

Las Relaciones Virtuales

Las relaciones interpersonales son un aspecto imprescindible para el ser humano. Por ello, necesitamos del contacto de personas para aprender a sobrevivir como ellas. En consecuencia a esta premisa las relaciones virtuales han desatado un fuerte dilema en torno a los prejuicios y posibilidades que ofrece respecto de las relaciones presenciales

Las relaciones virtuales como su propio nombre lo indica, son un tipo de comunicación recíproca entre dos o más personas de forma no presencial y a través de un entorno virtual.

Este tipo de comunicación relativamente nuevo, ha evolucionado de forma asombrosa desde sus comienzos en 1972, y es que si hacemos un breve viaje sobre la evolución de Internet en este ámbito vemos como en un principio Internet, (llamado en sus comienzos *Arpanet*), nos permitió un primer contacto de comunicación virtual a través de correos electrónicos o *emails*, primero vía texto y más tarde, usando imágenes llamadas iconos, lo que trajo las primeras críticas, ya que esta forma interacción promueve la superficialidad y el desapego en las relaciones pues dificulta la falta de confianza y el poder intimar, rasgos característicos en una relación presencial por ello estos iconos pasaron a llamarse más tarde emoticonos donde se podría representar una cara que expresa una emoción o estado de animo (alegría, tristeza, enfado,...) de forma virtual y gráfica.

A la par de las páginas Web y blogs donde la gente compartían y discutían sobre información recopilada, surgieron aplicaciones que facilitaban la comunicación por medio del teclado como las salas de Chat, donde a través de un Nick que te identificaba como usuario podías conversar con todas las personas que compartían esa aplicación, sin límite de edad ni temas de conversación. A partir de estas salas, surgió una herramienta vigente aun en la actualidad y muy recurrente para la mayoría de los jóvenes o adultos, que el *Messenger*, donde los participantes siempre con permiso mutuo pueden establecer conversaciones entre dos o mas personas a través del teclado, no obstante, más tarde evolucionó incorporando micrófonos y Webcams donde ya no solo era una mera interacción entre personas desconocidas sino que proporcionó la posibilidad de poder ver al interlocutor en la conversación,

El éxito de estas salas de chat o de aplicaciones como el Messenger son un claro ejemplo de la necesidad del ser humano por relacionarse con otras personas. Este éxito a su vez ha inducido al desarrollo de nuevos avances tecnológicos en base a las relaciones virtuales, como las redes sociales, ejemplos de estas las tenemos con aplicaciones como *Tuenti* o *Facebook* entre otras donde los usuarios comparten fotos, eventos y comentarios con otros usuarios, o juegos online,

como *Warcraft* o *Los Sims* que permiten jugar en 3D a través de la red con personas de todo el mundo, a la vez que se mantiene una conversación, o plataformas menos conocidas como *Mafia*, un juego online donde existe una sociedad virtual en donde el usuario puede formar un grupo mafioso o unirse a otro ya establecido y sobrevivir entre los otros grupos, donde los principales objetivos son los robos, extorsiones, prostitución y drogas. Este tipo de juegos en los que los principales protagonistas son los jóvenes, hacen que nos preguntemos si dar rienda suelta al mundo de Internet donde no existen censuras para los más pequeños y vulnerables es del todo lícito.

Otra evolución de estos juegos fueron los mundos virtuales y con ellos la famosa aplicación de "Second Life" donde la finalidad no es jugar sino como su propio nombre implica, es crear una segunda vida, donde podremos crear un personaje lo más parecido a nosotros o a como queremos vernos y donde existe una sociedad alternativa con sus parques, playas, barrios, y donde existen todo tipo de personas (otros usuarios) con los que compartir conversaciones, aficiones, incluso comerciar con un tipo de moneda que se utiliza en la plataforma y que se llama Linden Dollar (Se consigue a través de moneda real), donde a partir de esta se puede comprar terrenos, vehículos, visitar museos, ir al cine, a casinos, etc. todo un ejemplo de sociedad alternativa, un mundo virtual con más de 2.500.000 de residentes muchos de ellos jóvenes y sin ningún tipo de barrera social, más que las interpuestas por ellos mismos.

Como hemos visto Internet, posibilita una gran diversidad de situaciones comunicativas, ya sea a través del correo electrónico, de las páginas Web, los juegos en la red, la discusión en chats, con personas previamente autorizadas como Messenger o creando mundos virtuales como en Second Life.

La nueva generación de jóvenes ha dado lugar a lo que muchos denominan "*nuevos lenguajes*", en el que los iconos desempeñan un papel crucial. Pero la pregunta quizás sea, hasta dónde los jóvenes están preparados para asumir la responsabilidad de este tipo nuevo de comunicación.