

ENTORNOS SOCIODIGITALES EN TINDER Y SUS REPERCUSIONES EN LA SALUD MENTAL

Data de submissão: 07/07/2023

Data de aceite: 01/08/2023

Edith Molina-Carmona

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Puebla, México
<https://orcid.org/0000-0002-2047-337X>

Sandra Flores Guevara

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
Hidalgo, México
<https://orcid.org/0000-0003-0739-4893>

Verónica Beatriz Gamboa Canales

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Puebla, México
<https://orcid.org/0000-0001-5986-4477>

María Guadalupe Curro Lau

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Puebla, México
<https://orcid.org/0000-0002-5218-3262>

Elvira Hernández Carballido

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
Hidalgo, México
<https://orcid.org/0000-0003-2733-9904>

Gabriela A. González Ruiz

Universidad Iberoamericana Puebla
<https://orcid.org/0000-0002907699483>

Jannet S. Valero Vilchis

Universidad Autónoma del Estado de México
<https://orcid.org/0000-0001-5009-4496>

RESUMEN: Este proyecto se crea bajo la premisa de que existe una afectación de la salud mental con el uso de aplicaciones sociodigitales para la construcción de vínculos afectivos. De esta forma la pregunta de investigación que guía el trabajo es ¿Cómo se construyen las identidades en los entornos sociodigitales para la creación de vínculos afectivos que están interfiriendo en la salud mental de usuarios de Tinder? El objetivo es identificar el tipo de identidad digital elaborado en los perfiles y los elementos de esta que afectan la salud mental de los usuarios. Se ha utilizado hasta el momento una metodología mixta. Específicamente, para el análisis de las identidades digitales se ha recurrido al análisis de contenido de las fotografías de los perfiles de usuarios de la aplicación y a una encuesta online de usuarios de Tinder. Y, para la parte cualitativa se recurrió a la entrevista en profundidad con usuarios de Tinder que han creado vínculos afectivos a

partir de la misma. Los resultados permiten señalar que la comunicación ha rebasado los límites de la visualización y contacto físico del encuentro cara a cara e implementado un nuevo escenario para los vínculos afectivos y para la creación de un proceso emergente que define y transforma las formas de la interacción social, con afectaciones a la salud mental. En este trabajo se presentan específicamente los resultados de la construcción de las identidades digitales en la red social en periodo de postpandemia.

PALABRAS-CLAVE: sociotecnología, salud mental, Tinder, identidades digitales

SOCIODIGITAL ENVIRONMENTS IN TINDER AND ITS REPERCUSSIONS ON MENTAL HEALTH

ABSTRACT: This project is created under the premise that there is an affectation of mental health with the use of socio-digital applications for the construction of affective bonds. In this way, the research question that guides the work is How are identities constructed in socio-digital environments for the creation of affective bonds that are interfering in the mental health of Tinder users? The objective is to identify the type of digital identity developed in the profiles and the elements of it that affect the mental health of users. A mixed methodology has been used so far. Specifically, for the analysis of digital identities, the content analysis of the photographs of the profiles of users of the application and an online survey of Tinder users have been used. And, for the qualitative part, the in-depth interview with Tinder users who have created affective bonds from it was used. The results allow us to point out that communication has exceeded the limits of visualization and physical contact of face-to-face encounter and implemented a new scenario for affective bonds and for the creation of an emerging process that defines and transforms the forms of social interaction, with effects on mental health. This paper specifically presents the results of the construction of digital identities in the social network in the post-pandemic period.

KEYWORDS: sociotechnology, Mental Health, Tinder, digital identities.

1 | INTRODUCCIÓN

En los actuales entornos digitales los sujetos buscan formas para proyectarse a sí mismos configurando distintas narrativas —ficciones o no— de lo que desean presentar o representar de ellos a partir de la multiplicidad de mecanismos y “tecnologías del yo” (De Piero, 2019). Las ventajas que se pueden encontrar en estos entornos sociodigitales es la aparente variedad de identidades bajo el uso de narrativas que, si bien no son una novedad, si presentan la ventaja de la diversificación y la combinación de distintos códigos para realizarlos, dependiendo del objetivo que se persiga. Entre estos objetivos se encuentra la búsqueda de vínculos afectivos, entre ellos los amorosos, dentro de plataformas como Tinder.

Sin embargo, esta aparente diversidad de construcción de identidades y narrativas, investigadores y especialistas del área de la salud y de las tecnologías de la información han detectado efectos y consecuencias en la salud de los usuarios ciberespaciales,

específicamente dentro del campo de la salud mental.

La salud mental, entendida como la capacidad colectiva e individual a través de la cual se manifiestan los sentimientos (Organización Mundial de la Salud, 2018), es una de las áreas de la salud que se ve afectada, cuando, por la misma tecnología, se rompe “el nosotros” íntimo (Simmel, 1986; Zelizer, 2009), así como el contexto histórico, cultural y personal en el que se desarrolla (Wetherell, 2012).

Si se toma en cuenta que los vínculos afectivos amorosos buscan en primera instancia ser fuente de bienestar y felicidad, con las plataformas, se están trastocando el proceso del encuentro de una pareja “ideal” (Ángel, 2020) en una búsqueda incesante del candidato idóneo; el despliegue de estrategias y habilidades para obtener mayor puntaje (“me gusta”, matches) así como el “consumo de superficie”, o modo de relacionarse con los perfiles como objetos de consumo (Linne, 2020); y en otros casos, la insatisfacción perpetua de la imagen (De Pedro; 2021) que tiene el usuario para poder entablar relaciones y la exigencia de estar dentro de ciertos cánones para estar posicionada en la red social. Aspectos a los que se suman problemáticas propias de los fenómenos sociodigitales como el sexting y la violencia síncrona o asíncrona. (Zapata, Vargas y Marin-Cortés, 2021)

En este trabajo se presentan los resultados de la primera etapa de la investigación en la cual se hace un análisis de los perfiles de usuarios de Tinder para reconocer las identidades construidas en el entorno sociodigital de dicha aplicación, mediante etnografía virtual.

2 I SALUD MENTAL Y ENTORNOS SOCIO DIGITALES

La salud mental, de acuerdo con la Organización Mundial de la Salud (2018) es una capacidad tanto colectiva como individual a través de la cual se manifiestan los sentimientos, se pone en práctica la interacción con los demás y tiene determinantes sociales, psicológicos y biológicos, por lo que es vital para las sociedades actuales. Esta organización también señala que, así como es parte de un funcionamiento eficaz de la comunidad, también se asocia en el sentido negativo a situaciones de exclusión, discriminación e incluso a violaciones de derechos humanos.

López. et.al (2023) señalan que el propio concepto se encuentra inmerso en una serie de contradicciones emanadas de la diversidad de enfoques y planteamientos emanados de los contextos socioculturales de distintas épocas, aunque la mayoría superpuestas. Bajo esta perspectiva conceptualizan tres modelos de la salud mental y que incluyen a las enfermedades. El primero es lo mental como producto orgánico-cerebro, esto es la concepción biomédica de la salud mental, teniendo como eje al cerebro y lo mental se reduce a procesos biológicos y neuroquímicos. El segundo corresponde a lo mental como cognición y conducta que comprende una concepción comportamental de la salud mental. Y el tercero lo mental como producto social, esto es, la concepción socio-económica-

cultural de la salud mental. Estos tres modelos plantean, en cualquiera de los casos, la necesidad de atender la situación de enfermedad que se presentan más allá de un proceso de medicalización y atenderlo bajo la perspectiva de un derecho humano fundamental.

La salud mental es más que la mera ausencia de trastornos mentales y se integra en un proceso humano complejo que cada persona experimenta de una manera diferente, con grados de dificultad diferentes y con resultados sociales y clínicos que también pueden ser muy diferentes. En este sentido, las afecciones de salud mental comprenden, entre otras situaciones, trastornos mentales y disfunciones psicosociales, así como otros estados mentales asociados a altos grados de angustia, discapacidad funcional o riesgo de conductas autolesivas. (López, et.al, 2023, 19)

El uso de plataformas como Tinder formarán parte de los elementos confluyentes dentro de los dos últimos modelos mencionados que pueden llevar a esas afectaciones de la salud mencionados por López, et.al. (2023). Sobre todo, si se toma en cuenta el tiempo que pasan los usuarios dentro de la plataforma, las habilidades que requieren para su uso, y, más aún, para lograr la visibilidad y en este caso el *like (me gusta)* dentro de la misma. Negar los efectos negativos que causa el uso de la aplicación en la salud mental de los usuarios sería tratar de negar que se vive en ese entorno sociodigital de multiplicidad de narrativas ficcionales y de negar la participación en las mismas bajo la diversidad de identidades digitales.

Con ello, no podemos omitir que, si bien la tecnología como tal supone un escenario diverso y complejo por la naturaleza de su aplicación e inserción en el contexto social, será quien otorgue sentido a una serie de transformaciones asociadas a la cultura y a las experiencias de los individuos que a su vez dan origen a la conformación de las identidades y de las nuevas realidades de los grupos.

La nueva cultura sobre lo tecnológico en nuestro mundo social da origen a nuevas formas de pensamiento, nuevas maneras de interpretar el entorno social y los propios entornos sociodigitales se muestran modificados para convertirse en un elemento fundamental que construye, edifica, gestiona y recrea la identidad de los usuarios y el punto no sólo puede quedarse ahí, sino en las afectaciones que se inscriben en el horizonte individual y con problemáticas concretas de salud mental.

Las afectaciones emanadas resultan ser diversas y los entornos sociodigitales permiten cruzar muchas de las variables que definen esos patrones de riesgo los cuales cada vez se replican entre más internautas y en diversas formas, con más alcances y mayores repercusiones.

En una de las vertientes, si bien no considerada como afectación, pero sí como una forma de entender lo que sucede en las redes digitales, hemos de atribuir a la identidad digital en el sentido de ser entendida como la presencia e inmersión de cada uno de nosotros en el ciberespacio, esto es, la representación personal que nos conduce con la propia actividad que desarrollamos en Internet estructurando un “Yo digital” a través de los

vínculos, las comunicaciones y las interrelaciones con los otros que están ahí presentes

Como se sabe, Tinder es una aplicación para entablar citas con personas que se encuentran registradas en ella. Es de hecho, por sus características inherentes a la construcción de vínculos afectivos, un entorno socio digital que ha oscilado en mayor o menor proporción dentro de las más populares alrededor del mundo.

Marwick (2010, citado en De Piero) propone considerar la identidad como un producto que fluctúa entre lo público y lo privado y como una estrategia de auto-marketing. Lo cual significa, en el contexto de la mercadotecnia que como todo producto creado para vender y ser consumido, estará alineada a los valores imperantes del mercado o industria cultural. Este mismo aspecto es el que le da la posibilidad de que la identidad construida pueda ir cambiando conforme cambia la demanda del mercado y también cambia conforme se pueda manipular acorde a la tecnología dominante. Como diría Giddens (1991) se va tejiendo a lo largo del tiempo, tiene una narrativa y está basado en un sistema personal de creencias que a su vez posibilita el reforzamiento de la construcción de la identidad y de otros constructos que han generado foco de atención y por ello, incluso, las políticas públicas se han dado a la tarea de atender tal escenario.

Por decreto oficial se crea la Comisión Nacional de Salud Mental y Adicciones como un órgano administrativo desconcentrado de la Secretaría de Salud en México, existe el antecedente con la firma de diversos instrumentos internacionales en materia de salud mental en nuestro país, sin embargo y con toda la cobertura que pudieran tener, el contexto actual nos permite ver que con dicho decreto se cuidará de problemas de salud mental entendiendo trastornos mentales, discapacidades psicosociales y estados mentales, esto es, lo relativo a la salud mental y al estado de bienestar físico, mental, emocional y social determinado por la interacción del individuo con la sociedad y vinculado al ejercicio pleno de los derechos humanos; esto quiere decir que la oportunidad de observar las afectaciones emanadas por las interacciones creadas en los entornos sociodigitales.

Lo anterior supone un panorama con posibilidades de no sólo de observar y entender las afectaciones, sino una puerta a la creación de programas de intervención y aplicación para la atención de las problemáticas que pueden surgir a partir de las distintas modalidades de interaccionar a través de los entornos digitales.

3 | IDENTIDADES DIGITALES EN TINDER

Para el análisis de los perfiles de Tinder se tomó en cuenta la propuesta de Rogers (2013, 2015 y 2019) respecto a estudiar los objetos digitales generados en entornos web y plataformas de redes sociales, considerando así la lógica del entorno digital lo que implicó recurrir a la etnografía virtual. Y bajo esta lógica se decidió analizar los perfiles de identidad digital, considerando que éstos son el primer contacto para seleccionar o rechazar a posibles parejas y que se modifican o cambian conforme a los avances tecnológicos y

valores del mercado de los estereotipos y códigos para los vínculos afectivos. Al mismo tiempo se asumió que el uso de esta plataforma está ligado a la identificación del usuario con la misma para socializar o construir el vínculo, aprovechando la flexibilidad y movilidad a través de los dispositivos móviles y otras tecnologías.

De tal forma, se hizo una recolección de 28 perfiles de hombres y mujeres nativos digitales y migrantes con cuenta en Tinder, de los cuales, 20 fueron hombres y 8 mujeres. La etnografía virtual en este caso, requirió de la elaboración de un perfil en Tinder que permitió el acceso a las fotografías de los usuarios de la plataforma. El rango de edad fue de 35 a 55 años. Siendo el perfil de menor edad el de 37 años y el de mayor edad de 49.

El análisis versó sobre aspectos textuales y visuales, entendidos como puestas en escena para el primer contacto y por ende escenario de la construcción de las identidades digitales para conseguir el vínculo afectivo. Para el análisis a las composiciones fotográficas de los perfiles se recurrió a la propuesta de De Alba (2010) sobre “La imagen como método en la construcción de significados sociales”, así como a la propuesta de Muñiz y Navazo (2021) respecto a la “Desinformación visual en redes sociales y medios digitales: una propuesta taxonómica de la manipulación fotográfica distribuida durante la pandemia”.

La propuesta de Muñiz y Navazo (2021) se utilizó para identificar alguna de las 3 formas de manipular las imágenes: la primera, aquella en la que se manipula la escena antes de ser plasmada en algún medio (*manipulación ex-ante*); la segunda, en la que se manipula la imagen una vez que está tomadas y plasmada en algún medio (*manipulación ex-facto*): y tercera, aquellas en la que se da una descontextualización de su publicación, esto es, que se pone en otro contexto diferente al que realmente pertenece (*manipulación ex-post*). La perspectiva de De Alba (2010) fue para realizar una lectura crítica de la imagen, teniendo en cuenta su función comunicativa y su efecto sobre el receptor. Esto porque la autora parte de la idea de que las imágenes son signos que comunican mensajes y que requieren de una interpretación para comprender su sentido en tanto que expresan la realidad social en un juego de representaciones y de significados que se deben descifrar en el contexto sociocultural del productor y del espectador.

En los perfiles analizados se pudieron identificar múltiples escenarios y posibilidades, en tanto patrones, sobre el origen de formar parte de esa comunidad. Para algunos la experiencia se manifestaba como nueva, para otros, era ya una forma de vida y de relacionarse con otras personas.

También se logró reconocer que se presenta o se ha conformado una nueva narrativa digital acorde a ese espacio sociodigital donde hombres y mujeres realizan manipulación de sus fotografías, aunque, la diferencia entre ellos, radica en el nivel de manipulación de las mismas. En el caso de los varones, todos utilizan imágenes fijas, realistas e informativas, combinando al mismo tiempo ciertos elementos del entorno para hacer más agradable la experiencia del contacto visual. Esto es predominantemente una *manipulación ex-ante*. En el caso de las mujeres, de igual forma se presentan los tres tipos de manipulación,

sin embargo, hay mayor presencia de imágenes manipuladas posterior a la toma — *manipulación ex-facto y ex-post*—. De tal forma que, en las imágenes que muestran como parte de su identidad digital, predominan aquellas donde de manera explícita se muestra el rostro para resaltar la belleza física y estética, sin escenarios sociales o de grupo, como lo hacen los varones.

La búsqueda del vínculo afectivo lleva entonces a una tendencia en la forma de construir identidades digitales de manera exclusiva para el mercado sociodigital y para ocupar el territorio de la identidad dentro de esa narrativa con valor iconográfico, que, a su vez, narra las dinámicas, las intenciones, los afectos y el sentido simbólico que se le atribuye a esa búsqueda del vínculo afectivo, donde intervienen los roles y los estereotipos de género.

Las intenciones reconocidas a partir de los elementos analizados fueron: a) la sociabilidad y establecimiento del vínculo con base en la demostración del nivel cultural y económico mostrado a partir de actividades en lugares elegantes y de alto nivel socioeconómico, así como la posesión o uso de autos de lujo o bienes muebles con alto valor en el mercado. b) Construir vínculos a partir de la cultura y/o nivel educativo para compartir conocimiento, mostrando los perfiles profesionales y hobbies de lectura y música, teatro, etcétera. c) De formar vínculo a partir de actividades de ocio y esparcimiento como lo son deportes y actividades durante el tiempo libre. d) De formar lazos a partir del uso del tiempo tanto para diversión o esparcimiento de tal forma que no sea pérdida de este. e) Del vínculo a partir de compartir intereses de responsabilidad social y activismo como la defensa del medio ambiente, mascotas, especies en extinción. f) De construir un vínculo cotidiano a partir de la autenticidad o simplicidad de la vida y de la propia introspección, esto es, para quienes lo importante no es describir los aspectos de interés del usuario sino simplemente mostrar su imagen sin destacar ninguna de las actividades descritas previamente. g) De vínculos formados a partir del interés y apertura a nuevas experiencias y salir de la cotidianidad. h) De lograr vínculos retomando atributos como el carisma, la “naturalidad”, la formalidad, el misterio o el físico —cuerpos trabajados a partir de deportes o actividades extremas—.

A partir de lo anterior puede mostrarse que la idea de construir un vínculo afectivo en los entornos sociodigitales requiere de un esfuerzo por posicionarse como buen producto en el mercado de las afectividades. Sin embargo, lograrlo requiere, como ya se mencionó, un despliegue de habilidades tanto del manejo de las tecnologías, como de la posesión de los atributos inherentes a una mercancía elegible que puede provocar afectaciones en la salud mental.

4 | CONCLUSIONES

A manera de conclusión, considerando que la salud mental (OMS, 2018) se

define como un estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera, siendo capaz de hacer una contribución a su comunidad.

La construcción de la imagen de sí mismo, el concepto y las creencias de la persona son el constructo social, cultural, y socioemocional que promueve la salud mental de la persona en la percepción de sí mismo y de los demás. La alteración de esa imagen mediada por tecnología y el ofrecimiento de esta en entornos sociodigitales lleva como riesgo una falsa percepción de sí mismo de la persona y una falsa aceptación de otros hacia quién altera su imagen en estos medios, lo que propicia una endeble estructura cognitiva, afectiva y social que da como resultado relaciones socioemocionales poco involucradas y responsables de mostrar realmente quiénes son.

Lo que invita a cuestionar conforme a todo esto ¿Qué efectos tiene estas identidades diversas en las aplicaciones digitales?, ¿Cómo reconocer el trabajo de manipulación o alteración de la imagen con el cambio o modificación de la percepción de sí mismo?, ¿Cómo los entornos sociodigitales contribuyen a la creación de estereotipos?, ¿Cuáles son los riesgos de establecer relaciones o vínculos de pareja mediadas por entornos sociodigitales?

Por todo esto, se puede decir que la creación de identidades diversas en aplicaciones digitales conlleva a visualizar a internet como el escenario idóneo para la reinención de las identidades y del propio “Yo”, es la posibilidad de una identidad fragmentada y con posibles consecuencias a nivel de afectaciones con la salud mental identificando procesos de construcción desconstrucción de la identidad. Todo basado, por un lado, en las posibilidades —positivas y negativas— que ofrecen los entornos sociodigitales; y por el otro, en los intereses construidos histórica y culturalmente por cada usuario y bajo la consideración que hoy en la actualidad se tiene para incluir en la política pública nacional un decreto de naturaleza tal que incluya e integre el cuidado y atención hacia la salud mental.

REFERENCIAS

Ángel G., K.A. (2020) **Apps de citas y problemas de salud mental**. CrossMediaLab UTADAO <https://www.utadeo.edu.co/es/articulo/crossmedialab/277626/apps-de-citas-y-problemas-de-salud-mental-0>

De Alba González, M. (2010). La imagen como método en la construcción de significados sociales. Iztapalapa, *Revista de Ciencias Sociales*, 69, 41–65. file:///C:/Users/Usuario/Downloads/39348726003_230603_194011.pdf

De Pedro G., A. (17 de mayo de 2021) **La cultura de Tinder está generando más ansiedad que nunca ¿Qué podemos hacer?** *Cláritas Instituto psicológico*. <https://institutoclaritas.com/la-cultura-de-tinder-esta-generando-mas-ansiedad-que-nunca-que-podemos-hacer/>

De Piero, J. L. (2019). ¿Es posible hablar de subjetividades digitales? *Revista Electrónica de Psicología Política*, 42, 30–40. <https://www.academica.org/jose.luis.de.piero/18.pdf>

Diario Oficial de la Federación. **DECRETO por el que se crea la Comisión Nacional de Salud Mental y Adicciones como un órgano administrativo desconcentrado de la Secretaría de Salud.** DOF: 29/05/2023 https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5690283&fecha=29/05/2023&print=true

Linne, J. (2020) “**No sos vos, es Tinder**”. **Gamificación, consumo, gestión cotidiana y performance en aplicaciones de “levante”.** *Convergencia Revista de Ciencias Sociales*. <https://www.scielo.org.mx/pdf/conver/v27/2448-5799-conver-27-e13365.pdf>

López, V.M., Yuste, R., Alzás, T., León, B., Mendo, Pérez, E.M. y Polo, M.I., Solanas, E. y Nieto, C. (2023). **Estudio sobre bienestar psicológico y salud mental del estudiantado de la Universidad de Extremadura.** Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura. ISBN: 978-84-9127-183-3 (edición digital)

Muñiz-Velázquez, J. A., & Navazo-Ostúa, P. (2021). **Desinformación visual en redes sociales y medios digitales: una propuesta taxonómica de la manipulación fotográfica distribuida durante la pandemia.** *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 26, 81–91. <https://doi.org/10.5209/ciyc.75235>

OMS (2018). **Salud mental: fortalecer nuestra respuesta:** <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>

Rogers, R. (2013). **Métodos digitales.** Boston: Prensa del MIT.

Rogers, R. (2015). **Métodos digitales para la investigación web.** En *emergencia y Tendencias en lo Social y Ciencias del Comportamiento*. <https://doi.org/10.1002/9781118900772.etrds0076>

Rogers, R. (2019). **Haciendo Métodos Digitales.** Londres: SAGE.

Simmel G. (1986). **Sociología: estudios sobre las formas de socialización.** Madrid: Alianza Editorial.

Wetherell M. (2012). **Affect and Emotion: A New Social Science Understanding.** London: Sage Publications.

Zapata, I., Vargas, J., Marin-Cortés, A. (2021) **Una revisión de alcance sobre las relaciones entre vínculos sexo-afectivos y tecnologías digitales.** *Diversitas*, 17 (2). <http://www.scielo.org.co/pdf/dpp/v17n2/1794-9998-dpp-17-02-21.pdf>

Zelizer V. (2009). **La negociación de la intimidad.** Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.