

10º CONGRESO VIRTUAL DE PSIQUIATRÍA
INTERPSIQUIS 2009

Modalidad: Conferencia.

Hikikomoris y screenagers: nuevas formas de reclusión, inhibición y aislamiento

Vania Tovilla Quesada, Patricia Trujano Ruíz, Jessica Dorantes Segura.

Universidad Nacional Autónoma de México. FES Iztacala

Resumen

En nuestros días, las tecnologías inteligentes, llámense Internet, móviles, PC o portátiles, han resignificado el modo en que niños, jóvenes y adultos se relacionan en espacio y tiempo con sus iguales. Internet se ha convertido en el refugio favorito de las nuevas generaciones, creando una infinidad de movimientos interactivos como respuesta a esta sociedad tecnológica, también denominada cibercultura.

Centrándonos en ese sector, observamos que la Web posibilita el surgimiento de manifestaciones sociales como los llamados “Hikikomoris” en Japón, y los “Screenagers” en Estados Unidos de Norteamérica, caracterizados por pasar grandes cantidades de tiempo frente a una pantalla, reduciendo significativamente las horas dedicadas al descanso, estudio, trabajo o familia.

Adicionalmente, estas tecnologías dan voz, presencia y libertad de acceso a grupos alojados en páginas Web que promocionan como estilo de vida ideal la conexión ininterrumpida a la Red. Esto, más que abrir opciones, restringe a su uso desmedido, obstaculizando el desarrollo de diferentes habilidades, como las implicadas en la comunicación frontal. Asimismo, algunos grupos se caracterizan por el abuso y el ejercicio del poder, en detrimento de la construcción de un marco de equidad social.

Este trabajo pretende alertar acerca de los efectos de la sobre-exposición a dichas tecnologías, y también, promover al análisis y la reflexión de las dificultades y retos que los profesionales de la salud tendremos que considerar en breve.

Palabras clave: Internet, Cibercultura, Adicción a Internet, Hikikomoris, Screenagers

INTRODUCCIÓN

Es innegable que cada generación, a través de los tiempos, ha mostrado características particulares como resultado del contexto histórico-cultural en el que emerge. Como ejemplo, se podrían citar diversos movimientos sociales que repercutieron en el modo de

asociación e identificación principalmente de los colectivos más jóvenes, como los ocurridos en los años sesentas y setentas; entre ellos, los "hippies" y los movimientos feministas, siendo de los más representativos, pues formaron parte de la construcción de lo que se denominó en ese entonces "la vida en paralelo".

En nuestros días, también se está gestando una nueva forma de estructura psicológica y social, que no necesariamente se lleva a cabo en el plano de lo "real"; si no que más bien comienza a ocupar un espacio meramente virtual.

Con lo anterior, queremos llamar la atención acerca de la explotación tecnológica y de los diversos medios de comunicación masiva, actualmente en auge, debido a su tremendo impacto a nivel social, económico y político en todo el mundo. Estas nuevas tecnologías, integradas en la infinita autopista de la información, comienzan a originar lo que podría ser la revolución social más grande en la historia contemporánea de la humanidad, ya que en su proceso y desarrollo están consiguiendo modificar significativamente diversas estructuras que van desde lo social hasta lo personal.

Esta revolución tecnológica, a diferencia de las anteriores, se justifica a sí misma como un nuevo paradigma de tipo informacional (1); lo que nos permite hablar de una nueva conformación social que queda forjada en la denominada "sociedad de la información o cibersociedad". Pues la utilización que se le ha dado a estas nuevas herramientas, ha impactado de manera directa en prácticamente todos los sectores de la actividad humana del mundo occidental, dada su accesibilidad, transformando a la cultura cotidiana en "cibercultura", tal como lo señala Rondfelt (2), cuando menciona atinadamente que la revolución de la información es una revolución social, política, económica, cultural y psicológica.

Por lo tanto, hemos de considerar al "Ciberespacio" como un ambiente psicológico en donde un individuo puede adoptar un sin fin de características y personalidades, dependiendo del tiempo de que disponga para crearlas.

En este punto, es importante señalar que la palabra "Ciberespacio" apareció como un elemento del discurso tecnológico literario, y fue utilizada para denominar al espacio virtual creado por las redes informáticas (3). Lo cierto, es que el ciberespacio deja de tener un lugar meramente específico para dar paso a la imaginación propia o ajena del ser humano.

Porque en "términos" virtuales, habrá que aclarar que el tiempo es relativo y que el consumismo de esta tecnología está acarreando dificultades de tipo no sólo social, si no también psicológico, como lo es la reclusión del individuo, caracterizada por un abandono casi voluntario, en donde la única compañía que se puede encontrar está descifrada en el avatar (imagen creada en base a píxeles, para dotar de identidad a un individuo en el mundo virtual) de otro recluso voluntario en la Web. Otras señales de alarma que se manifiestan en los usuarios de Internet son la inhibición y la alienación, ya que mientras mayor tiempo permanezcan conectados al Internet, mayor será la satisfacción reforzante. En este sentido, vale la pena rescatar una frase de Baudillard (1994) (4), quien subraya que todo el mundo habla de alienación, pero la peor alienación no es la de ser desposeído *por* el otro, sino la de ser desposeído *del* otro; es decir, tener que producir al otro en su ausencia, y entonces llegar a estar continuamente devuelto hacia uno mismo, hacia nuestra propia imagen.

Existe pues, en algunas personas, la necesidad de no encontrarse en abandono total; de ese modo, pareciera que Internet ha dotado de

una nueva herramienta "social" a aquellos individuos que carecen de habilidades interpersonales en la cotidianidad. Páginas como hi5.com o incluso myspace.com, demuestran que uno puede estar completamente acompañado, pero a la vez solo, recluido en una habitación en donde más allá de las necesidades corporales esenciales, existe la vitalidad de permanecer conectado a fin de no quedar desposeído. Y es que Internet ha arrojado contradicciones importantes en este sentido, pues por un lado, contamos con las numerosas ventajas que provee esta herramienta tecnológica que parece acercarnos al resto del mundo de manera inmediata. Pero por el otro, niños, jóvenes y adultos, comienzan a presentar lo que algunos consideran ya que puede ser una "Adicción a Internet", pese a que el debate de su existencia tenga un largo camino por recorrer. Pero más allá de su clasificación, ciertamente nos encontramos con usuarios que pueden pasar días, meses o años conectados a Internet, y en quienes la sola idea de estar sin conexión les resulta trágico.

Como ejemplos, baste citar a países como Japón, China y Estados Unidos de Norteamérica, que están siendo testigos de la primera ola generacional puramente tecnológica; esta nueva generación de aislamiento se ha etiquetado como "Screenagers", en Estados Unidos de Norteamérica, y "Hikikomoris", en Japón y China. Se caracterizan por ser jóvenes y adultos encadenados al "ciberespacio", pretendiendo llenar así sus necesidades biosicosociales a través de una conexión a Internet, pero al mismo tiempo, se encuentran ignorando o postergando el cumplimiento de las cada vez más exigentes expectativas familiares, laborales y sociales, con todas las implicaciones a diferentes niveles que esto acarrea.

De ahí que este trabajo intente alertar acerca de los efectos de la sobre-explotación de las nuevas tecnologías, y promover el análisis y la crítica de las dificultades que los profesionales de la salud

tendremos que considerar a la brevedad. Podemos pues comenzar a reflexionar acerca de las diversas repercusiones en el ámbito de la salud que están surgiendo a raíz de su uso y abuso, pero fundamentalmente, nos referiremos al impacto generado por los ordenadores (PC, Laptop, notebook, móviles, etcétera) y por sus extensiones, en específico el Internet.

CIBERCULTURA Y CIBERESPACIO

Hablar de la adaptación digitalizada es hablar de cómo los medios tecnológicos van fusionando la vida del hogar, el trabajo y el ocio; es decir, las prácticas de participación en diversas comunidades se modifican y mezclan, y llegan a confundirse en torno a una sociedad globalizada por el constante progreso tecnológico. Asimismo, esa sociedad ahora aboga por ser reconocida como "Cibercultura" (5, 6), definida ésta como una nueva concepción de la comunicación y el flujo de la información, que a su vez, se concibe de acuerdo a Kerckhove (1995) (5), como una etapa de tránsito entre la Edad de la Razón y la Edad de la Inteligencia.

Es así que Kerckhove (1995) (5), menciona que la Cibercultura "está conectada, es instantánea, siempre está interactuando de alguna manera y su deseo básico no sólo es conectarse sino crear un enlace inteligente, de manera que crea nuevas posibilidades"

Hablar de Cibercultura nos lleva inexcusablemente a hablar del ciberespacio, pues esta nueva forma de socializar encuentra su vía de escape en la "virtualidad" que proporciona la Web, ya que dentro de las características del ciberespacio podemos observar que los usuarios experimentan ventajas únicas, como la creación de una nueva identidad, el anonimato, la libertad de expresión y el hecho de obtener a través de los diferentes servicios (chat's, e-mails, foros,

etcétera), un estatus de igualdad o democracia net. Además, el ciberespacio posibilita trascender las limitantes de la vida "real" y construir con ello nuevos ecosistemas para cada necesidad, entendida como la reconstrucción de terceros lugares que dan cabida a la ágora electrónica (7). Como ejemplo de lo anterior, baste señalar la aparición de comunidades dedicadas a movimientos que se creían casi extintos como el KKK (Ku Kux Klan) y los nazis, llamados actualmente ciber-neonazis.

Por otro lado, en el contexto del ciberespacio el tiempo parece condensarse, nulificarse, detenerse, y de ese modo, extender sus límites hasta donde el usuario experimente la sensación de sólo haber estado en línea unos segundos, aún cuando en tiempo real hayan transcurrido horas, ya que los ambientes del Internet cambian rápidamente y dentro de estos, se puede tener acceso a numerosas actividades, lo que puede generar que la percepción se altere.

El hecho de que el tiempo sea casi nulificado en el ciberespacio, puede resultar atractivo para muchas personas que no tienen otro modo de conseguir establecer relaciones interpersonales. En el ciberespacio existe la sensación de estar siempre acompañado por otros que consideramos nuestros iguales; y si a eso le agregamos las dimensiones potenciales que un individuo pudiese tener para fantasear sobre lo que siempre quiso ser y no ha conseguido, nos encontramos con el mejor de los escenarios para permanecer conectado o desarrollar la necesidad casi vital de conectarse, lo que ha sido denominado por algunos investigadores como "Adicción a Internet", si bien en el momento actual está abierto el debate sobre si cumple o no con los criterios necesarios para clasificarlo como tal.

¿DESORDEN POR ADICCIÓN AL INTERNET (ADI)?

En los últimos años, y como consecuencia del uso masivo del ordenador, se ha creado una corriente de opinión, tanto en el ámbito científico como en los medios de comunicación, acerca de que el uso y abuso de Internet puede tener un componente adictivo.

A continuación daremos algunos breves ejemplos de cómo los medios de comunicación han puesto en la mira lo concerniente a la afición y dedicación de los jóvenes a Internet, denominada por algunos como una verdadera "adicción" que sin lugar a dudas está cobrando víctimas reales y cada vez más cercanas a nuestras redes sociales.

El diario "La Vanguardia" (<http://www.lavanguardia.es>), publicación de Cataluña, España, presentó en el 2006 una entrevista con la Doctora Maressa Orzack, fundadora y coordinadora de Computer Adiction Services, que representa el primer centro de atención psicológica a adicciones de juegos por ordenador de Estados Unidos de Norteamérica. Lo relevante de aquella entrevista es que ella señala que dicha adicción explotó alrededor de los años 1998 o 1999, justamente con el auge cobrado por Internet y los juegos MMORPG (Massive Multiplayer Online RolePlaying Game) (8).

Posteriormente, en el año 2007, la publicación online ya mencionada, relató la historia de un adolescente cantonés de 16 años, quien asesinó a su madre e hirió a su padre con un cuchillo, porque le limitaron el dinero para asistir a un ciber-café. En la nota se describe al joven como "adicto" al Internet; además, se señala que este trastorno afecta, según cifras oficiales, al 14% de los jóvenes en China. Por lo tanto, se menciona que su gobierno ha tomado recientemente varias medidas para combatir la creciente "adicción" de los jóvenes al Internet; algunas de estas incluyen prohibir la

apertura de nuevos ciber-cafés en todo el país, además de crear centros de "desintoxicación" (9). En otra nota periodística, del mismo año y publicación online, se relata la muerte de un hombre de 30 años de edad, ciudadano de Cantón, quien pereció después de haber pasado conectado sin interrupción tres días seguidos jugando por Internet en un ciber-café. Los médicos señalaron que la causa de la muerte pudo haber sido una afección cardíaca provocada por las largas horas ante la computadora (10).

Pero lo cierto, es que hasta el momento existen diferentes evidencias de personas que aceptan las consecuencias negativas del uso de Internet en su vida cotidiana, al que se le llama uso patológico; este uso se extiende a diversas tecnologías como el aportado por la telefonía móvil o celulares, que han transformado el modo en el que se relacionan las personas, gracias a la inmediatez de comunicación que otorga (11).

En este sentido, es necesario destacar que aunque el tema de la "Adicción a Internet" aun se discute, se ha llegado a considerar que "el uso excesivo de la tecnología para la vida social es un mecanismo de defensa como muchos otros que tienen las personas, y habría que analizar la seguridad y autoestima de quienes dependen de la red" (12). Por el momento, en China existen por lo menos una treintena de clínicas que ofrecen tratamientos para adictos a Internet, pues de acuerdo con un estudio realizado por la agencia oficial "China Nueva", un 33.5% de la delincuencia juvenil en la región de Pekín está vinculada al tiempo excesivo de exposición que tienen los jóvenes al Internet (13).

Ahora bien, en cuanto al término propio de las adicciones, es pertinente comentar que se empieza a hablar de las nuevas adicciones o de las adicciones tecnológicas, ya que diferentes

estudios arrojan que el 10% de la población es adicta a diferentes sustancias, y que las adicciones sin sustancias han aumentado el 30%. En el tema que nos ocupa, el género masculino es el más atraído por la pornografía, el uso de videojuegos y los juegos en red; mientras que el femenino muestra mayor tendencia por los chat's, las páginas de encuentro y el teléfono móvil (14).

Lo cierto es que la utilización del Internet por parte de jóvenes y adultos ha modificado los tiempos que dedicaban a otras actividades de la vida cotidiana; éstos se han minimizado debido a que los usuarios de la red necesitan pasar muchas más horas conectados a ella. Según el estudio realizado por la "*Asociación para la Investigación de los Medios de Comunicación*" (11), se informa que el 25% de las personas encuestadas han disminuido sus horas de sueño por pasar mucho más tiempo en el computador; 13.8% del dedicado al estudio, 10.1% a salir con sus amigos y un 6.1% de las personas mencionó haber disminuido su tiempo dedicado al trabajo. De los encuestados, el 65% reconoció que había disminuido su tiempo de ver televisión, y lo más impresionante es que un 58.3% mencionó que la red había "llenado" un espacio vacío que dedicaban al ocio.

Ahora bien, el concepto de Desorden por Adicción al Internet está basado en los criterios del DSM-IV, el cual lo define como dependencia de sustancias y juego patológico. Sin embargo, la clasificación causó polémicas y controversias para diferentes estudiosos de la materia, llevando así a Young (1994) (11), a sustituir el término sustancia y juego patológico, tan sólo por el nombre de Internet, y adaptando los síntomas característicos del juego patológico a la adicción del Internet. Entre ellos se distinguen: la tolerancia, en donde el adicto necesita pasar más tiempo conectado para obtener un nivel mayor de satisfacción; y la abstinencia de la conexión, que produce en el adicto pensamientos

obsesivos y ansiedad por el desconocimiento de lo que ocurre en Internet sin él. De tal manera que el adicto desea acceder más tiempo y con mayor frecuencia; asimismo, es posible que empiece a presentar dificultades y trastornos en las diversas áreas de su vida (laboral, familiar, económica, etcétera).

En este sentido, investigadores como Shotton (1991) (11), han intentado definir el perfil de los usuarios que son dependientes de los ordenadores. Para él, este tipo de usuarios emplean un número excesivo de horas sentados frente a la computadora ya que la controlan más fácilmente que aquellos que no se conectan tanto tiempo, son seres menos sociables y, según el autor, prefieren estar en soledad, siendo su pasatiempo la relación que construyen con aparatos tecnológicos.

Otros autores como Mesa y Pérez (15), entienden la adicción a Internet como la manifestación de diferentes síntomas conductuales, cognoscitivos y fisiológicos, que generan en la persona adicta la pérdida de sus objetivos profesionales, personales o familiares, dándole un sentido existencialista al Internet; incluso, el adicto comienza a tener sentimientos parecidos a la dependencia de la pareja, pensando que sin la conexión no puede vivir o ser feliz.

Tal como se observa en párrafos anteriores, la discusión del tema de la adicción a Internet es muy basta, extensa y polémica, ya que el uso patológico del Internet ha sido relacionado a un trastorno en el control de los impulsos, o a su utilización con relación al disturbo compulsivo del juego patológico, puesto que ambos se caracterizan por la incapacidad de resistir la tentación de llevar a cabo acciones que acarrear consecuencias negativas, pero que al adicto le resultan sumamente reforzadoras y agradables (11).

Por otro lado, la mayoría de las investigaciones han apuntado que los usuarios dependientes del Internet tienen una pérdida general en el control del tiempo que invierten conectados; además de que existe una comorbilidad asociada a factores psiquiátricos de tipo compulsivo. Y aunque la adicción a Internet no es reconocida aún como una categoría diagnóstica, las mismas investigaciones encienden la alarma colectiva de los especialistas en salud, tratando de prevenir este tipo de conductas, sobre todo en el periodo de la adolescencia (11).

En cualquiera de estos casos, la realidad es que el término "Adicción a Internet" se está tomando en cuenta en la actualidad para describir a aquellos usuarios que pasan demasiado tiempo conectados; además, este término se ha llegado a enmarcar como una adicción específicamente psicológica (como la adicción al sexo, las compras, al trabajo, al ejercicio, al teléfono, etcétera.), con características comunes como la pérdida de control, síntomas de abstinencia, dependencia psicológica, interferencia en la vida cotidiana, y pérdida de interés en otras actividades (16).

Por último, se puede destacar más específicamente, como lo señala Griffiths (17), que estamos hablando de "adicciones tecnológicas", definidas como adicciones no químicas que involucran la interacción directa y bidireccional del hombre y la máquina, mismas que pueden ser denominadas pasivas (televisión) o activas (ciber-sexo), en donde el usuario protagoniza más de una historia (videojuegos e Internet).

De este modo, la ficción de esos protagonistas, la accesibilidad y la virtualidad del Internet, están cobrando en las generaciones tecnológicas un porcentaje significativo, especialmente si nos referimos a esos jóvenes y adultos que prefieren y anteponen la compañía de un ordenador y de sus "amistades virtuales", al plano de

lo real o tangible del mundo, a costos muy altos. Nos referimos a los Hikikomoris y Screenagers, que serán el siguiente punto a desarrollar.

HIKIKOMORIS Y SCREENAGERS: EL MUNDO DENTRO DE UNA HABITACIÓN

Podemos partir de la idea de que la adolescencia es considerada el período en el que se produce un cambio radical en la vida de los chicos(as). Del tránsito de una existencia regida en buena parte por las reglas que imponen quienes representan la autoridad, a una apreciación de pensamiento y lineamientos que favorecen la acción, que incluyen sentar las bases para establecer una identidad propia. En este periodo cada individuo tiene que desarrollar un conjunto integrado de capacidades y expectativas con respecto a tres áreas básicas, que son la interacción con sus iguales, el rol sexual y el rol personal; incorporando eventualmente el profesional.

Sin embargo, millones de jóvenes en países como Japón, China y Estados Unidos de Norteamérica, han renunciado a esta clase de experiencias cotidianas. Todo a favor de otra clase de vida que se construye a través de la virtualidad, vida que está compuesta tan sólo de las necesidades más básicas en un mundo solitario, es decir, ajustado a sus dormitorios.

Mucho se ha escrito sobre aquella generación milenaria llamada generación "X". Pues bien, ahora dicha generación está siendo desplazada por la denominada generación "Y" o "generación neta", que es la etiqueta utilizada para señalar a los individuos nacidos en la explosión tecnológica. Pero cabe resaltar que en la actualidad, esta nueva generación está ocupando un segundo lugar con respecto al tamaño de aquellos nacidos en los años setentas; aunque se

pronostica que la generación neta superará y excederá su número en los años venideros. Por esta razón, los investigadores han encontrado que existen ciertas similitudes (aunque con variantes), en los comportamientos y las características que las distinguen en cuanto a grado o clase de las generaciones anteriores; es decir, esta nueva generación cuenta con más habilidades de comunicación e información en el ámbito tecnológico, y por ello son diferentes de aquellos individuos nacidos en la generación "X".

De esta manera, Sweeney (18) ha identificado que en los jóvenes actuales existe más selectividad, flexibilidad, personalización y arreglo para requisitos particulares. Este autor también señala en su estudio las características más comunes de este grupo, mismas que incluyen un estilo de aprendizaje experimental y exploratorio, impaciencia y razonamiento práctico; es decir, un pensamiento orientado y una amplia capacidad para realizar trabajos múltiples. Pero también estilos pasivos en la comunicación interpersonal y verbal.

Rushkoff (19), al igual que otros muchos investigadores, se ha referido a los miembros de esta nueva generación milenaria, que están dentro de un rango de 12 a 18 años, como "Screenagers" o "Hikikomoris", debido a su afinidad para la comunicación electrónica por medio del ordenador, el teléfono, la televisión, los videojuegos, etcétera; siendo sin embargo otra de sus características el aislamiento y la reclusión social.

Por otro lado, existe un consenso en donde la mayoría de los investigadores sociales suponen que el antecedente del Hikikomori es el Otaku, comprendido como una generación anterior de jóvenes que giran su vida alrededor del Manga (cómic), Anime (caricaturas) y Hentai (animación que implica sexo explícito). De cualquier modo, el

Hikikomori y el Otaku se caracterizan por convertir la vida virtual que han creado en una vida que consideran mejor que la verdadera, y los problemas comienzan a presentarse cuando por un motivo extremo, tienen que realizar algún contacto personal (20).

Ahora bien, la palabra Hikikomori (reclusión o aislamiento en japonés), es un término relativamente nuevo, y su condición no se ha discutido de manera suficientemente amplia; sin embargo, se estima que un millón de jóvenes japoneses se encuentran viviendo en esta situación de reclusión y retiro.

En la mayoría de los casos, se trata de adolescentes y adultos que de manera voluntaria deciden aislarse de la sociedad, y con frecuencia, estos individuos se conectan horas, días, meses o años a las computadoras con conexión a Internet, e ingresan a diversas páginas que ofrecen variadas actividades. Entre sus predilectas se encuentran los videojuegos, los RPG'S (juegos de rol, donde uno crea personajes con características diferentes a las de la vida real), los TCG'S (juegos de estrategias con cartas), las descargas de música y las Fanfics (historietas modificadas de otros autores); entre muchas más. Cabe destacar que el Hikikomori no sólo cuenta con una PC, laptop o note book, pues generalmente gusta de rodearse de la tecnología punta, por lo que en sus habitaciones se pueden hallar otros componentes tecnológicos como móviles y consolas de videojuegos, que van desde el XBox hasta el afamado sistema Playstation en su tercera generación.

Ahora bien, aunque con ubicaciones geográficas diferentes a los Hikikomoris, pero con cierto paralelismo, existen los Screenagers, objetos de estudio en los Estados Unidos. Ellos son jóvenes y adultos que pasan horas en ambientes cerrados, ya sea en sus propias habitaciones, aulas y laboratorios de instituciones académicas, o

incluso en sus oficinas (en el caso de los adultos). La reclusión voluntaria les posibilita estar expuestos durante largas horas a una pantalla, ya sea del ordenador, el teléfono o la televisión, como se había señalado con anterioridad. En realidad, los Screenagers tienen características similares a los Hikikomori, lo cual hace que estos individuos sean un foco de alerta para los profesionales de la salud. Pues llama la atención que ambos suelen poseer amplias habilidades computacionales y absorber cantidades impresionantes de información con rápidos procesos cognoscitivos.

A lo anterior, Moulton (21) menciona que estas características parecen ejemplificar el pulso de un joven ubicado en la sociedad urbana posmodernista, deduciendo que las habilidades de los Screenagers nos dan la esperanza de la supervivencia en este mundo caótico. Sin embargo, no deja de reconocer que están surgiendo problemas asociados al uso del computador, y que es fácil encontrar padres y educadores apenados por verse rebasados en conocimientos por personas tan jóvenes. También suelen cuestionarse acerca de por qué no pueden estos Screenagers detener el zapping (cambio de canales en la red con una velocidad impresionante para absorber información y ubicar palabras de búsqueda con solo mirar la pantalla), e intercambiar esas actividades por la lectura, la conversación, o por subir árboles, como lo hicieron aquellos adultos en su niñez. Para muchos, estamos siendo testigos del choque generacional más importante en la historia de la humanidad.

Pero existen otros riesgos y peligros acechando en la red: algunos autores han mencionado que ambos colectivos, es decir, los Hikikomoris y Screenagers, parecen tener cierta fascinación por los nacientes clubes suicidas online; sitios que se alojan en blogs y foros específicamente dedicados a la propaganda e invitación a suicidios masivos, y que en casos extremos transmiten suicidios en tiempo real

a través de los cam-chat's (chateo en línea por medio de cámaras web).

Además, se ha llegado a identificar que los Hikikomoris y los Screenagers muestran características como el salir por las noches, pero a su vez rehuyen la compañía y la conversación con sus iguales; se dice que por lo general, deben ser severamente presionados por los padres para salir de sus habitaciones, y que con suma frecuencia amenazan con el suicidio.

Como muestra de lo anterior, un estudio reportado por la BBC menciona que el 41% de los Hikikomoris y Screenagers presentan trastornos de personalidad, ansiedad, agorafobia y depresión; sin embargo, existen aquellos casos en donde no se han observado estos síntomas. Particularmente, Japón ha publicado una basta literatura acerca de los Hikikomoris, considerándoles en la actualidad como un futuro problema de salud pública. De este modo, la difusión de sus investigaciones ha tenido como objetivo dar a conocer esta cada vez más común problemática, ya que generalmente la familia suele esconder el hecho de tener un hijo en esta situación. Igualmente, se han creado en este mismo país clínicas especializadas en donde se ingresa voluntariamente; no obstante, este problema de salud no es reconocido más que como una epidemia "subterránea", puesto que como ya se ha mencionado, la propia familia decide ocultar y negar el comportamiento de estos jóvenes, a pesar de no saber cómo manejarlo.

En este sentido, llama también la atención el reconocimiento de que sólo un mínimo de la población que tiene acceso a Internet lo utilice con fines educativos o laborales, mientras que la mayoría de los usuarios lo utilizan con fines personales o de ocio, creando así un significado lúdico de la utilización de este medio, que en el caso de

los Hikikomoris y Screenagers está acarreado dificultades cada vez más perceptibles, como lo son la sociopatía, la agorafobia, el aislamiento, la reclusión, etcétera.

Innegablemente, los seres humanos somos por lo general un poco adictos a algo, ya sea a la música, la literatura, la religión, el cine, el cigarro, el alcohol, etcétera, y como tal, tenemos diferentes ubicaciones socioculturales. En el caso de la "adicción" a Internet, los Screenagers y los Hikikomoris suelen quedarse enganchados, y así construir sueños y personalidades, vidas y relaciones alternas, en donde lo real se desvanece y lo virtual les domina. La virtualidad que se alimenta de la imaginación y de la necesidad de cada cual.

CONCLUSIONES

Es un hecho que en la actualidad no es raro escuchar acerca de las adicciones que sin sustancias químicas, se basan en factores psicológicos o conductuales; este tipo de adicciones se pueden manifestar en el juego, el sexo, la comida, las compras, el ejercicio físico, el trabajo y otros. En tiempos presentes, como lo hemos venido apuntando, las tecnologías comienzan a convertirse en factores de riesgo para las adicciones psicológicas, ya que los casos de individuos que creen en el fin del mundo por no tener un móvil están aumentando en la población de jóvenes y adultos. Y es que el ser humano requiere de cierto grado de satisfacción para poder existir, y el caso de los usuarios de Internet no es la excepción, pues la predilección por conectarse ha llevado a algunos de ellos a relacionarse con otro tipo de adicciones o filias, que por lo regular se encuentran en la red.

Al respecto, Young (1996) (11) realizó una categorización de los diferentes adictos que viajan por la red. La primera categoría se

refiere a los internautas, entendiéndolos como aquellos adictos que se conectan con la finalidad de establecer relaciones de tipo social, ya que en algunos casos tienen dificultades para establecerlas cara a cara; es así que el anonimato facilita que estas personas se desinhiban, lo que también ocurre con algunas drogas como el alcohol. En segunda instancia, se encuentran los cibernautas que son llamados por la virtualidad del cibersexo, mencionando como sus principales satisfacciones las pláticas de contenido sexual, intercambio de fotografías y vídeos, además de que el cibersexo no representa ningún riesgo para la salud. Por último, la autora menciona a los cibernautas en los MUDS (parecidos a los juegos de roles), creadores de una personalidad que no pueden revelar en la vida cotidiana, por temor a burlas o al fracaso social.

En este sentido, Alario (22) considera que no se disponen de datos consistentes en cuanto al tratamiento que se debe llevar a cabo con pacientes que padecen "Adicción a Internet". Sin embargo, diversos tratamientos psicológicos como el cognitivo-conductual, podrían actuar de manera efectiva en estos casos, ya que si se realiza de manera adecuada, el usuario puede superar su compulsión de conexión y disminuir las horas que pasa frente al ordenador.

Ahora bien, otro intento para tratar de erradicar la "adicción" a Internet, es la creación de centros de desintoxicación. Uno particularmente saltó a la vista del público a partir de febrero de 2007: la Base de Crecimiento Psicológico para Adolescentes Chinos, hospital militar ubicado en el distrito pequinés de Daxing. Dicho centro es el más antiguo en China, aún considerando que fue inaugurado en 2005.

Lo distintivo de este sitio radica en que en él, los internos llevan a cabo largas jornadas de entrenamiento físico y deportes colectivos; lo

más cercano a un entrenamiento militar. Algunas otras tareas a realizar por los internos son lavar su ropa, emplear juguetes reales y pintar con pinceles, todo esto con el objetivo de conectar a los adictos a la vida real. Aunque en caso extremos de "adicción" el tratamiento consiste en aplicar cargas eléctricas de bajo voltaje, de acuerdo a recetas de medicina china tradicional. Los internos de este hospital se encuentran en el promedio de edad de los 12 a 24 años, y aunque generalmente tienen 30 pacientes, en verano llegan a ser 70, pues una de las principales características de este centro es que ofrece servicios gratuitos para familias pobres que no pueden permitirse pagar el excesivo costo del tratamiento de tres meses, que varía entre los 1.192 a 1.300 dólares (23, 24).

Frente a este panorama, se puede concluir que la tecnología o tecnocratización se ha convertido en la base de la sociedad postmoderna para los negocios, las instituciones, los profesionales, los estudiantes, etcétera. Pero ante las dificultades observadas especialmente entre los más jóvenes, cabe resaltar que se necesita con urgencia el desarrollo de estrategias para hacer frente a fenómenos como los Hikikomoris y los Screenagers, estrategias que comprenderían proveerles de habilidades sociales e interpersonales, así como también dotarles de herramientas para hacer frente a las diferentes competencias requeridas para los diversos contextos de participación de los individuos, llevándolos a la reflexión y análisis de su comportamiento actual.

Así pues, el progreso y la supervivencia comienzan a tomar un nuevo significado y a emigrar lentamente nuestro vocabulario a un saber tecnologizado. Los humanos disponemos cada vez de mayor información y conocimiento, pero la velocidad con la que se construyen los nuevos tipos de interacciones dan una dirección contraria a lo aprendido en la cotidianidad del ser (25).

Es muy cierto que no podemos descartar aquellos factores de tipo sociocultural en los que están inmersos los Hikikomoris y Screenagers; sin embargo, nos arriesgamos a mencionar que la tendencia a permanecer enganchados a Internet estará incrementándose de manera paulatina en países en vías de desarrollo, puesto que la tecnología y el Internet, a pesar de la asimetría de equipamientos y proyecciones de medios de comunicación, cuentan con un estatus privilegiado, y la mercadotecnia que los abraza favorece a sus usuarios por encima de los carentes de estas.

Por último, resulta sumamente importante plantear el hecho de que Internet no es por sí mismo adictivo, más bien la adicción comienza al presentarse cierta satisfacción interactiva de los servicios que proporciona al consumidor que lo usa, ya que permite acceder a cualquier cosa disponible en ella, desde casinos virtuales hasta rooms de cibersexo, lo cual crea satisfacción y placer en muchos de los usuarios; la primera bocanada de humo puede no causar adicción, mientras que las subsecuentes crean una enorme satisfacción en algunos.

De cualquier manera, el reto para los profesionales de la salud ya se ha hecho presente. Es indispensable generar estrategias de intervención para las nuevas víctimas emanadas de la cibercultura. Pero más importante aún, es trabajar en el diseño de programas de prevención dirigidos a los más jóvenes, educando desde los hogares y las aulas y en donde la participación de padres y educadores tendrá que ser requisito indispensable. Antes de que el destino nos alcance.

REFERENCIAS.

1. Castells, M. The informational city. Oxford: Blackwell; 1989.
2. Rodríguez, E. Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos. Madrid: INJUVE [Base de datos en Internet]; 2002. [acceso 11 de Mayo de 2007]. [aproximadamente 63 pantallas]. Disponible en: <http://www.mtas.es/injuve>.
3. Gibson, W. Modern boys and Mobile girls. GUARDIAN UNLIMITED OBSERVER [Revista en Internet] 2003. [acceso 1 de Abril del 2007]; 26(3). 2001. Disponible en: <http://www.observer.co.uk/life/story/0,6903,466391,00.html>.
4. Vásquez, A. Cultura, simulacro y régimen de mortandad en el sistema de los objetos. EIKASIA [Revista en Internet]; 2007 [acceso 19 de octubre de 2007] (2), 9. Disponible en: <http://www.revistadefilosofia.org>
5. Feria, L. Redes telemáticas y cultura digital. [Sede Web]. Universidad de Colima México: <http://www.ucol.mx;S/A>[acceso 19 de Noviembre de 2007] Disponible en: http://www.ucol.mx/acerca/coordinaciones/CGSTI/publi_pdf/27_feria.pdf.
6. Sánchez, A. La contracultura de los hackers. EL COTIDIANO. [Revista en Internet] S/A [acceso 10 de Mayo del 2007]. Disponible en: <http://www.azc.uam.mx/publicaciones/cotidiano/68/doc4.html>.

7. Oldenburg, R. The great good place. New York : Paragon House; 1991.
8. 100% online, 40% adictivo. LA VANGUARDIA [Periódico en Internet] España; 2006 [acceso 20 de abril del 2007]. Disponible en: http://www.lavanguardia.es/premium/publica/publica?COMPID=51364230097&ID_PAGINA=22088&ID_FORMATO=9&turbourl=false.
9. Un adolescente mata a su madre porque no le da dinero para ir al "cybercafé" en China. LA VANGUARDIA [Periódico en Internet] España; 2007[acceso 8 de marzo del 2007]. Disponible en: http://www.lavanguardia.es/premium/publica/publica?COMPID=51362270095&ID_PAGINA=22088&ID_FORMATO=9&turbourl=false.
10. Un chino muere después de pasar tres días seguidos jugando por Internet. LA VANGUARDIA [Periódico en Internet] España; 2007[acceso 8 de marzo del 2007]. Disponible en: http://www.lavanguardia.es/premium/publica/publica?COMPID=53394268080&ID_PAGINA=22088&ID_FORMATO=9&turbourl=false.
11. De Gracia, M; Vigo, M; Marcó, M y Fernández, M. Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet: un estudio exploratorio. ANALES DE LA PSICOLOGÍA [Revista en Internet]; 2002 (118)2. [aproximadamente 25 pantallas]. Disponible en: http://www.um.es/analesps/v18/v18_2/06-18_2.pdf.

12. Arredondo, J. ¡Fuera máscaras en Internet!. EL UNIVERSAL [Periódico en Internet] México; 2006. [acceso 20 de mayo del 2007]. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/36098.html>.
13. Fuerte tratamiento para adictos de Internet. DIARIO LIBRE [periódico en Internet]; 2007. Disponible en: <http://www.diariolibre.com/app/article.aspx?id=100543>.
14. Moreno, M. y Vázquez, M. Proyecto ALUESA: prevención de la adicción a las nuevas tecnologías en jóvenes. COP [Revista en Internet]; 2006, (88) [aproximadamente 20 pantallas]. [acceso 18 de diciembre del 2007] Disponible en: <http://www.coplaspalmas.org/07biblio/drogod/drogo13.pdf>.
15. Mesa, M. y Pérez, N. Adicción @ Internet. FCMFAJARDO <http://fcmfajardo.sld.cu/> [Home Page]; S/A. [aproximadamente 15 pantallas]. [acceso 23 de junio del 2007]. Disponible en: <http://fcmfajardo.sld.cu/cev2002/trabajos/fajardo/11mireisy/desarrollo.htm>.
16. Echeburúa, E. y Corral, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. Inter Jour of Clin Heal Psych (Esp.); 1994. (5): 251-258.
17. Griffiths, M. D. Does Internet and computer "addiction" exist? some case study evidence. CYBER PSYCHOLOGY & BEHAVIOR. [Revista en Internet] Estados Unidos de Norteamérica; 1997, 3(2): 211-218. [acceso 18 de Abril del 2008]. Disponible

en:<http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/109493100316067?cookieSet=1&journalCode=cpb>

18. Sweeney, R. Millennial behaviors and demographics. LIBRARY DATA BASE [Base de datos en Internet]; 2006. [acceso 20 de Noviembre del 2008]. Disponible en: <http://library1.njit.edu/staff/olders/sweeney/Millennials/Article-Millennial-Behaviors.doc>
19. Lawrence, E. Otak-who? technoculture, youth, consumption, and resistance. American representations of a japanese youth subculture. CJAS [Base de datos en Internet]; 1996. [acceso 26 de Noviembre del 2008]. Disponible en: <http://www.cjas.org/~leng/otaku.pdf>
20. Murakami, R. Japan's lost generation. TIME ASIA [Revista en Internet] Japón;2000 [actualizada el 10 de enero de 2000; acceso 12 de mayo de 2008] Disponible en: <http://www.time.com/time/asia/magazine/2000/0501/japan.essaymurakami.html>
21. Moulton, A. (2008) Reflections on screenagers, faculty development and net-supported learning. TOJDE [Revista en Internet; Notes for Editor]; 2008 (9), 2 [acceso 20 de Mayo del 2008]. Disponible en: http://tojde.anadolu.edu.tr/tojde30/pdf/notes_for_editor_1.pdf
22. Alario, S. Tratamiento de un caso crónico de adicción a Internet. REVISTA PROFESIONAL ESPAÑOLA DE TERAPIA COGNITIVO-CONDUCTUAL [Revista en Internet]; 2005. (3) 71-93. [acceso 20 de Noviembre del 2008]. Disponible en:

http://www.editorialmedica.com/Cuad%20N%BA%2079_80-trab-7.pdf.

23. Eunjung, A. In China, stern treatment for young Internet "addicts". WASHINGTONPOST [Periódico en Internet]; Estados Unidos de Norteamérica; 2007. [acceso 18 de Julio del 2007]. Disponible en: <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content/article/2007/02/21/AR2007022102094.html>.

24. El método chino contra la adicción a Internet se basa en "electrochoques". LA VANGUARDIA [Periódico en Internet] España; 2007[acceso 8 de marzo del 2007]. En: http://www.lavanguardia.es/premium/publica/publica?COMPID=51309608386&ID_PAGINA=22088&ID_FORMATO=9&turbourl=false.

25. Druten, L. New knowledge frontiers: the didactic scaffolding of the network. NETUNI [Base de datos en Internet]; 2000. [acceso 8 de marzo del 2007]Disponible en: <http://www.netuni.nl>