que vemos en el mundo virtual es lo que puede haber estado ocurriendo desde los albores de la civilización humana, tal y como vimos en el capítulo 7. No cooperamos entre nosotros porque un estado o una autoridad central nos obligue a ello. Al contrario, nuestra capacidad para entendernos emerge espontáneamente de las acciones descentralizadas de personas que forman grupos con destinos interconectados y propósitos comunes.

LA AGUJA EN EL PAJAR

Como vimos en el capítulo 3, millones de personas usan hoy Internet para buscar pareja. Aunque la búsqueda del amor verdadero no es algo nuevo, Internet ha facilitado el encuentro y la interacción con muchas más parejas potenciales y con un tremendo grado de especificidad. Pero ahora también es más fácil encontrar todo tipo de personas en otros ámbitos de nuestra vida.

En otoño de 2005 Allison Pollock era una niña de quince años con una enfermedad rara, conocida como laringe hendida, que hacía que su laringe y su esófago estuvieran comunicados. Como resultado, la comida y los líquidos que ingería acababan en sus pulmones, causándole brotes recurrentes de neumonía. Después de un largo peregrinaje por distintos médicos acudió al Hospital Infantil de Boston, donde una cirugía especializada le curó la malformación. La revista electrónica del hospital publicó un reportaje sobre

su caso, y un joven llamado Sam Kase, que padecía la misma enfermedad, lo leyó e intentó ponerse en contacto con ella: «Allison se sometió a la operación más o menos a la misma edad que tenía yo entonces, en 2005, quince años», explicaba Sam «y supuse que a estas alturas cursaría ya último año de enseñanza secundaria o primero de universidad, de manera que era bastante probable que tuviera un perfil en Facebook. Esperaba encontrarla para hacerle preguntas sobre la operación y su recuperación». Allison estuvo encantada de contestar a las preguntas de manera desinteresada, y los dos acabaron escribiéndose correos electrónicos a menudo, antes y después de la operación quirúrgica de Sam; incluso llegaron a verse personalmente en compañía de sus padres³⁴.

Algunos portales están diseñados explícitamente para propósitos de este tipo. Por ejemplo, en la página de bienvenida del portal de la Asociación de Recursos Online sobre el Cáncer (ACOR) se puede leer: «No estás solo. Utiliza las listas de correo de ACOR para contactar *on line* con gente como tú y compartir apoyo e información [...] ACOR es una de las redes sociales originales [...] desde septiembre de 1995 los usuarios de ACOR interesados en formas específicas y a veces raras de cáncer se han beneficiado de la inteligencia colectiva de centenares de pacientes y cuidadores»³⁵. En 2008 este portal enviaba más de un millón y medio de correos electrónicos por semana a todos los lugares del planeta.

Este alto grado de conexión parece algo positivo. Al fin y al cabo, ¿a quién no le gustaría encontrar exactamente a la persona a la que está buscando? Pero la conectividad también tiene un coste. El estar más conectado significa que podemos encontrar a más gente, pero también que más gente nos puede encontrar a nosotros. No todas estas personas son bienintencionadas, y no todas las conexiones son positivas.

Por ejemplo, algunas personas utilizan Internet para incrementar su número de parejas sexuales. El resultado es un aumento del riesgo de contraer enfermedades de transmisión sexual, y ya se han dado algunos brotes relacionados con el uso de Internet. En un estudio denominado «Rastreado un brote de sífilis por el ciberespacio» un grupo de especialistas en salud pública de San Francisco concluyó que buscar pareja en Internet multiplica por más de tres las probabilidades de contraer una enfermedad de transmisión sexual respecto a los métodos tradicionales³⁶.

Por desgracia, los más vulnerables al lado oscuro de las redes sociales virtuales son los jóvenes, e Internet es el espacio donde pasan su tiempo de ocio. Más del 80 por ciento de los adolescentes estadounidenses utiliza Internet, y de ellos casi la mitad lo hace a diario³⁷. Más del 75 por ciento usa el correo electrónico, la mensajería instantánea u otras formas de comunicación electrónica. Más del 50 por ciento tiene varias direcciones de correo electrónico o alias a través de los cuales interactúan de manera anónima con otros jóvenes en chats, foros y lugares de encuentro³⁸. Las interacciones *on line* ofrecen un apoyo social valioso para adolescentes potencialmente aislados, pero también pueden validar y hacer rutinarios comportamientos peligrosos como la anorexia, el vandalismo y el suicidio.

Además, la especificidad, amplitud e inmediatez de la cultura de las redes sociales virtuales, desde los mensajes de texto hasta los grandes portales, seguramente contribuyen a difundir estos comportamientos. En la comunicación electrónica se puede producir la retroalimentación instantánea y el refuerzo de impulsos extraños o negativos, que en generaciones anteriores podrían haberse disipado por sí solos al no existir estas tecnologías de la comunicación. Por supuesto, los adolescentes siempre se han influido entre sí, pero en el pasado ese tipo de refuerzo resultaba más costoso. Ahora en cambio está a una tecla de distancia.

Por ejemplo, un estudio encontró más de cuatrocientos foros en Internet dedicados a una forma de autolesión denominada *cutting*^{39*}. El *cutting* está emergiendo como el último trastorno adolescente y agrupa una diversidad de comportamientos de autolesión que probablemente afecten a más del 4 por ciento de los jóvenes de estas edades. Este comportamiento ha aumentado de forma preocupante en los últimos años y muchos profesionales sanitarios sospechan que se extiende por contagio social, ya que sigue patrones similares a las epidemias, con brotes localizados en colectivos determinados⁴⁰. Por complicados motivos psicológicos y fisiológicos, los adolescentes que lo practican afirman que los ayuda a «superar las tensiones».

Un estudio exhaustivo de mensajes en foros dedicados a este comportamiento reveló que el más corriente, que sumaba un 28 por ciento de los mensajes, era la oferta de ayuda a los demás con comentarios del tipo «Nos alegra que hayas acudido a nosotros» o «Relájate e inten-

* Del inglés *to cut*, que significa «cortar». [N. del T.]

ta respirar lenta y profundamente»⁴¹. Sin embargo, un 9 por ciento de los mensajes hablaba del supuesto carácter adictivo del *cutting* («Igual intento dejarlo, pero incluso si lo consigo, siempre soñaré con cuchillas y sangre») y un 6 por ciento de las técnicas empleadas.

Otro grupo de personas que se ha congregado en el mundo virtual son aquellos que experimentan delirios paranoides. Por ejemplo hay un grupo denominado «Freedom from Covert Harassment and Surveillance» [Liberación del acoso y de la vigilancia encubiertos], donde varios centenares de usuarios intercambian de forma habitual sus sospechas de que están siendo vigilados. «Fue un gran alivio encontrar esta comunidad» dijo Derrick Robinson, un conserje de Cincinnati de cincuenta y cinco años de edad que preside la organización. «Pensé que habría más gente, pero no estaba seguro hasta que encontré esta comunidad». Otro grupo está dedicado al llamado *gang stalking*, la creencia de que determinados individuos son permanentemente acechados y espiados por «una forma de control sistemática, que busca destruir todos los aspectos de la vida del individuo escogido como objetivo. Espías civiles siguen y vigilan al objetivo veinticuatro horas al día, siete días a la semana»⁴².

A los individuos que padecen delirios estos portales les ofrecen la potente, reconfortante y tranquilizadora experiencia que todos anhelamos: estar con alguien que nos entiende. Por una vez, estos individuos pueden encontrarse con otros que les aseguran que no están locos. La capacidad de conectar electrónicamente con otra gente podría ser socialmente ventajosa, al ofrecer un grado de apoyo y contacto humano que en la vida cotidiana normal quizá no sea posible. Pero este apoyo puede empeorar la situación desde el punto de vista psicológico. «Los puntos de vista de estos sistemas de creencias son como un tiburón al que hay que alimentar constantemente», señala el doctor Ralph Hoffman, un psiquiatra de Yale. «Si no se alimenta el delirio, éste pronto morirá o disminuirá por sí mismo. La clave es que para persistir hay que reforzarlo constantemente»⁴³. Por desgracia, en este caso Internet facilita la tarea.

REINVENTARSE A UNO MISMO

Y mientras algunas personas trasladan sus delirios al mundo virtual, otros utilizan Internet para dejar atrás sus experiencias reales.

En el mundo virtual es posible llevar una «segunda vida» e interactuar sin las restricciones del mundo real. Gente con discapacidad física puede tener avatares normales, o los hombres pueden pretender ser mujeres y experimentar con los roles sociales de una forma que hubiera sido imposible antes de Internet. Estos comportamientos constituyen nuevas formas sociales, no una mera modificación de las interacciones en una red social ya existente.

Y estas nuevas formas pueden difuminar las fronteras entre los mundos real y virtual. En un juego virtual, una mujer japonesa de cuarenta y tres años se casó con un oficinista de treinta y tres años al que afirmó no conocer en persona. El juego transcurrió con normalidad, hasta que él se divorció de ella sin previo aviso. Aunque el matrimonio era puramente virtual e imaginario, la mujer se enfadó tanto que utilizó la información que tenía sobre el hombre para matar a su avatar. No había planeado ninguna venganza en el mundo real; aun así fue detenida por la policía, y posteriormente se enfrentó a una condena de hasta cinco años de cárcel y una multa real de 5.000 dólares por su comportamiento destructivo en Internet⁴⁴.

Aún más extraña es la siguiente secuencia de acontecimientos. En 2003, Amy Taylor, de veintitrés años, conoció a su esposo, Dave Pollard, de treinta y cinco, en un chat de Internet. Se casaron en la vida real en 2005 y celebraron una boda extremadamente lujosa en Second Life. Después de su boda, Taylor sorprendió al avatar de su marido manteniendo relaciones sexuales con el avatar de otra mujer que hacía el papel de prostituta. Llevaba tiempo albergando sospechas y, por surrealista que parezca, había contratado a una agencia de detectives virtual para seguir las actividades *on line* de su marido. «Nunca hizo nada en la vida real», admitió ella, «pero yo tenía mis sospechas sobre sus actividades en Second Life». En su demanda de divorcio, Taylor calificó las actividades de su marido de «adulterio». Pollard admitió haber mantenido una relación virtual pero negó haber sido infiel (en la vida real). Tiempo después, Taylor inició una relación con un hombre al que había conocido jugando en World of Warcraft⁴⁵.

¿En qué se diferencia el comportamiento de Pollard del de, por ejemplo, un hombre al que su pareja descubre consumiendo pornografía? La diferencia podría muy bien ser la existencia de una conexión. Pollard no buscaba simplemente a alguien desnudo en la pantalla del ordenador, ni siquiera un avatar desnudo, sino que esta-

ba estableciendo una conexión. O por lo menos eso le pareció a Amy Taylor, y para ella éste fue el factor decisivo.

De todas formas, si las personas se perciben a sí mismas de manera distinta en el mundo virtual —aquellas con avatares más atractivos actúan de forma más gregaria o se comportan más generosamente— entonces puede ocurrir que en las comunidades virtuales se den características que no se producen en comunidades del mundo real, características que aún no hemos experimentado ni imaginado. Nuestros mundos virtuales podrán parecer mejores que el mundo real, no sólo por lo que los programadores han construido en ellos, sino por nuestra manera de comportarnos, en tanto seres humanos, en estos nuevos entornos.

LO MISMO PERO DIFERENTE

Podemos usar Internet para encontrar a gente que ya conocemos en el mundo real y trasladar nuestras relaciones a la esfera virtual. También podemos usar Internet para conocer gente en el mundo virtual con la esperanza de establecer conexiones en el mundo real. O bien nuestras conexiones pueden empezar y permanecer en su mundo respectivo, virtual o real. Nuestras conexiones virtuales se parecen en muchos sentidos a las reales, pero en otros aspectos reflejan maneras y patrones de interacción completamente nuevos. La hiperconectividad que hace posible el mundo virtual explota una ancestral maquinaria biológica de maneras novedosas, pero que todavía están al servicio de objetivos ancestrales.

Las redes virtuales ofrecen nuevas vías para la influencia y el contagio social. La rápida organización facilitada por las interacciones electrónicas en Netville, las manifestaciones *on line* de impulsos tan diversos como el racismo y el altruismo y la manera en que Obama y los activistas colombianos utilizan Internet para movilizar a sus seguidores sugieren que la influencia social puede difundirse a través de Internet de la misma forma en que lo hace en las redes sociales del mundo real.

Sin embargo, algunas cosas se podrán propagar más fácilmente que otras. Como vimos en el capítulo 2, la difusión de emociones parece requerir interacción cara a cara. Así, aunque las conexiones virtuales aumentan la frecuencia de contacto, no está claro si tienen

el mismo efecto que estar presente en carne y hueso. Por contra, en el capítulo 4 mostramos cómo la frecuencia de contacto no es tan importante en la difusión de normas sociales. Las costumbres de comer, beber y fumar de amigos que viven a centenares de kilómetros parecen tener la misma influencia que las de los amigos que viven al lado. Esto significa que las ideas sobre el comportamiento pueden difundirse incluso en ausencia de contacto personal directo y frecuente. Aun así, parece que la difusión de estas ideas está basada en conexiones sociales profundas, y que por tanto unos vínculos virtuales débiles adicionales tendrán poco o ningún efecto sobre nuestra capacidad para cambiar las normas. Desde el punto de vista global, la experiencia de las redes sociales reales indica que las redes virtuales pueden usarse para mejorar los flujos existentes entre amigos y parientes del mundo real, pero aún desconocemos si Internet aumentará la velocidad o el ámbito del contagio social en general.

Nuestras interacciones, apoyadas y promovidas por nuevas tecnologías, pero que existen incluso en su ausencia, crean nuevos fenómenos sociales que trascienden la experiencia individual enriqueciéndola y agrandándola, y esto tiene importantes repercusiones en el bien colectivo. Las redes pueden ayudar a que el conjunto de la humanidad sea muy superior a la suma de sus partes, y la invención de nuevas formas de conectar promete fortalecer nuestro poder para lograr aquello que la naturaleza nos tiene destinado.