



Universidad de Chile
Facultad de Ciencias Sociales
Carrera de Psicología

“Bienestar y participación en comunidades virtuales: una mirada desde la Teoría de la Autodeterminación y el Modelo de Inversión”

Memoria de investigación para optar al título de psicólogo

Autores

Cristián Alfonso Zúñiga Romero

Felipe Nicolás Vásquez Quezada

Profesor patrocinante

Juan Enrique Wilson Alcalde

Santiago, Diciembre de 2022

Resumen.

El objetivo de este estudio es explorar en quiénes y de qué forma se observa una relación entre la participación en comunidades virtuales y el bienestar en la vida. Para abordar este problema, se utilizaron los conceptos de necesidades psicológicas básicas (NPB), pasión armoniosa (PA) y obsesiva (PO) de la Teoría de la Autodeterminación, y los conceptos de alternativas, satisfacción e inversión del Modelo de Inversión como moderadores. Los participantes (N = 92; M edad = 22,9 años, DE = 4,3; 62% hombres) miembros de diversas comunidades hispanohablantes de internet, contestaron una encuesta en línea. Los resultados indicaron que las frustraciones de NPB en la comunidad se relacionan directamente con el bienestar subjetivo en la vida de manera negativa. También mostraron que los indicadores del modelo de inversión estarían mermando las relaciones entre la satisfacción de NPB en la comunidad y el bienestar, junto con la relación entre la pasión intrínseca (PI) con los afectos (positivos y negativos). En base a esto, se concluyó que estar excesivamente involucrado en la comunidad afecta de manera negativa a los participantes, lo que merma la relación positiva que pudiera existir entre su participación y el bienestar en la vida, mientras que verse frustrado en cualquiera de las necesidades psicológicas básicas resulta en una baja en el bienestar en la vida, junto con una PO por la comunidad.

Palabras claves: Comunidades virtuales, Participación, Teoría de la autodeterminación, Bienestar Subjetivo, Modelo de inversión, Internet, Pasión, Necesidades Psicológicas Básicas.

Índice

Introducción	3
Bienestar en el internet	3
Marco Teórico	5
Comunidades virtuales	5
Definición de comunidad virtual.	6
Participación en comunidades virtuales.	7
Teoría de la Autodeterminación	9
Necesidades psicológicas básicas.	9
Pasiones.	10
Bienestar y satisfacción con la vida	13
Involucramiento y Bienestar	14
Modelo de Inversión	15
Tiempo y Otros Factores Asociados	16
Objetivos e hipótesis de investigación	17
Justificación	27
Método	28
Procedimiento	29
Resultados	32
Resultados descriptivos	44
Consideraciones sobre la Pasión Armoniosa	46
Contrastación de Hipótesis	48
Discusión	63
Síntesis final y posibles caminos	71
Posibles limitaciones del estudio	72
Referencias	74
Anexos	80

Introducción

En el último tiempo, debido a las nuevas tecnologías de la comunicación, y principalmente a la masificación del internet, ha habido una transformación en el cómo se desarrolla nuestra sociedad, en donde la información y las comunicaciones han tomado un rol central. Bajo este nuevo concepto de sociedad, llamada sociedad de la información, han surgido nuevos fenómenos sociales donde se configuran nuevas formas de relaciones interpersonales, las cuales se dan en la red de forma virtual y no de manera presencial (Martínez, 2006). En ese sentido, se vuelve relevante preguntarse sobre cómo estas formas de relacionarse en la virtualidad afectan nuestros niveles de bienestar.

En esta investigación, se pretende buscar una relación entre el bienestar en la vida y la participación en comunidades virtuales. Para lograrlo, se comenzarán explorando antecedentes sobre el uso de internet y el bienestar, con el motivo de observar el contexto de las comunidades virtuales, que son espacios de encuentro dentro de la masividad de internet. Luego, se definirán las comunidades virtuales y se indagará cómo se participa en estos espacios. A partir de estos antecedentes, se introducirán elementos de la teoría de la autodeterminación que están relacionados con la participación y el bienestar en la vida, como por ejemplo la pasión por una actividad o la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas, y con eso, se presentarán las hipótesis del modelo.

Bienestar en el internet

Para empezar, conviene dar cuenta que estudios respecto al Bienestar y el uso general de Internet existen, y en base a tres revisiones de estudios (James et al., 2017; Lifshitz, Nimrod y Bachner, 2017; Lippke et al., 2021) y a un estudio longitudinal de 9 años de duración (Schemer et al, 2021) se puede decir que habría resultados contradictorios respecto a la relación de estas dos variables. Por un lado, se dice que el uso de internet aportaría al bienestar de las personas, por otro lado, se dice que aportaría a desarrollar síntomas de depresión, y por otro lado, se dice que su aporte es casi nulo respecto al bienestar o malestar en la vida. Al respecto, cada estudio presenta una hipótesis o un argumento para intentar explicar esta contradicción de puntos. Por ejemplo, Lifshitz et al. (2017) hipotetizan que los resultados contradictorios ocurren por las distintas formas de estudiar el uso de Internet, donde una forma de estudio a nivel muy general puede llevar a generalizaciones incorrectas, y una forma a un nivel más particular permite explicar, pero no permite generalizar, por lo que sería necesario tener en cuenta ambas formas de

estudiar el fenómeno. James et al (2017) argumentan que las distintas personalidades de los usuarios podrían hacer que el uso y el bienestar obtenido por el uso de Internet sean distintos, proponiendo estudios sobre personalidades narcisistas para contrastar estas diferencias. Lippke et al (2021) sostienen que el bienestar puede ser altamente dependiente de la actividad, ya que encuentra en la evidencia que aquellas actividades que fomentan el bienestar a largo plazo (como la terapia online) pueden generar un aumento en los niveles de bienestar, pero también pueden generar una dependencia y mermar sus niveles, y aquellas actividades que dan refuerzo positivo en el corto plazo (como los videojuegos online) pueden además aumentar el bienestar en el corto plazo, pero no necesariamente en el largo plazo. Y Schemer et al. (2021), argumentan que el efecto del internet no es significativo cuando se le compara con el efecto de otras variables en el bienestar, como la autoestima y la satisfacción con amistades, que son variables que estudios anteriores nunca consideraron medir junto al uso de internet.

En base a lo anterior, el estudio de la relación entre el bienestar en la vida y el internet, de manera general, no parece llevar a ningún resultado conclusivo, es por esto que, en línea con las hipótesis de Lifshitz et al (2017) y Lippke et al (2021), se pretende en este estudio medir la relación con el bienestar en una actividad particular, pero a la vez masiva en el internet, que sería la participación en comunidades virtuales. Además, siguiendo las hipótesis de los mismos autores, se prefirió consultar a nuestros participantes acerca del aporte que ellos perciben de la comunidad virtual a su bienestar general, y relacionar esta variable con otras que surgen en la comunidad virtual. Por otra parte, respecto al tema de la personalidad mencionado por James et al (2017), se decidió mantener al margen esa temática para mantener la estructura del modelo teórico que será planteado más adelante. Y sobre el argumento de Schemer et al (2021), conviene dar cuenta que su estudio sólo se centró en las horas invertidas en internet y se buscó relacionar esto con el bienestar, pero en nuestro caso se pretende ir más allá de esta relación, con un aparataje teórico de elementos que pueden estar moderando la relación con el bienestar, los que también serán explicados más adelante.

Ahora, alguien se podría preguntar ¿y por qué las comunidades virtuales? Y bueno, resulta que esto se hizo porque consideramos que tienen el potencial de ser un espacio de encuentro que puede ser significativo para las personas que participan, y al ser significativo podrían estar aportando al bienestar de estas personas, pues las comunidades virtuales posibilitan construir espacios de amistad, de relaciones casuales,

de esparcimiento, de contacto académico o laboral, entre otros, mediante la discusión y/o implementación de ideas, intereses o proyectos comunes que tengan sus miembros, es decir, las comunidades virtuales son un espacio de encuentro (Doughnac et al., 2009; Martínez, 2006; Rivera y Miño, 2018; Tabachnik, 2012). De aquí es que surge la siguiente pregunta: ¿cómo se relaciona el bienestar subjetivo con la participación en comunidades virtuales?

Dicho lo anterior, y con el objetivo de contestar esta pregunta, puede ser relevante primero revisar en qué consisten las comunidades virtuales, para después ver de qué formas se puede ligar la participación en ellas al bienestar.

Marco Teórico

Comunidades virtuales

Antes de definir una comunidad virtual, conviene primero revisar el contexto en que se dan, lo que haremos a continuación.

Dentro de los diferentes tipos de relaciones interpersonales que posibilita la sociedad de la información, se encuentran las comunidades virtuales, que surgen sin la necesidad de un contacto físico, mediante el contacto que posibilita un software de internet dentro de un espacio virtual específico. Si este contacto se mantiene, se logran consolidar las relaciones para formar la comunidad (Martínez, 2006).

Las comunidades virtuales se diferencian de aquellas presenciales en tanto el espacio virtual implica formas de comunicación (y de relación) nuevas que conllevan formas distintas de entender el espacio y tiempo. Respecto del espacio, mientras que presencialmente las relaciones se desarrollan en un contexto situado, es decir en un lugar en específico que queda en un país determinado, en la virtualidad no existe esta limitación, por tanto, las relaciones se pueden dar sin depender tanto de su cultura, su historia y localidad y se integran en una red donde confluyen muchas otras relaciones, que se dan de forma funcional a la masividad de internet, hablándose así de un espacio de flujos. Y en cuanto al tiempo, este pierde su lógica de pasado-presente-futuro para interactuar juntas en un mismo mensaje, lo que se puede ver por ejemplo en los mensajes que se comparten en la virtualidad, donde no importa que yo haya escrito un mensaje a las 14:45 y otra persona me responda 3 horas más tarde, la conversación va a seguir fluyendo, mientras que en una conversación presencial, si yo digo algo y alguien me

responde 4 horas más tarde, y luego yo le respondo 2 horas después, queda muy extraño. Es así como se habla en la virtualidad de un tiempo atemporal. Se distinguen entonces, en las interacciones en las comunidades virtuales, la ausencia de una realidad física y una forma distinta de concebir el tiempo, que dan forma a múltiples maneras de comunicarse, dependiendo de los instrumentos tecnológicos del momento (Martínez, 2006).

Teniendo claro el contexto de las comunidades virtuales, conviene definir qué sería una comunidad virtual, lo que abordaremos a continuación.

Definición de comunidad virtual.

En un intento por definir las comunidades virtuales, Agostini y Mechant (2019) proponen que las comunidades virtuales son un conjunto de individuos o compañeros de negocios (conectados a una o más comunidades orgánicas), que interactúan en torno a intereses compartidos o complementarios, a través del uso de un lenguaje común y un eventual posible paralenguaje común, que son guiados por protocolos o normas compartidas, siendo esto realizado al menos de manera parcial en un espacio común digital y siendo sostenido y/o mediado por el internet o algún otro sistema de Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), pudiendo darse de forma sincrónica, asincrónica, o híbrida. En el intento de aplicar esta definición en el campo, es decir, compararla con la forma en que los miembros de comunidades virtuales las definen, Agostini y Mechant (2019) observan que es una definición aplicable para todo tipo de comunidad virtual, donde los principales elementos que la componen aparecen recurrentemente en la forma en que los miembros definen su comunidad.

En relación con lo anterior, las comunidades virtuales presentan generalmente algún foco, objetivo o temática que determina el tipo de relación, que puede ser tanto para compartir opiniones, información, encontrar empleo o negocios, para formar relaciones interpersonales de manera casual o para encontrar pareja, o incluso mantener contacto en relaciones ya formadas (Dougnaç, Jorquera, Rada y Viacaba, 2009).

Así, se habla en un estudio de Martínez (2006) que las comunidades virtuales tienen tres requisitos: la interacción, un componente afectivo y el tiempo de interacción. Las interacciones y los afectos están ligados al interés por la temática de la comunidad, al igual que el tiempo, que ya no tiene las restricciones del reloj y por tanto depende sobre todo del interés de las personas por seguir comunicándose. Además, el autor menciona tres elementos que componen a las comunidades virtuales: las personas que interactúan

entre sí, algún tipo de actividad consensuada por los participantes, y un espacio virtual común dado por el software en la red, lo que coincide con la definición dada por Agostini y Mechant (2019).

Si bien esta definición considera que los afectos y la interacción se darían solo con el interés en la temática particular, esto es una definición muy básica que no nos permite observar el potencial que tienen las comunidades virtuales para afectar en la vida de las personas. Aquí es donde se vuelve necesario traer conceptos y teorías para poder ligar estas comunidades con el bienestar, conceptos que veremos más adelante.

Por otro lado, resulta relevante hacer la distinción entre comunidades virtuales y redes sociales, pues en la literatura se suelen confundir ambos conceptos. En cuanto a las redes sociales (Romero, Peralta, Rojas y Rivas, 2018), se definen como servicios en la web que permiten a los usuarios construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema, articular una lista de usuarios con quienes va a compartir y luego recorrer esta lista y la de otras personas dentro del sistema. Las redes sociales se representan como nodos de personas, donde sus relaciones se representan en líneas que unen a los usuarios y suelen estar dadas por algún criterio personal o profesional, entre otros (Romero, Peralta, Rojas y Rivas, 2018). De esta forma, y teniendo en cuenta la definición de comunidad virtual, se hacen evidentes ciertas diferencias, como por ejemplo, mientras que la comunidad virtual es un espacio común dentro de la web donde interactúan diferentes personas, en la red social es **el usuario** quien construye las redes con quienes desea interactuar. Además, mientras que las comunidades virtuales tienen un tema que reúne a los usuarios, esto no ocurre necesariamente con las redes sociales, ya que es nuevamente el usuario quien construye sus redes de acuerdo con sus propios intereses, pudiendo ser este en torno a una o varias temáticas.

Ahora que sabemos lo que es una comunidad virtual, podemos empezar a revisar otros conceptos importantes ligados a esta, como por ejemplo la participación en las comunidades virtuales. Las preguntas que surgen e intentaremos responder son: ¿cómo participa la gente en las comunidades virtuales? y ¿de qué manera aporta la participación a las personas?

Participación en comunidades virtuales.

Para responder la pregunta ¿cómo participa la gente en comunidades virtuales?, Malinen (2015) llega a la conclusión de que falta una teoría para definir tipos de participación en línea, pues mediante una revisión sistemática de estudios sobre el tema,

da cuenta de que se suele distinguir entre una participación pasiva o activa, en otras palabras, de leer o de publicar contenido, que es típica de los tiempos cuando las interacciones en línea solo ocurrían en foros, pero explica ella que con los avances tecnológicos de hoy, se da lugar a otras formas distintas de participar, por lo que se vuelve necesario redefinir el concepto.

Lo que se suele hacer en investigación para medir la participación, es preguntar a los participantes por el número de horas que la gente está conectada al internet (Schemer et al., 2021). En estos casos, generalmente las personas subestiman el número de horas a la semana que dedican a internet, lo que puede traer problemas a la hora de preguntarse por la participación efectiva en internet, pero cuando se pregunta por el uso de aplicaciones en específico, las horas que estiman suelen ser más precisas (Scharrow, 2016).

Volviendo al punto anterior, sucede que, frente a la falta de consenso teórico, Malinen (2015) sugiere cambiar la pregunta, en vez de hablar de tipos de participación, puede ser más relevante investigar por qué la gente participa en internet. Al respecto, Faraj, Jarvenpaa y Majchrzak (2011) observan en la literatura un consenso entre distintos estudios exploratorios sobre las motivaciones que llevan a las personas a participar, como son el interés propio, la identidad propia, el capital social y el intercambio social. Para Zhang (2019), la teoría de la Autodeterminación sería una teoría que, al ser motivacional en sus bases, daría paso para ser usada en la explicación del por qué la gente se mantiene participando en las comunidades virtuales.

En nuestro estudio también adoptamos la teoría de la Autodeterminación como un marco conceptual, pues ofrece las herramientas que permiten tanto explicar el comportamiento humano como ligarlo al bienestar de las personas. Pretendemos utilizar conceptos de la Teoría de la Autodeterminación que apuntan a las preguntas sobre cómo participan las personas en las comunidades virtuales y de qué manera aportan las comunidades virtuales al bienestar.

En resumen, cuando se estudian los tipos de participación, hay una evidente falta de sustento teórico para poder determinar los “tipos” de participación que existen en internet, por lo que se vuelve relevante en la literatura estudiar los factores a la base que explicarían la participación.

Así, se vuelve relevante adentrarse en la teoría de la autodeterminación, para poder comenzar a hablar acerca de cómo la participación podría eventualmente estar ligada al bienestar.

Teoría de la Autodeterminación

La Teoría de la Autodeterminación (TAD) puede explicar la participación desde diferentes constructos, como podrían ser la motivación por participar; las pasiones que nos llevan a hacer una determinada actividad; las metas que buscamos satisfacer al desarrollar la actividad; o la satisfacción de nuestras necesidades psicológicas básicas.

Particularmente, se plantea en la TAD que una variable altamente explicativa del bienestar es la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas, siendo la teoría probada incluso a través de distintas culturas (Chen et. al, 2014). Debido a lo extenso de la teoría, y los distintos constructos mediante los cuales se podría analizar la participación de las comunidades, se decide para esta investigación acercarse más a los conceptos de necesidades psicológicas básicas y pasiones, ya que en la evidencia se muestra que se relacionan de manera más directa con el bienestar y los afectos (Reeve, 2010; Vallerand et al., 2007),

Necesidades psicológicas básicas.

Según Reeve (2010), las necesidades psicológicas básicas son aquellas que nos llevan a buscar espacios que nos ayuden a desarrollarnos y crecer, ya que motivan la exploración y la búsqueda de retos de manera proactiva en nosotros. En ese sentido, existe un interés innato de los sujetos por satisfacer estas necesidades, lo cual genera oportunidades para crecer en un ambiente propicio. Según la TAD, las necesidades psicológicas básicas son tres: las de autonomía, competencia y afinidad. Autonomía hace referencia a la experiencia de actuar de acuerdo con nuestros propios intereses. Se satisface esta necesidad cuando el motivo de la acción proviene de nosotros mismos, cuando sentimos que esta acción fue hecha sin ser coaccionados por el ambiente o alguna presión autoimpuesta, y que fue elegida dentro de un rango flexible de otras posibles actividades. La necesidad de competencia hace referencia a la experiencia de ser eficaces dentro de nuestro propio entorno. Se satisface cuando encontramos desafíos óptimos que permitan poner a prueba y desarrollar nuestras propias habilidades. Por último, la necesidad de afinidad hace referencia a la experiencia de vínculos emocionales cercanos y significativos con las demás personas. Se satisface en aquellas relaciones

donde existe genuina preocupación por nuestro bienestar y se nos reconoce y acepta tal cual somos (Reeve, 2010). Siendo las comunidades virtuales espacios donde generalmente sus miembros se reúnen por elección propia, en torno a temas de su propio interés compartido, hipotetizamos que se satisfagan en cierta medida las necesidades psicológicas básicas de algunos de sus miembros, y que en consecuencia sea mediante esta satisfacción de necesidades que los participantes pudieran llegar a ver un efecto positivo en su bienestar subjetivo en la vida.

Sin embargo, consideramos que no siempre las personas participan porque quieren, esto gracias a la explicación que ofrece el modelo dual de pasiones, que considera dos formas de participar en una actividad: una forma de participar más autónoma, como la descrita anteriormente (en base a la satisfacción de necesidades), y otra forma de participar que sería más bien compulsiva (y basada en la frustración de estas necesidades en otros espacios), como veremos a continuación.

Pasiones.

La pasión es el segundo constructo de la teoría de la Autodeterminación que resulta relevante por su relación directa con el bienestar y los afectos (Vallerand et al., 2007).

En el modelo dual de pasión, que plantean Vallerand et al. (2003), se propone que aquellas personas que se sienten fuertemente inclinadas hacia una actividad pueden internalizarla de dos maneras, de forma Armoniosa (o autónoma), y de forma Obsesiva (o controlada). La forma armoniosa de pasión refiere a que el individuo es capaz de escoger cuándo llevar a cabo su pasión, y la disfruta porque es importante para sí. Por ejemplo, en uno de los estudios de Vallerand et al. (2003) se presenta a ciclistas con alto nivel de Pasión armoniosa que disfrutaban mucho el andar en bicicleta, pero no salen a realizar la actividad en días lluviosos, porque puede perjudicar su salud. Por otra parte, se encuentra la pasión obsesiva, que refiere a que existe una presión (interna o externa) que controla al individuo sobre cuándo realizar la actividad, y la realiza sin importar las consecuencias. Esta cierta obligación o presión (interna o externa) para realizar la actividad puede ser por problemas de autoestima o buscar la aceptación de otras personas, por dar unos ejemplos. Llevando esta idea a un ejemplo en las comunidades virtuales, aquellas personas con una pasión obsesiva podrían estar sacrificando horas de sueño para mantener su participación, simplemente para ser más aceptadas en la comunidad, ya que podría ser el único espacio donde se sienten validadas.

En el caso de este estudio, creemos que factores como la falta de alternativas a la comunidad virtual, una carencia de bienestar en la vida, una alta inversión en la comunidad, o la frustración de ciertas necesidades psicológicas básicas podrían relacionarse con que la persona presente una pasión obsesiva con la comunidad. Estas son unas hipótesis que veremos en detalle más adelante.

Okazaki, Schubert, Tagashira y Andrade (2019) ofrecen una forma simple de entender el modelo dual de pasión: Mientras que en la Pasión Armoniosa es la persona la que controla la actividad, en la Pasión Obsesiva es la actividad la que controla a la persona. En este aspecto, debe advertirse que ambas pasiones son dos formas *cualitativamente* diferentes de relacionarse con una actividad (Mageau et al., 2009).

La pasión es un tema que no se ha estudiado en el contexto de comunidades virtuales, por lo mismo, se remitirán a contextos similares para tener una idea de cómo podrían ser las relaciones interpersonales de los miembros apasionados de la comunidad en base a su tipo de pasión.

Fuera del contexto del espacio virtual, Guilbault et al. (2020), observan que dependiendo del tipo de pasión que tenga una persona por una actividad, se generan diferencias en sus relaciones interpersonales en la actividad. Por ejemplo, dieron cuenta que aquellas personas que salen a bailar, tienen más problemas con su pareja de baile si presentan una pasión obsesiva en torno a la actividad, principalmente cuando se trataba de una pareja novata, cosa que fue diferente en aquellas personas que presentaban una pasión más armoniosa con el baile, quienes generaron relaciones satisfactorias dentro de la actividad de todas formas; además pudieron observar que las personas con pasiones obsesivas llevaban una peor relación con la comunidad de baile.

Ahora, en el ámbito virtual de los videojuegos online de rol masivo, Utz et al. (2012) plantea que la pasión armoniosa en jugadores de rol masivo online tiene una relación positiva respecto de la calidad y cantidad de amistades que se generan en el espacio virtual, mientras que una pasión obsesiva se relaciona de manera positiva a la cantidad de amigos online, mas no con la calidad de estas amistades; por otro lado, el estudio también plantea que la calidad y cantidad de amistades offline se ve relacionada de manera negativa con la pasión obsesiva por el juego, es decir, que la insatisfacción de la necesidad afectiva fuera del juego predecía una pasión obsesiva hacia el juego, cosa que no ocurría con la pasión armoniosa, que no parecía tener relación con esto. Es decir, que la insatisfacción afectiva fuera del juego puede llevar a la persona a generar una

pasión obsesiva por él, pero esta participación no resuelve su carencia inicial. En ese sentido, podríamos decir que las diferentes pasiones muestran una diferencia respecto del cómo nos relacionamos con los otros, tanto de manera virtual como presencialmente, existiendo una tendencia de las personas con pasiones obsesivas a tener pocas relaciones presenciales que son además de baja calidad, mientras que en el espacio virtual ambas pasiones parecen ser predictoras de una mayor cantidad de relaciones de amistad, donde además las personas con pasiones armoniosas presentan una mayor calidad en sus relaciones virtuales que aquellas obsesivas.

En ese sentido, la literatura parece apuntar a que efectivamente las pasiones juegan un rol importante en el cómo las personas llegan a relacionarse con los demás dentro de una actividad que se considera apasionante, siendo las pasiones obsesivas aquellas que podrían tener un impacto más negativo en estas relaciones, tanto en el espacio virtual como fuera de él.

En cuanto a las consecuencias de este tipo de pasiones, Fuster, Chamarro, Carbonell y Vallerand (2014) encuentran resultados estudiando pasiones en videojuegos que se alinean con lo que ya decían otros estudios sobre el deporte: que las pasiones armoniosas están relacionadas con una motivación voluntaria a realizar la actividad, donde la persona es capaz de controlar su participación, mientras que la pasión obsesiva genera una emoción o excitación muy fuerte al participar en la actividad, que se vuelve abrumadora y difícil de controlar, lo que puede llevar a sentimientos de descontento, problemas psicológicos, baja autorrealización y problemas físicos. En otras palabras, la pasión armoniosa se asocia con afectos positivos ligados a la actividad, mientras que la pasión obsesiva se asocia tanto a afectos positivos como negativos (Vallerand et al., 2003).

En base a todo lo anterior, pensando en las diferencias que hay entre calidad y cantidad de las relaciones en base al tipo de pasión, se podría pensar que las personas que presentan pasiones obsesivas en espacios virtuales podrían presentar una mayor insatisfacción o frustración respecto de sus necesidades de afinidad con los otros, mientras que aquellos que presentan una pasión armoniosa en el espacio virtual podrían verse beneficiados en ese sentido por la actividad online respecto de sus necesidades de afinidad con los otros. De esta forma, para motivos de este estudio, esperamos que las personas que presenten una pasión obsesiva con la comunidad virtual en la que participen, presenten una mayor frustración o menores niveles de satisfacción de la

necesidad de afinidad en la comunidad y una menor cantidad de alternativas, en comparación con los demás participantes. Así también, esperamos encontrar que las personas con una pasión armoniosa en la comunidad virtual presenten una mayor satisfacción de la necesidad de afinidad en la comunidad y una mayor cantidad de alternativas comparado con el resto de los participantes del estudio.

En resumen, la pasión se puede diferenciar en dos formas de relacionarse con la participación en comunidades virtuales, lo cual podría explicar diferencias en la satisfacción que los participantes tengan de sus necesidades psicológicas básicas, y en consecuencia explicar posibles diferencias respecto al bienestar que puedan recibir de esta participación.

Ya teniendo claros los constructos de la teoría de la autodeterminación relevantes para este estudio, se puede continuar explicando el bienestar, para abordar las perspectivas que serán consideradas dentro de este estudio.

Bienestar y satisfacción con la vida

Siendo una parte central de la pregunta que guía esta investigación, es necesario definir de qué manera se va a conceptualizar la idea de bienestar: Dentro de las teorías acerca del bienestar existe la clasificación entre dos vertientes: el bienestar hedónico (o subjetivo), y el bienestar eudaimónico (Moyano et al., 2013). Como las pasiones son un componente central de este estudio, decidimos centrarnos en el bienestar subjetivo por su fuerte vínculo con nuestro concepto. En cuanto al bienestar subjetivo, este presenta tres componentes, los afectos positivos, los afectos negativos y la satisfacción con la vida (Diener et al., 1985). De esta forma, se define principalmente desde una idea de satisfacción con relación a algo o bien con la vida en general, o incluso desde la felicidad como un balance entre afectos positivos y negativos (Diaz et al., 2006). En otras palabras, esta aproximación presenta al bienestar como la experiencia emocional de la persona frente a una situación o a su vida y qué tan satisfecho pueda sentirse con eso. Dentro de la conceptualización de bienestar subjetivo, la satisfacción con la vida se presenta como un elemento diferenciable de este, que haría referencia a la forma en que la persona evalúa su vida desde su propio juicio (Moyano et al., 2013). Este juicio se hace en base a una comparación de la vida actual de la persona con un estándar que proviene de sí mismo, no con un estándar impuesto (Moyano et al., 2013). De esta forma, se considera a la satisfacción con la vida como un indicador cognitivo del bienestar subjetivo.

Quedando claro el concepto de bienestar subjetivo en sus tres componentes, afectos positivos, negativos y satisfacción con la vida, hay que considerar que pueden estar influenciados por una variedad de situaciones y eventos dentro de nuestras vidas. Es por ello que nos surge la pregunta de si será relevante la forma en que la persona está involucrada en su comunidad, como un elemento que podría hacer una diferencia entre su participación y su bienestar. En otras palabras, si pudiera ocurrir que las comunidades virtuales aporten al bienestar de las personas dependiendo de la forma en que están involucradas en ellas.

Involucramiento y Bienestar

El involucramiento habla de cómo la persona se hace partícipe dentro de un asunto (Pérez y Gardey, 2018), y las formas de estudiarlo son múltiples.

Por ejemplo, en Meeks et al.(2018) se define el involucramiento como atender al teatro, estar suscrito, ser voluntario, y la filantropía. El estudio plantea que aquellos que se encontraban más involucrados con el teatro presentaban una mayor satisfacción y disfrute del teatro e interacciones sociales más beneficiosas en la actividad, lo que estaría asociado a un mayor bienestar social, psicológico y afectivo. Por otro lado, Gaiswinkler y Unterrainer (2016) estudian el involucramiento con una escala relacionada al *Mindfulness*, correspondencia interna, y el bienestar espiritual. Aquí plantean que, dentro del yoga, las personas que se encuentran más involucradas con esta actividad reciben un mayor beneficio en su bienestar de la actividad en comparación con aquellas personas que la realizan de forma menos involucrada.

En ese sentido, pareciera que en ciertas actividades, el qué tanto una persona se encuentre involucrada con la actividad va a generar cierta diferencia respecto de cuánto beneficio podría llegar a generar, siendo las personas más involucradas las que mayor bienestar y satisfacción reciban al practicar esta actividad. Por lo mismo, consideramos que el involucramiento es un factor relevante para tener en cuenta la incidencia de las comunidades virtuales en el bienestar de las personas. Sin embargo, como este concepto no está bien definido en la literatura, para estudiarlo, se ocupará el modelo de inversión, que presenta diferentes elementos que diferencian la forma en que la persona podría estar involucrada con la comunidad virtual. Así, el involucramiento, en el contexto de las comunidades virtuales, podría medirse en base a una mayor satisfacción con la comunidad, una mayor inversión en ella, y una falta de alternativas, que son conceptos que serán presentados a continuación.

Modelo de Inversión

El modelo de inversión permite explicar por qué algunas personas se mantienen dentro de una relación o actividad, mientras que otras la abandonan por otras alternativas, pues se trata de un modelo que permite predecir el compromiso de una persona a mantener una relación o actividad que realiza a través del tiempo (Rusbult, 1980). El modelo proviene originalmente de estudios en relaciones de parejas, pero se ha probado que funciona en otros contextos tales como: el compromiso con el deporte (Sousa et al., 2007), con videojuegos multijugador (Uysal, 2016), con comunidades LGBT (Lehmiller y Konkell, 2013), con gremios de juegos en línea (Odrowska y Massar, 2014) y con relaciones de consumo cliente-empresa (Smith, 2021), entre otros.

Para el modelo de inversión, el compromiso representa qué tan probable es que una persona se mantenga o no en asociación a alguna relación o actividad. En este sentido, una persona con mayor compromiso tenderá a mantener esta asociación, mientras que quienes tengan poco compromiso es más probable que la abandonen. Para hacer esta predicción, el modelo de inversión considera 3 elementos principales: *Satisfacción* con la relación, que hace referencia al grado en que una persona se sienta bien dentro de esta asociación y qué tanto valora tenerla; *Valor de Alternativas*, que hace referencia a qué tanta satisfacción la persona cree que podría llegar a encontrar mediante otras fuentes o abandonando la relación; e *Inversión*, que representa qué tantos recursos la persona ha entregado, entrega o piensa entregar dentro de la asociación y qué tan importantes puedan ser para la persona; los recursos pueden ser tanto materiales (Dinero, regalos, vivienda, etc.) como inmateriales (Afectos, tiempo, acuerdos, proyecciones, etc.) (Rusbult, 1980). Así, para que exista un mayor compromiso, el modelo plantea que la persona debe sentirse satisfecha con la asociación, percibir pocas alternativas valiosas en su entorno, y haber invertido recursos valiosos.

En resumen, y como se dijo anteriormente, el modelo de inversión podría ser de utilidad para diferenciar de qué forma las personas se ven involucradas en su participación en las comunidades virtuales. Se entenderá entonces el involucramiento como la sumatoria de la falta de alternativas, la inversión y la satisfacción con la comunidad. Así, aquellas que se encuentren más satisfechas, vean menos alternativas valiosas en su vida para encontrar esa satisfacción, y hayan invertido en su comunidad, van a tener un grado de involucramiento mayor.

De esta forma, conviene mirar algunos factores más pequeños pero que también pueden estar relacionados a la cantidad de bienestar que se pueda obtener por participar en las comunidades virtuales.

Tiempo y Otros Factores Asociados

Si bien no tenemos una claridad a partir de la teoría de cómo los siguientes factores podrían tener una incidencia directa en la participación en comunidades virtuales y el bienestar, nos parece relevante incorporarlos al análisis de los datos por sus relaciones potenciales con otros factores más teóricamente explicativos del modelo, y también como elementos que podrían diferenciar ciertos grupos entre los distintos participantes. Estos son la frecuencia de participación, el interés por participar más o menos en la comunidad, la antigüedad en la comunidad, y el aporte de la comunidad a la persona.

Dentro de los factores más generales que podrían tener cierta incidencia en la relación entre participación en comunidades virtuales y el bienestar, está la frecuencia de participación, esto debido a que existen antecedentes de que dentro de las actividades en internet que sí aportan al bienestar, este aporte se puede ver mermado por una frecuencia de participación muy elevada, ya que puede desencadenar situaciones dañinas, como por ejemplo dependencia del internet (Lippke et al., 2021). En ese sentido, sería relevante observar cómo el tiempo de participación afecta al bienestar dentro de la participación en comunidades virtuales en general, y ver también cómo este se relaciona con otros factores teóricamente relevantes para el bienestar dentro de este modelo. A modo de hipótesis, esperamos que la relación entre tiempo invertido y bienestar presente una relación curvilínea, donde a mayor tiempo invertido, mayor sea el bienestar obtenido hasta un punto donde esta relación se invierta y comience a reducirse el nivel de bienestar con relación al tiempo invertido. Por otro lado, teniendo en cuenta el carácter virtual de la participación en comunidades virtuales, y la necesidad de estar conectado a la red para mantener ese contacto, se asume que en general podría haber personas que ya sea por motivos de acceso, o tener que cumplir con otras obligaciones, no puedan participar tanto tiempo como quisieran en su comunidad virtual. Teniendo esto en cuenta también surge preguntarse si no habrá gente que quisiera participar menos de lo que lo hace actualmente, aunque si bien no se espera que esto sea la norma, considerando la posibilidad de una relación más obsesiva con el internet o las comunidades virtuales, es posible que alguien con cierta conciencia de esa obsesión pueda tener el deseo de

participar menos en esta comunidad, a pesar de sentirse incapaz de aquello. Es por esto que otro factor relevante de observar por sus posibles relaciones con el modelo y el bienestar, sería el grado en que la persona sienta ganas de participar más o participar menos en la comunidad virtual, teniendo en cuenta también el grupo de personas que se encuentra conforme con su tiempo de participación para analizar sus diferencias.

Además, un tercer factor temporal que podría llegar a tener cierta incidencia en cómo la participación en comunidades virtuales se asocia al bienestar, es el tiempo que la persona ha formado parte de la comunidad, esto debido a que existen factores del modelo como la satisfacción de la necesidad de afinidad, o la inversión, que probablemente van a requerir que la persona pase un tiempo considerable en relación a la comunidad para que estos aparezcan. Finalmente, un cuarto factor que puede tener relación con el bienestar es si la persona misma cree que la comunidad le es un aporte para su felicidad y su bienestar psicológico, creemos que puede ser interesante contrastar estas respuestas con lo que ofrece la teoría de la autodeterminación y el bienestar.

A partir de todo lo anterior, es que se plantean a continuación los siguientes Objetivos e Hipótesis de Investigación.

Objetivos e hipótesis de investigación

El objetivo general de este estudio es explorar en quiénes la participación en comunidades virtuales se relaciona con el nivel de bienestar subjetivo en sus vidas, y cómo (a través de qué medios) se da esa relación. Así, la pregunta de Investigación de nuestro proyecto es: ¿En quiénes y de qué forma se observa una relación entre la participación en comunidades virtuales y el bienestar en la vida? Al respecto, en la figura 1 se puede observar el marco conceptual que se pretende seguir para contestar la pregunta.



Figura 1. Hipótesis general del estudio. Se muestra de forma general el modelo de hipótesis para contestar el objetivo general del estudio.

Para poder responder la pregunta sobre cómo incide la participación en el bienestar, conviene preguntarse primero de qué forma se relacionan las personas con las comunidades virtuales, y en base a la teoría de la autodeterminación, esto puede ser porque las personas están motivadas a participar ya que se satisfacen de cierta forma las necesidades psicológicas básicas en la comunidad y/o porque la actividad es una pasión.

Así, tanto la satisfacción de necesidades como la pasión armoniosa permiten predecir un grado de bienestar subjetivo en la vida de las personas. Por un lado, la pasión se relaciona sobre todo con los afectos, y por otro, la satisfacción de necesidades se relaciona con los afectos y con la satisfacción en la vida. Finalmente, hay que considerar que esta relación entre los factores puede estar moderada por (puede depender de) la satisfacción con la comunidad, la presencia o ausencia de alternativas y la inversión que se haya hecho en la comunidad, pues creemos que, entre dos personas que satisfagan las mismas necesidades psicológicas básicas, no se obtendrá el mismo bienestar si una de ellas no se siente tan satisfecha con la comunidad, tiene otras alternativas a esta y/o ha invertido menos en el espacio. Creemos que una persona que se siente más satisfecha con la comunidad, tiene menos alternativas y ha invertido más en este lugar, probablemente va a tener a la comunidad virtual como un espacio más importante dentro de su vida, por lo que se esperaría que la comunidad tendrá un mayor efecto en su bienestar subjetivo en la vida.

Teniendo en cuenta el objetivo general, se plantean a continuación los primeros objetivos específicos con sus hipótesis respectivas, que se pueden observar en la figura 2.

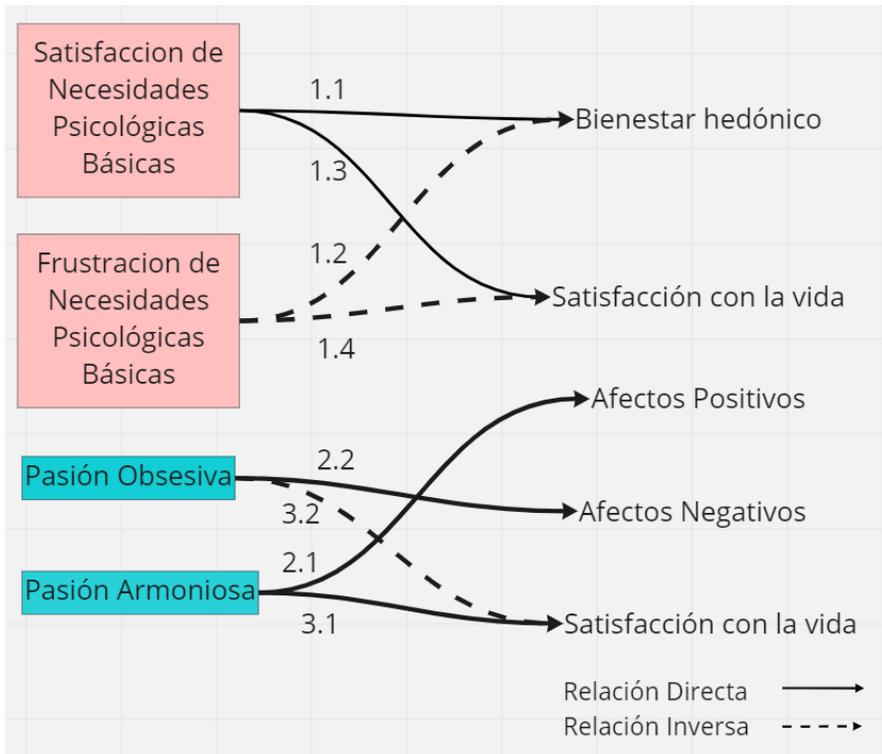


Figura 2. Presenta las primeras hipótesis del modelo en torno a la teoría de la autodeterminación, el bienestar y los afectos. Los números representan la respectiva hipótesis en los objetivos específicos.

- Objetivo 1: Describir la relación entre la Satisfacción y Frustración de las Necesidades Psicológicas Básicas en las comunidades virtuales con el Bienestar Subjetivo de los participantes.

Hipótesis 1.1: Se espera que la Satisfacción de Necesidades Psicológicas Básicas en las comunidades virtuales tenga una relación positiva con el Bienestar Hedónico en la vida.

Hipótesis 1.2: Se espera que la Frustración de Necesidades Psicológicas Básicas en las comunidades virtuales tenga una relación negativa con el Bienestar Hedónico en la vida.

Hipótesis 1.3: Se espera que, a mayor Satisfacción de Necesidades en la comunidad, mayor sea la Satisfacción con la Vida (relación positiva).

Hipótesis 1.4: Y se espera que, a mayor Frustración de Necesidades en la comunidad, menor sea la Satisfacción con la Vida (relación negativa).

- Objetivo 2: Identificar la relación entre la Pasión Armoniosa y Obsesiva en la comunidad virtual con los Afectos Positivos y Negativos en participantes de comunidades virtuales.

Hipótesis 2.1: Se espera que tener mayores niveles de Pasión Armoniosa en la comunidad virtual se relacione con mayores niveles de Afectos Positivos (relación positiva).

Hipótesis 2.2: Se espera que mayores niveles de Pasión Obsesiva se relacionen con mayores niveles de Afectos Negativos (relación positiva).

- Objetivo 3: Describir la relación entre la Pasión Armoniosa y Obsesiva y la Satisfacción con la Vida.

Hipótesis 3.1: Se espera que, a mayor nivel de Pasión Armoniosa, mayor sea el nivel de Satisfacción con la Vida (relación positiva).

Hipótesis 3.2: Se espera que, a mayores niveles de Pasión Obsesiva, menores sean los niveles de Satisfacción con la Vida (relación positiva).

Ahora, retomando una idea planteada en el principio en el texto, sobre el aporte que perciben los miembros de la comunidad y el bienestar, hipotetizamos que de alguna forma el aporte percibido correlacionará con la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en la comunidad y la pasión. Esto, porque creemos que al menos las comunidades virtuales serán vistas como un aporte en la vida de los miembros más satisfechos en sus necesidades psicológicas y/o más apasionados, en caso de que no haya correlaciones directas entre la satisfacción de necesidades y la pasión con el bienestar subjetivo en la vida. A continuación, se puede ver un cuadro con las hipótesis:

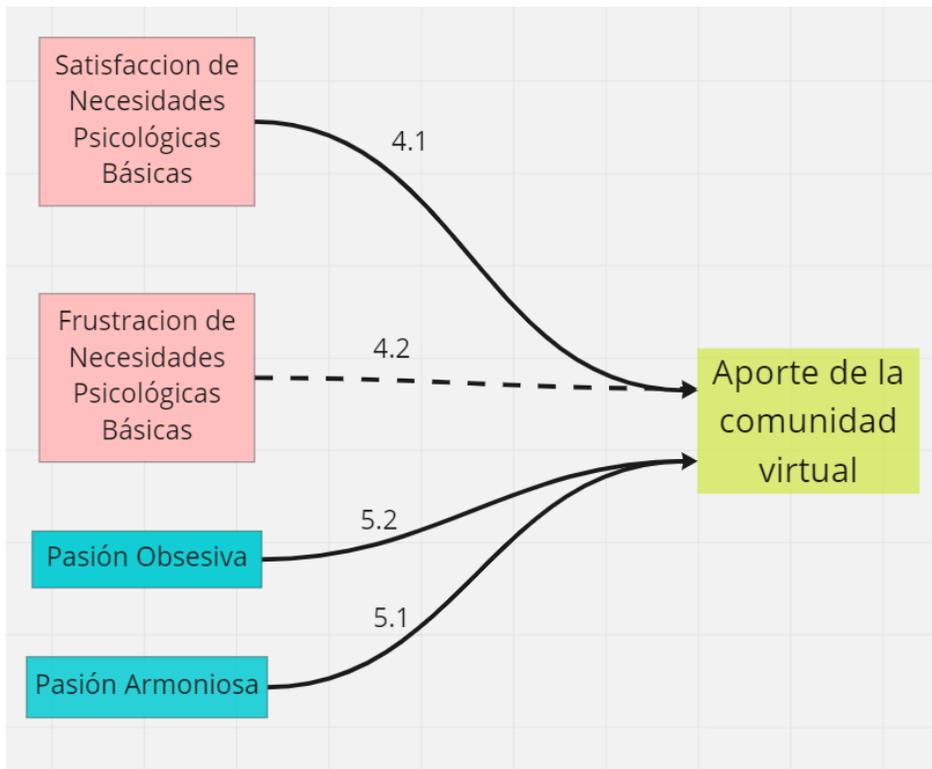


Figura 3. Muestra las hipótesis de Satisfacción de necesidades psicológicas básicas en la comunidad y la pasión con el Aporte percibido de la comunidad en sus miembros. Los números representan la respectiva hipótesis en los objetivos específicos.

- Objetivo 4: Describir la relación entre la Satisfacción y Frustración de las Necesidades Psicológicas Básicas en las comunidades virtuales con la percepción de Aporte de la comunidad virtual en sus participantes.

Hipótesis 4.1: Se espera que la Satisfacción de Necesidades Psicológicas Básicas en las comunidades virtuales tenga una relación positiva con la percepción de Aporte de la comunidad virtual.

Hipótesis 4.2: Se espera que la Frustración de Necesidades Psicológicas Básicas en las comunidades virtuales tenga una relación negativa con la percepción de Aporte de la comunidad virtual.

- Objetivo 5: Identificar la relación entre la Pasión Armoniosa y Obsesiva en la comunidad virtual con la percepción de Aporte de la comunidad virtual en sus participantes.

Hipótesis 5.1: Se espera que tener mayores niveles de Pasión Armoniosa en la comunidad virtual se relacione con una mayor percepción de Aporte de la comunidad virtual (relación positiva).

Hipótesis 5.2: Se espera que mayores niveles de Pasión Obsesiva se relacionen con una mayor percepción de Aporte de la comunidad virtual (relación positiva).

Ya vistas las primeras hipótesis del modelo, se espera, como se dijo al inicio de este apartado, que las relaciones que se acaban de presentar entre la pasión y la satisfacción/frustración de necesidades con el bienestar subjetivo, puedan depender de otros factores (estar moderadas) del modelo de inversión, osea la satisfacción con la comunidad, la presencia o ausencia de alternativas y la inversión que se haya hecho en la comunidad, pues hipotetizamos que: no se obtendrá el mismo bienestar entre dos personas que satisfagan las mismas necesidades en la comunidad, si una de ellas se encuentra menos satisfecha con la comunidad, vea más alternativas a su comunidad o haya invertido menos. Se piensa que estos factores pueden hacer la diferencia a la hora de hablar del bienestar obtenido en las comunidades virtuales.

A continuación, se presentan los objetivos relacionados a la moderación del modelo de inversión en las relaciones entre las pasiones con el bienestar subjetivo, las que se pueden observar en la figura 4. Aquellas relacionadas con la satisfacción y frustración de necesidades se presentarán más adelante.

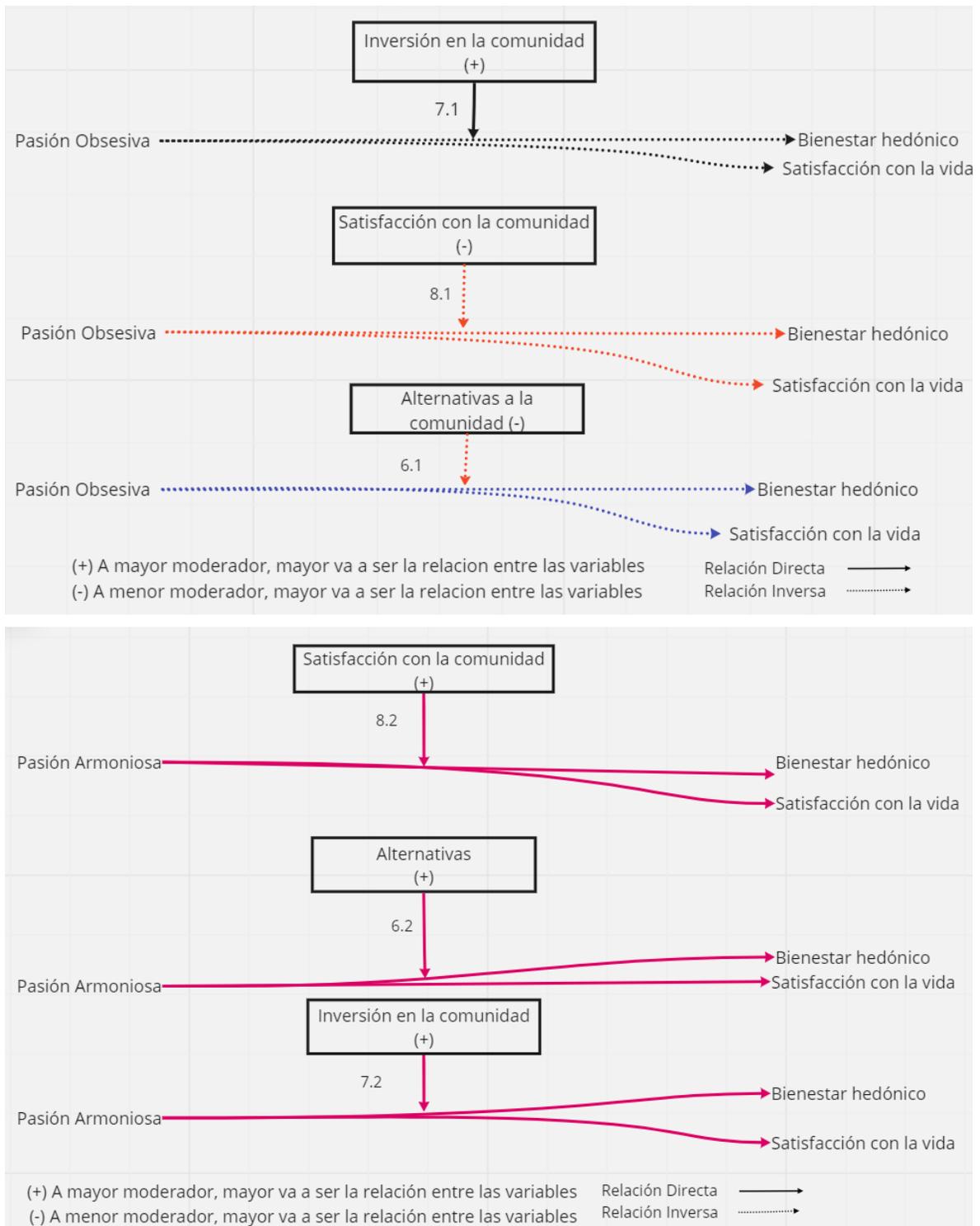


Figura 4. Presenta las hipótesis de moderación del modelo en torno al modelo dual de pasión, el modelo de inversión y el bienestar subjetivo.

- Objetivo 6: Observar si la presencia o ausencia de alternativas modera la relación entre la pasión obsesiva y la pasión armoniosa con ambos tipos de bienestar subjetivo.

Hipótesis 6.1: Se espera que altos niveles de pasión obsesiva y bajos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida se relacionen significativamente con una baja presencia de alternativas (que modere alternativas).

Hipótesis 6.2: Se espera que altos niveles de pasión armoniosa y altos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida se relacionen significativamente con una alta presencia de alternativas (que modere alternativas).

- Objetivo 7: Observar si la inversión en la comunidad modera la relación entre la pasión obsesiva y la pasión armoniosa con ambos tipos de bienestar subjetivo.

Hipótesis 7.1: Se espera que altos niveles de pasión obsesiva y bajos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida se relacionen significativamente con una alta inversión en la comunidad virtual (modera inversión).

Hipótesis 7.2: Se espera que altos niveles de pasión armoniosa y altos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida se relacionen significativamente con una alta inversión en la comunidad virtual (modera inversión).

- Objetivo 8: Identificar si la satisfacción con la comunidad virtual modera la relación entre la pasión obsesiva y la pasión armoniosa con ambos tipos de bienestar subjetivo.

Hipótesis 8.1: Se espera que altos niveles de pasión obsesiva y bajos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida se relacionen significativamente con una baja satisfacción con la comunidad virtual (modera la satisfacción con la comunidad virtual).

Hipótesis 8.2: Se espera que altos niveles de pasión armoniosa y altos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida se relacionen significativamente con una alta satisfacción con la comunidad virtual (modera la satisfacción con la comunidad virtual).

Seguido, se presentan los objetivos relacionados a la moderación del modelo de inversión en las relaciones entre la satisfacción y frustración de las necesidades psicológicas básicas en la comunidad y el bienestar subjetivo. La figura 5 presenta un esquema al respecto:

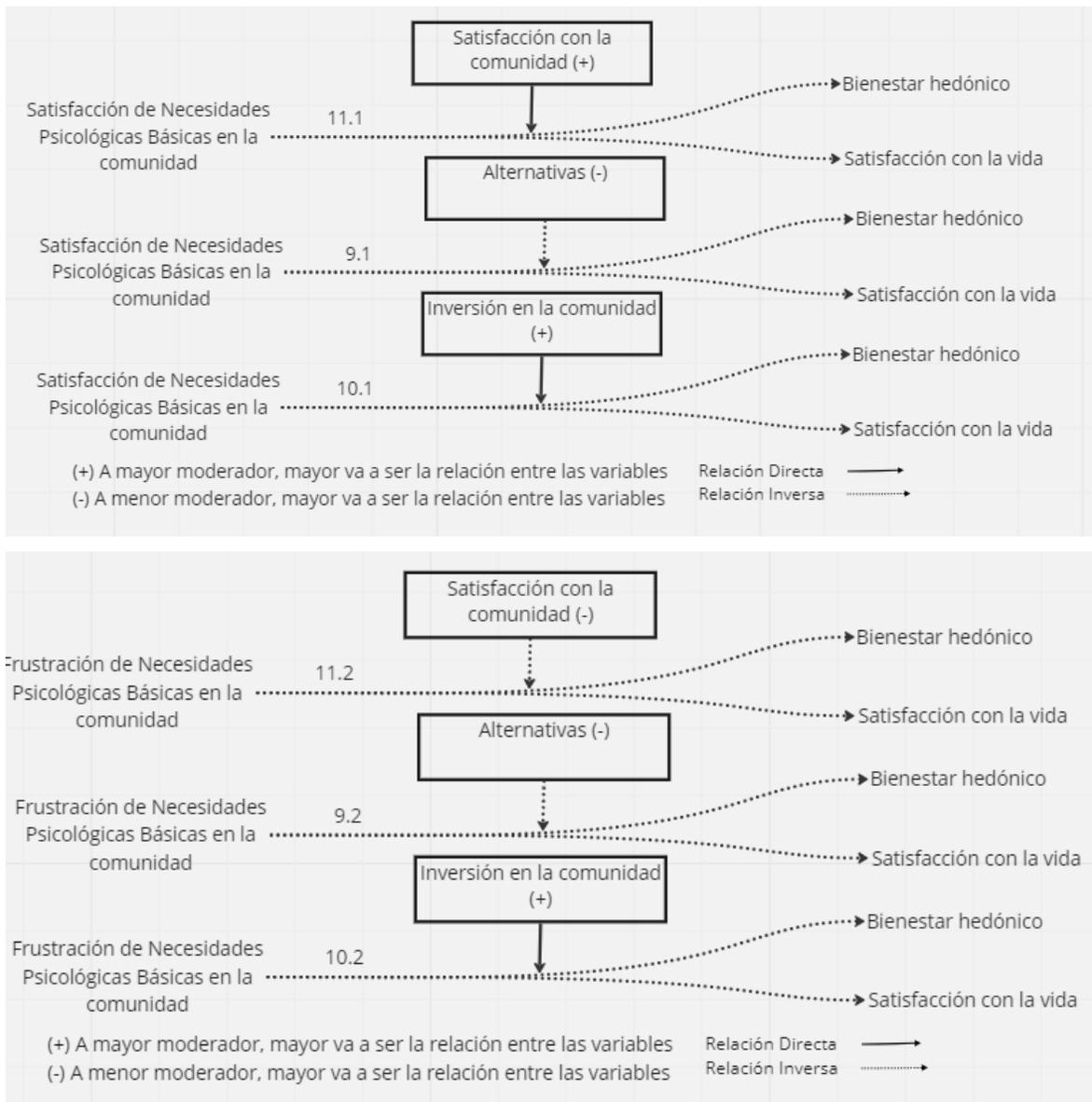


Figura 5. Presenta las hipótesis de moderación del modelo en torno a la satisfacción y frustración de necesidades en la comunidad y el bienestar subjetivo, modera el modelo de inversión.

- Objetivo 9: Identificar si la presencia o ausencia de alternativas modera la relación entre la Satisfacción y Frustración de necesidades psicológicas básicas en la comunidad con ambos tipos de bienestar subjetivo.

Hipótesis 9.1: Se espera que una mayor presencia de alternativas modere atenuando la relación entre altos niveles de satisfacción de necesidades psicológicas básicas y altos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida.

Hipótesis 9.2: Se espera que una mayor presencia de alternativas modere atenuando la relación entre altos niveles de frustración de necesidades psicológicas básicas y bajos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida.

- Objetivo 10: Identificar si el grado de inversión en la comunidad modera la relación entre la Satisfacción y Frustración de necesidades psicológicas básicas en la comunidad con ambos tipos de bienestar subjetivo.

Hipótesis 10.1: Se hipotetiza que una mayor inversión moderará acentuando la relación entre altos niveles de Satisfacción de necesidades psicológicas básicas y altos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida.

Hipótesis 10.2: Se hipotetiza que una mayor inversión moderará acentuando la relación entre altos niveles de Frustración de necesidades psicológicas básicas en la comunidad y bajos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida.

- Objetivo 11: Observar si distintos niveles de satisfacción con la comunidad moderan la relación entre la Satisfacción y Frustración de necesidades psicológicas básicas en la comunidad con ambos tipos de bienestar subjetivo.

Hipótesis 11.1: Se espera encontrar que una mayor satisfacción con la comunidad modere acentuando la relación entre altos niveles de satisfacción de necesidades en la comunidad y altos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida.

Hipótesis 11.2: Se espera encontrar que una alta satisfacción con la comunidad modere atenuando la relación entre altos niveles de frustración de necesidades en la comunidad y bajos niveles de bienestar hedónico o satisfacción con la vida.

Finalmente, existen un par de hipótesis que se creen necesarias de considerar que no caben dentro de la teoría, estas son:

- Objetivo 12: Evaluar si la Satisfacción y Frustración de necesidades modera la relación entre la Antigüedad en la comunidad y el Bienestar Subjetivo.

Hipótesis 12: Se espera que, a mayores niveles de satisfacción y menores niveles de frustración de necesidades en la comunidad virtual, mayor sea el efecto de antigüedad en su relación con el Bienestar Subjetivo.

- Objetivo 13: Comprobar si la Pasión Obsesiva y Armoniosa moderan la relación entre la Antigüedad en la comunidad y el Bienestar Subjetivo.

Hipótesis 13: Se hipotetiza que, a mayores niveles de pasión obsesiva y armoniosa en la comunidad virtual, mayor sea el efecto de antigüedad en su relación con el Bienestar Subjetivo.

Justificación

Este estudio pretende aportar una base sólida de teoría para ligar los conceptos de bienestar, participación y comunidades virtuales, mediante los conceptos de satisfacción de necesidades psicológicas básicas y pasión que aporta la Teoría de la Autodeterminación y mediante los conceptos que aporta el Modelo de Inversión. La investigación relaciona los factores antes mencionados en un modelo que busca explicar cómo la participación en comunidades virtuales se relaciona con el bienestar de las personas en su vida. Además, este estudio podría servir para caracterizar diferentes tipos de participación en las comunidades virtuales en base al tipo de pasión que podría tener una persona, y ver cómo esta participación podría terminar siendo positiva o negativa para el o los miembros, al igual que con ciertos elementos del modelo de inversión como las alternativas o la inversión misma. También, sobre la satisfacción y frustración de necesidades psicológicas en comunidades virtuales, se podría aportar cierta información acerca de qué forma las comunidades podrían afectar el bienestar de las personas, lo cual podría ayudar a formular o reformular ciertas comunidades virtuales tal que participar en ellas sea más beneficioso para el bienestar de sus miembros. Junto con eso, también podría aportar identificando relaciones con las comunidades virtuales que podrían ser negativas para el bienestar del sujeto, lo que podría ayudar a que este replantee la forma en que participa de la comunidad virtual o se desligue de esta, por ejemplo, alguien que se vea como un participante obsesivo podría dar cuenta que es porque la comunidad no le satisface en ciertas necesidades psicológicas básicas, y se replantee su relación con la comunidad. Así mismo, sirve para apoyar el estudio de la teoría de la autodeterminación en un contexto donde hay pocos estudios, además de utilizar elementos del modelo de

inversión dentro de un contexto y con un fin diferente al original, buscando su relación con el bienestar en vez del compromiso.

De este modo, las personas que se benefician principalmente de los resultados de esta investigación son aquellas que participan en la comunidad virtual, quienes las administran, y cualquier persona que tenga algún interés en participar en ellas si no lo ha hecho. Por otro lado, en cuanto a su aporte científico, el estudio permite evaluar de forma más precisa la medición del bienestar en comunidades virtuales, debido a que el modelo presenta múltiples factores para explicar esta relación. De esta forma, los resultados y el modelo podrían generalizarse a una población de participantes de comunidades virtuales. También, un aporte en el conocimiento científico que se tiene es respecto a las comunidades virtuales y cómo estas potencialmente podrían diferenciarse de otras actividades en el internet, esperando aportar al debate sobre la relación entre la participación en internet y el bienestar. Esto podría ser significativo ya que el uso del internet está cada vez más masificado, sobre todo con la pandemia, lo que ha hecho que mucha gente recurra al internet y a las comunidades virtuales en particular para satisfacer sus necesidades sociales, haciendo a las comunidades virtuales un espacio relevante para la sociedad contemporánea que debería ser estudiado en mayor profundidad. Finalmente, en caso de que los resultados no sean como lo esperado, y no se encuentre una relación clara entre la participación y el bienestar en la vida, de igual manera se pondrá a prueba el modelo de inversión dentro del contexto de las comunidades virtuales, donde además se podrá identificar qué tanto aporte perciben los participantes de su comunidad virtual en su vida, lo que podría indicar factores que inciden en que las personas se mantengan participando, aun cuando esta actividad no pareciera influir en su bienestar.

Teniendo todo eso en cuenta, esperamos que esta memoria de grado pueda ser un aporte en el estudio de las comunidades virtuales, los conceptos de la teoría de la autodeterminación, el modelo de inversión, y el bienestar de las personas que participen.

Método

Se realizó un estudio correlacional transversal en una muestra de participantes mayores de edad de comunidades virtuales en formato electrónico.

Participantes.

La encuesta fue contestada por 120 sujetos hispanohablantes de distintas comunidades virtuales del mundo. Luego de aplicar criterios filtro para poder alcanzar normalidad en los datos (Asimetría < 1.5; Curtosis < 3), se obtuvo una muestra de 92 sujetos mayores de edad, de los cuales un 62% eran hombres, un 33% eran mujeres y un 5% eran no binarios. Su promedio de edad fue de 22,87 años, con una desviación típica de 4,33 años. Los países de origen que más se repitieron fueron Argentina (27,2%), México (26%) y Chile (21,7%). Por otro lado, participaban en un promedio de 5 comunidades (desv. típ. = 4,31) en su vida diaria y le dedicaban en promedio 12 horas (desv. típ. de 11,78) a la semana a participar en la comunidad virtual donde encontraron la encuesta, con un mínimo de 1 hora. De estos sujetos, un 9,8% consideraba que le gustaría participar menos tiempo del que dedica en la comunidad virtual, un 31,5% consideraba que le gustaría participar más tiempo del que dedica, y un 58,7% estaba conforme con su tiempo de participación. Por otro lado, la media de antigüedad en la comunidad fue de 29,18 meses (desv. típ. = 20,86), y un 29,3% eran administradores o moderadores.

Procedimiento

Los participantes tuvieron que contestar una encuesta en línea a través de la plataforma de Formularios de Google. Se difundió la encuesta a través de distintas plataformas con presencia de comunidades virtuales como Discord, Whatsapp, grupos de Facebook y foros de Internet como Reddit, donde se hacía una invitación a participar con un enlace a la encuesta. Allí, se les informaba a los potenciales participantes el objetivo de la investigación, en qué consistía su participación, la confidencialidad de sus datos y su voluntariedad para participar y retirarse cuando quisieran. Además, se les decía que su participación no suponía ningún riesgo para su persona y se les ofrecían cuatro premios de 5 dólares por participar y contestar la encuesta completa.

Mediciones: Si aceptaban participar, se les preguntaba por la comunidad donde los participantes encontraron la encuesta y por la temática que tendría tal comunidad. Además de esto, se preguntó en cuántas comunidades participan aproximadamente, hace cuánto tiempo participan, si pertenecen a la administración/moderación de esta, cuánto tiempo le dedican a la semana a participar, y si se encuentran conformes con el tiempo en

que participan, dándoles también la opción de responder si les gustaría participar más o menos.

Después, los participantes procedían a contestar 5 instrumentos intencionados para medir: satisfacción y frustración de necesidades en la comunidad, pasiones en la comunidad, involucramiento con el modelo de inversión, bienestar hedónico, y satisfacción con la vida. A esto se le sumaron dos preguntas elaboradas para saber el aporte que percibían de la comunidad en sus vidas. A continuación, se describen los instrumentos utilizados en el mismo orden que contestaron los participantes.

Para medir la satisfacción y frustración de necesidades psicológicas básicas, se utilizó la escala Basic Psychological Need Satisfaction and Frustration Scale (BPNSFS) de Chen, Vansteenkiste, et al (2015) en español de los mismos autores. Los ítems de la escala muestran afirmaciones sobre el logro o frustración de las tres necesidades básicas, Autonomía, Competencia y Afinidad, contando con 4 ítems por cada dimensión frustrada y lograda para un total de 24 ítems. En la escala original, se les pide a los participantes que puntúen las afirmaciones para señalar el grado en que son correctas hoy en cuanto a sus experiencias de vida. Esta premisa se cambió para preguntar por las experiencias en los últimos tres meses en su comunidad virtual, para dar cuenta del periodo más reciente. Además, se cruzaron y modificaron gran parte de los ítems utilizando otras escalas de satisfacción y frustración de necesidades en otras actividades en particular, y en comunidades virtuales (Sánchez y Núñez, 2007; Gharib, Philpott y Duan, 2017; Zhang, 2019; Sicilia Camacho, Ferriz y Sáenz-Álvarez, 2013). Esto se hizo para que los ítems tuvieran relación con el estar en una comunidad virtual y no fueran tan generales en la vida, como apunta el estudio original. Los ítems se puntúan en una escala de 1 a 5 donde 1 es “totalmente falso” y 5 “totalmente verdadero”.

Para medir las pasiones en la comunidad virtual, se utilizó la Escala de Pasión en español de Chamarro et al., 2015, que adapta el instrumento en inglés de Marsh et al. (2013). Los ítems en esta escala apuntan a una determinada pasión hacia una “actividad”, por lo que se reemplazó esta palabra por la “participación en la comunidad virtual”, utilizando además la instrucción temporal “en los últimos tres meses” para dar cuenta del periodo más reciente. Se presentan 17 ítems donde 6 apuntan a Pasión Obsesiva, 6

apuntan a Pasión Armoniosa y se suman 5 ítems para evaluar si el involucramiento de la persona con la actividad es una pasión, que se llama Criterio Pasión. Los ítems se puntúan en una escala Likert de 7 puntos, donde 1 es totalmente en desacuerdo y 7 totalmente de acuerdo.

Por otro lado, para evaluar la forma en que las personas se involucran con la comunidad virtual, se tomaron tres de los cuatro elementos de la *Investment Model Scale* de Rusbult (1980), adaptada al español por VanderDrift, Agnew y Wilson (2014), para medir Inversión, Alternativas, y Satisfacción con la relación. Esta cuenta con 5 ítems relacionados a cada factor (Inversión, Alternativas y Satisfacción), dando un total de 15 ítems donde los participantes pueden responder qué tan de acuerdo están con una serie de afirmaciones. Para ello, los participantes responden en una escala del 1 al 7, donde 1 es “Para nada de acuerdo” y 7 es “Completamente de acuerdo” respecto de su experiencia actual con la comunidad virtual. Además, para adecuar la escala al contexto, se sustituyó la palabra “pareja” y “relación” por “comunidad virtual”, junto con otras ligeras modificaciones pertinentes al contexto.

Para medir los niveles de bienestar se utilizaron dos escalas, una es la llamada Escala de Afecto Positivo y Negativo (PANAS en inglés) de Watson, Clark y Tellegen (1988) adaptada a un español neutral por López-Gómez, Hervás y Vázquez (2015) que mide bienestar hedónico. Los ítems de la escala muestran 10 afectos positivos y 10 negativos que pueden reflejar cómo se sienten los participantes en un intervalo temporal definido por el entrevistador. Se utilizó para efectos de nuestra investigación la instrucción temporal “en los últimos tres meses” para dar cuenta del periodo más reciente. Los participantes pueden contestar que los afectos reflejan “Nada o muy ligeramente”, “Un poco”, “Moderadamente”, “Bastante” o “Mucho” el cómo se han sentido en este periodo de tiempo.

La segunda escala utilizada para medir bienestar subjetivo es la escala de Satisfacción con la Vida (*Satisfaction with life scale* en inglés) de Diener et al. (1985) traducida al español por Moyano, Tais y Muñoz (2013). Los 5 ítems de la escala muestran una serie de afirmaciones generales de la vida, que buscan generar una reflexión personal en base a criterios propios de la persona. El participante puede contestar su

grado de acuerdo en una escala de 7 puntos, donde 1 es “Completamente en desacuerdo”, 4 es “Ni de acuerdo ni en desacuerdo” y 7 es “Completamente de acuerdo”.

Además, se decidió preguntarles a los participantes del test si consideraban que las comunidades virtuales eran un aporte en su vida con una “Escala de aporte de la comunidad” que busca abordar si la persona percibe cierto aporte a su bienestar en base a su participación en la comunidad virtual. Se presentan dos preguntas de elaboración propia, que son “¿Cuánto contribuye esta comunidad virtual a tu bienestar psicológico?” y “¿Cuánto aporta esta comunidad virtual a tu felicidad en tu vida?” en una escala del 1 al 4 que va desde “Nada” (1) a “Mucho” (4).

Para el análisis de los datos, se utilizó la plataforma SPSS versión 21. Primero se realizó un análisis factorial exploratorio de las escalas utilizadas, se seleccionaron los ítems que cargaban con su determinado factor y luego se procedió con un análisis de confiabilidad con coeficiente de Cronbach. Con esos antecedentes, se procedió a realizar correlaciones bivariadas entre las escalas mediante el coeficiente de correlación de Pearson, y finalmente se revisaron las moderaciones de las hipótesis con el macro PROCESS v4.1 de Andrew Hayes, que consiste en predecir una variable dependiente usando una ecuación de regresión con tres términos: una variable independiente, una variable moderadora, y la interacción entre estas (su multiplicación). Esos tres predictores fueron centrados en la media al correr la regresión múltiple. A continuación, se pueden ver los resultados del análisis.

Resultados

Análisis factorial de la escala de pasiones en comunidades virtuales.

Se realizó un análisis factorial mediante el método de extracción máxima verosimilitud y rotación promax. Los resultados mostraron la existencia de 3 factores con autovalores iniciales mayores a 1, que en su conjunto explican un 60,4% de la varianza total. En la tabla 1 se muestran los factores y los ítems con sus respectivas cargas, omitiendo cargas factoriales menores a 0,30.

Tabla 1

Análisis factorial, escala de pasión.

	Ítem	Factor 1	Factor 2	Factor 3
pasob1	Siento una necesidad incontrolable de participar en esta comunidad virtual	,846		
pasob2	Tengo casi un sentimiento obsesivo respecto a participar en esta comunidad virtual	,845		
pasob5	Participar en esta comunidad virtual es tan estimulante que a veces pierdo el control sobre ello	,678		
pasob6	Tengo la impresión de que las ganas de participar en esta comunidad virtual me controlan	,675		
pasob4	Si pudiera, solo me dedicaría a participar en esta comunidad virtual	,485		
pasob3	Participar en esta comunidad virtual es lo único que verdaderamente me activa	,347	,312	
pasar4	Participar en esta comunidad virtual me permite vivir experiencias variadas		,778	
pasar3	Esta comunidad virtual refleja las cualidades que me gustan de mí mismo/a		,609	
pasar2	Descubro cosas nuevas en la comunidad virtual que me permiten apreciarla todavía más		,487	
pasar5	Participar en la comunidad virtual está bien integrado en mi vida		,389	,318

pasar1	Mi participación en esta comunidad virtual está en armonía con las otras actividades de mi vida			,872
pasar6	Participar en esta comunidad virtual está en armonía con otras cosas que son parte de mi vida.			,681

Seguido de este análisis, se volvió a realizar un nuevo análisis factorial exploratorio, esta vez descartando aquellos ítems que presentaran cargas cruzadas con otros factores, con el motivo de confirmar la existencia de los 3 factores observados inicialmente con sus cargas y hacer más confiable el instrumento. Finalmente se seleccionaron 5 ítems para pasión obsesiva, mientras que la pasión armoniosa se dividió en 2 factores diferentes con 2 y 3 ítems seleccionados, dando un total de 10 ítems seleccionados.

A continuación, se muestra la tabla 2 donde se pueden ver los resultados del segundo análisis factorial, confirmando la existencia de los 3 factores dados por el primer análisis, con sus ítems y cargas factoriales respectivas.

Tabla 2

Nuevo análisis factorial, escala de pasión.

Matriz de configuración.^a

	Factor		
	1	2	3
pasob1	,828		
pasob2	,824		
pasob5	,678		
pasob6	,663		
pasob4	,479		
pasar1		,974	
pasar6		,612	
pasar4			,723
pasar3			,681
pasar2			,494

Método de extracción: Máxima verosimilitud.

Método de rotación: Normalización Promax con Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 4 iteraciones.

En base a estos resultados, el factor 1 se mantuvo bajo el nombre de “Pasión obsesiva” de acuerdo con el modelo dual de pasiones. Por otro lado, el factor 2 conformado por los ítems 1 y 6 de pasión armoniosa fue nombrado “Armonía”, ya que los ítems que lo conforman dan cuenta específicamente de la armonía entre la participación en la comunidad virtual y otras actividades en la vida, además, no tiene una relación significativa con el factor criterio de pasión que será explicado más adelante. Finalmente, el factor 3, dado por los ítems 3, 4 y 2 de pasión armoniosa fue nombrado “pasión intrínseca” ya que son ítems que apuntan de alguna manera a una sensación de que la comunidad les entrega algo nuevo y estimulante que se alinea con los intereses de los participantes. Estos 3 factores en su conjunto explicaron un 65,4% de la varianza. Más adelante, dentro de los resultados, se analizarán las diferencias entre estos tres factores y lo que implica esto para los participantes y las comunidades virtuales.

Análisis de confiabilidad de la escala de pasiones en comunidades virtuales.

Habiendo identificado los 3 factores dados por la escala de pasiones, se procedió a analizar las confiabilidades internas de cada uno. En el caso del factor “pasión obsesiva” tuvo un $\alpha = 0,82$, mientras que “armonía” tuvo un $\alpha = 0,74$ y el factor “pasión intrínseca”

un $\alpha = 0,65$. En cuanto al factor criterio pasión, presentó un $\alpha = 0,79$, por lo que también se usará en el estudio.

Terminados los análisis factorial y de confiabilidad de la escala de pasión, se presentan a continuación los mismos análisis en el modelo de inversión.

Análisis factorial del modelo de inversión en comunidades virtuales.

Se realizó un análisis factorial mediante el método de extracción máxima verosimilitud y rotación promax. Los resultados mostraron la existencia de 3 factores con autovalores iniciales mayores a 1, que en su conjunto explicaron un 66% de la varianza total. A continuación, se muestran los factores y los ítems con sus respectivas cargas omitiendo cargas factoriales menores a 0,30 en la tabla 3.

Tabla 3

Análisis factorial, modelo de inversión.

	Ítem	Factor 1	Factor 2	Factor 3
inco1	He puesto mucho en esta comunidad virtual, lo cual perdería si dejara de ser parte de ella	,878		
inco3	Me siento muy involucrado/a con mi comunidad virtual, como que le he dedicado mucho	,854		
inco2	Muchos aspectos de mi vida han quedado ligados a mi comunidad virtual (por ejemplo: actividades recreativas, amistades, pareja, etc.) y perdería todo eso si dejara de ser parte de ella	,767		
inco5	En comparación a otra gente que conozco, he invertido mucho en mi comunidad virtual	,731		

inco4	Mis relaciones con amigos/as y cercanos se complicarían si dejara de ser parte de mi comunidad virtual (gente que me importa es parte de ella)	,559		
satco1	Me siento satisfecho/a con mi comunidad virtual		,893	
satco4	Mi comunidad virtual me hace muy feliz		,792	
satco2	Mi comunidad virtual es mucho mejor que otras comunidades virtuales		,758	
satco3	Mi comunidad virtual es casi ideal		,677	
satco5	Mi comunidad virtual satisface bien mis necesidades (de compañerismo, intimidad, etc.)		,550	
altco2	Tengo excelentes alternativas en lugar de estar en mi comunidad virtual (relación de pareja, otra comunidad, amistades, entretenerme solo/a, etc.)			,868
altco4	Hay alternativas a mi alcance que me interesan tanto o más que mi comunidad virtual (relación de pareja, otra comunidad, amistades, entretenerme solo/a, etc.)			,857
altco3	Si no fuera parte de mi comunidad virtual estaría bien, ya que tengo otras actividades interesantes que hacer			,661

altco5	Mis necesidades de intimidad, compañerismo, etc., podrían ser fácilmente satisfechas por otras actividades			,623
altco1	Hay personas fuera de la comunidad que me parecen muy interesantes y con las que podría relacionarme si quisiera			,308

En base a estos resultados, se mantuvieron los 3 factores, cada uno con los 5 ítems que planteaba el modelo desde la teoría, exceptuando el ítem altco1 del factor de “Alternativas” que fue eliminado del análisis por su poca carga factorial.

Análisis de confiabilidad del modelo de inversión en comunidades virtuales.

Habiendo identificado los 3 factores dados por el modelo de inversión, se procedió a analizar las confiabilidades internas de cada uno de los factores. En el caso del factor “Satisfacción con la comunidad” tuvo un $\alpha = 0,86$, mientras que “Alternativas a la comunidad” tuvo un $\alpha = 0,84$ y el factor “Inversión en la comunidad” con un $\alpha = 0,88$. Esto significa que hay una consistencia interna en cada uno de los factores, por lo que son confiables y se pueden utilizar en el estudio. En cuanto al análisis de confiabilidad del involucramiento, que se tomó como el conjunto de ítems de satisfacción con la comunidad, alternativas (invertido) e inversión, tuvo un $\alpha = 0,87$, por lo que también se utilizará en los análisis.

Ya finalizado el análisis factorial y de confiabilidad para el modelo de inversión, se puede continuar realizando los mismos análisis para la escala de satisfacción y frustración de necesidades en la comunidad virtual.

Análisis factorial de la escala de satisfacción y frustración de necesidades en la comunidad virtual.

Se realizó un análisis factorial mediante el método de extracción máxima verosimilitud y rotación promax. Los resultados mostraron la existencia de 6 factores con autovalores iniciales mayores a 1, que en su conjunto explican un 67% de la varianza

total. A continuación, se muestran los factores y los ítems con sus respectivas cargas omitiendo cargas factoriales menores a 0,30 en la tabla 4.

Tabla 4

Análisis factorial, escala de satisfacción y frustración de necesidades psicológicas básicas en la comunidad virtual.

	Ítem	Factor 1	Factor 2	Factor 3	Factor 4	Factor 5	Factor 6
sanaf2	Considero que las personas con las que estoy en esta comunidad virtual son mis amigos	1,111					
sanaf3	En esta comunidad virtual me siento cerca y conectado(a) con otras personas que son importantes para mí	.820					
frunaf4	En esta comunidad virtual siento que las relaciones interpersonales que tengo son superficiales	-.602					
sanaf1	En esta comunidad virtual la gente se preocupa por mí	.517					.393
sanaf4	En esta comunidad virtual me encuentro muy a gusto con los otros participantes	.438			.410		
frunc3	En esta comunidad virtual me siento inseguro(a) de mis habilidades		.781				
frunc1	En esta comunidad virtual tengo serias dudas acerca de si puedo hacer las cosas bien		.740				

frunc4	En esta comunidad virtual me siento como un(a) fracasado(a) por los errores que cometo		.498	.329			
sanc2	En esta comunidad virtual me siento capaz en lo que hago	,314	-.487				
sanc1	En esta comunidad virtual siento que puedo hacer las cosas bien		-.436				
frunaf3	En esta comunidad virtual tengo la impresión de que le disgusto a la gente con la que paso tiempo		,317		-.312		
frunau3	En esta comunidad virtual me siento presionado(a) a hacer muchas cosas			.755	-.333		
frunau1	En esta comunidad virtual siento que la mayoría de las cosas que hago, las hago porque "tengo que hacerlas"			.667			
frunau2	En esta comunidad virtual me siento forzado(a) a hacer muchas cosas que yo no elegiría hacer			.575			
frunau4	En esta comunidad virtual me siento obligado(a) a seguir las decisiones de los demás			.527			
sanc4	En esta comunidad virtual siento que puedo cumplir con éxito tareas difíciles			.381			
frunaf2	En esta comunidad virtual siento que las personas que son importantes			.359			

	para mí, son frías y distantes conmigo						
sanau3	En esta comunidad virtual siento que puedo ser yo mismo(a)				.854		
sanau1	En esta comunidad virtual soy libre de expresar mis ideas y opiniones				.596	-.305	
frunaf1	En esta comunidad virtual me siento excluido(a) del grupo al que quiero pertenecer				-.479		
sanau4	En esta comunidad virtual se tocan temas muy relacionados con lo que me gusta y me interesa				.373		
sanau2	En esta comunidad virtual siento que mis decisiones reflejan lo que realmente quiero				.365		
frunc2	En esta comunidad virtual, hay veces en las que me han dicho cosas que me hacen sentir incompetente					.940	
sanc3	En esta comunidad virtual siento que soy capaz de alcanzar mis metas						.953

Posteriormente, se realizó un segundo análisis factorial quitando ítems con cargas cruzadas marcadas o que no conformaron un factor coherente, y se presentaron cuatro factores más limpios, aunque se mantuvieron un par de ítems con cargas cruzadas marginales, que hacen más consistentes los factores. Los ítems destacados son aquellos que fueron excluidos de los factores y el análisis.

Tabla 5

Nuevo análisis factorial, escala de satisfacción y frustración de necesidades psicológicas básicas en la comunidad virtual.

Matriz de configuración.^a

	Factor			
	1	2	3	4
sanaf2	1,043			
sanaf3	,840			
sanaf1	,646			
frunaf4i	,636			
frunc3		,784		
frunc1		,761		
sanc2i	-,312	,511		
sanc1i		,484		
frunau3			,762	
frunau2			,663	
frunau1			,649	
sanau3				,717
sanau1				,587
sanau2				,447
sanau4	,329			,394

Método de extracción: Máxima verosimilitud.

Método de rotación: Normalización Promax con Kaiser.

a. La rotación ha convergido en 6 iteraciones.

En base a estos resultados, el factor 1 se denominó “satisfacción de afinidad”, el cual incluyó los ítems 1, 2 y 3 de la escala de satisfacción de afinidad y se le sumó el ítem 4 de frustración de afinidad invertido, por su alta carga en el factor y porque la lectura e interpretación del ítem no presenta inconvenientes con la teoría; invertir el ítem habla sobre tener relaciones que no son superficiales (o significativas), lo que puede leerse como satisfacción de la necesidad de afinidad. Por otra parte, el factor 2 se le llamó “frustración de competencia”, contando los ítems 1 y 3 de la escala de frustración de competencia y sumando los ítems 1 y 2 de la escala de satisfacción de competencia invertidos, pues leyendo los ítems, se puede dar cuenta que invertir los ítems sobre sentirse capaz en la comunidad y poder hacer las cosas bien en ella puede de hecho hablar de una frustración de la necesidad de competencia. Luego, el factor 3 se llamó “frustración de autonomía”, con los ítems 1, 2 y 3 de la escala de frustración de autonomía, se decidió no contar el ítem 4 de la escala en un posterior análisis por su poca confiabilidad. Y finalmente, el factor 4 se denominó “satisfacción de autonomía”,

incluyendo los ítems del 1 al 4 de la escala de satisfacción de autonomía. Los factores 5 y 6 que aparecieron en el primer análisis factorial no se consideraron en el estudio porque no se les pudo dar un sentido teórico para el análisis y se encontraban constituidos por un solo ítem.

Análisis de confiabilidad de la escala de satisfacción y frustración de necesidades psicológicas básicas en la comunidad.

Ya considerados los 4 factores de satisfacción y frustración de necesidades, se procedió a analizar las confiabilidades internas de cada uno de los factores. En el caso del factor “Satisfacción de afinidad” tuvo un $\alpha = 0,90$, el factor “Satisfacción de Autonomía” se presentó con un $\alpha = 0,70$, mientras que “Frustración de competencia” tuvo un $\alpha = 0,74$, el factor “Frustración de autonomía” tuvo un $\alpha = 0,71$. Esto significa que hay una consistencia interna excelente en el caso de la afinidad y relativamente buena en el resto, por lo que pueden ser utilizados para el estudio. En cuanto a los factores de satisfacción y frustración de necesidades a nivel general, el factor de satisfacción presenta un $\alpha = 0,89$ y el factor de frustración un $\alpha = 0,80$, por lo que también se usarán en el estudio.

Ahora, para terminar con la parte de análisis, se pueden ver a continuación los análisis de confiabilidad del bienestar subjetivo y el aporte percibido de la comunidad.

Análisis de confiabilidad de los indicadores de bienestar subjetivo (PANAS y Satisfacción con la vida) y el aporte de la comunidad virtual.

Se realizó un análisis de confiabilidad de los indicadores de bienestar y aporte utilizados en el estudio. En cuanto al bienestar hedónico, el afecto positivo tuvo un $\alpha = 0,92$, mientras que los afectos negativos un $\alpha = 0,87$, además en base a la diferencia dada entre afectos positivos y negativos, se construyó la variable bienestar hedónico con un $\alpha = 0,78$. Por otro lado, en cuanto a la satisfacción con la vida, se consiguió un $\alpha = 0,86$, dando cuenta que los indicadores de bienestar presentan una consistencia interna suficiente para el análisis. Finalmente, en cuanto a la variable aporte percibido al bienestar, esta obtuvo un $\alpha = 0,84$, siendo también un factor consistente para el análisis. Terminados los análisis factoriales y de confiabilidad, se puede continuar ahora con los resultados descriptivos del estudio, revisando cómo se presenta cada factor en la media de los participantes.

Resultados descriptivos

A continuación, se describirán a los participantes en base a sus respuestas dadas en cada uno de los instrumentos e indicadores. Los puntajes de cada instrumento fueron calculados mediante el promedio dado en los diferentes ítems pertenecientes a cada escala. La tabla 6 muestra las medias y desviaciones estándar en cada caso.

Tabla 6

Medias y desviación estándar de los participantes en las escalas.

	Medias	Desviación estándar
Pasión obsesiva (1 a 7)	2,52	1,22
Armonía (1 a 7)	5,60	1,28
Pasión Intrínseca (1 a 7)	5,59	1,10
Satisfacción con la comunidad (1 a 7)	5,17	1,29
Alternativas a la comunidad (1 a 7)	5,71	1,26
Inversión en la comunidad (1 a 7)	3,48	1,67
Involucramiento (1 a 7)	3,74	1,10
Satisfacción de necesidades en general (1 a 5)	4,00	0,72
Satisfacción de la necesidad de Afinidad (1 a 5)	3,55	1,18
Satisfacción de la necesidad de Autonomía (1 a 5)	4,32	0,66
Frustración de necesidades en general (1 a 5)	1,69	0,54
Frustración de la necesidad de Competencia (1 a 5)	1,79	0,69
Frustración de la necesidad de Autonomía (1 a 5)	1,44	0,66

Afecto positivo (1 a 5)	3,19	0,87
Afecto negativo (1 a 5)	2,31	0,84
Bienestar Hedónico (1 a 5)	3,42	0,70
Satisfacción con la vida (1 a 7)	4,27	1,50
Aporte (1 a 4)	2,52	0,73

En base a estos resultados, se puede decir que la mayoría de los participantes presentan niveles bajos de Pasión obsesiva, mientras que en el caso de armonía y pasión intrínseca están ligeramente sobre el puntaje medio, lo que significa que en general los participantes de comunidades virtuales se relacionan de una manera más armoniosa e intrínseca que obsesiva con la comunidad virtual. Por otro lado, en cuanto al modelo de inversión, se puede ver que los participantes presentan un puntaje ligeramente superior al punto medio de la escala en cuanto a su satisfacción con la comunidad y presencia de alternativas a esta, siendo estos dos promedios similares, y en el caso de la inversión a la comunidad, en general presentó niveles ligeramente bajo el puntaje medio. Esto nos muestra que, si bien la comunidad virtual se considera un lugar satisfactorio para la mayoría de los participantes, siguen existiendo algunas alternativas disponibles para ellos que les entregarían una satisfacción similar o ligeramente mayor, lo que se observa en que en general no suelen invertir demasiado en las comunidades virtuales. En concordancia se puede ver que el involucramiento de la muestra es más bien intermedio en términos generales. En cuanto a la satisfacción de afinidad, presenta un puntaje medio, ligeramente superior en términos generales, mientras que la satisfacción de autonomía presenta un puntaje medio más bien alto, y la frustración de competencia y autonomía presentan puntajes bastante bajos en la escala. Esto daría cuenta de que, para la mayoría de los participantes, la comunidad virtual es un espacio donde pueden satisfacer su autonomía y ligeramente su necesidad de afiliación, lo que significa que son espacios donde hacen las cosas que quieren y les gustan, y tienen encuentros satisfactorios con otros. A su vez, tampoco parece ser un espacio que aporte especial frustración a su competencia o de su autonomía. Estos resultados de algún modo se reflejan en el indicador general de satisfacción y frustración, mostrando que en general los

miembros de la comunidad virtual se encuentran más bien satisfechos y no tan frustrados en sus necesidades dentro de ella. Finalmente, en términos de bienestar, los participantes en general presentan niveles medios de afecto positivo y ligeramente inferiores a la media de la escala de afectos negativos en su vida en general durante los últimos 3 meses, dando cuenta de una muestra que en general no parece inclinarse demasiado hacia tener emociones negativas o positivas. Esto se refleja en los niveles de bienestar hedónico, con una media y desviación estándar que ubican la mayoría de los puntajes cerca de la mitad de la escala, dando cuenta de un equilibrio entre ambos tipos de emociones para los participantes de comunidades virtuales en general, con una pequeña carga hacia los afectos positivos. En la misma línea, la satisfacción con la vida de los participantes también se mantuvo en niveles medios en su mayoría, dando cuenta que los participantes en comunidades virtuales no parecen ser una población ni especialmente satisfecha ni insatisfecha con sus vidas. Y por último en términos de aporte percibido de la comunidad al bienestar, los resultados se alinean con los anteriores indicadores de bienestar en la vida, mostrando que, para la mayoría de los participantes, la comunidad virtual no representa un espacio que haga un gran aporte en sus vidas en términos de bienestar y felicidad.

En resumen, los participantes en su mayoría parecen llevar una participación más intrínseca o armoniosa que obsesiva, consideran a la comunidad como un lugar satisfactorio, presentan alternativas a este espacio, y no suelen invertir demasiado en la comunidad, observándose un involucramiento más bien bajo con relación a la media de la escala. Además, las comunidades se presentan como espacios donde pueden satisfacer su autonomía, y parte de su necesidad de afinidad, existiendo más bien satisfacción que frustración de necesidades. Aun con esto, no pareciera que la mayoría perciba a la comunidad como un espacio que aporte en sus vidas. Finalmente, se puede ver que en general mantienen niveles medios de satisfacción con la vida y bienestar hedónico.

Consideraciones sobre la Pasión Armoniosa

Antes de comenzar a contrastar hipótesis, conviene revisar lo que ocurrió con el factor de pasión armoniosa, pues dentro de los resultados sobre pasión se encontraron diferencias importantes con la teoría. Ocurrió que el factor de pasión armoniosa se dividió en dos, uno que denominamos armonía (pasar1 “Mi participación en mi comunidad virtual está en armonía con las otras actividades de mi vida” y pasar6 “Participar en mi

comunidad virtual está en armonía con otras cosas que son parte de mi vida.”), y otro que nombramos pasión intrínseca (pasar2 “Descubro cosas nuevas en la comunidad virtual que me permiten apreciarla todavía más”, pasar3 “Esta comunidad virtual refleja las cualidades que me gustan de mí mismo/a” y pasar4 “Participar en la comunidad virtual me permite vivir experiencias variadas”). El factor de armonía refiere a que la actividad (participar en la comunidad) está bien integrada en la vida del participante; mientras que el factor de pasión intrínseca refiere a que la actividad en sí resulta apasionante de una forma más autodeterminada para la persona, pero esto no implica que esté integrada de forma armoniosa en su vida. Estas diferencias se explican mejor al observar las correlaciones que existen entre estos factores y otros que se revisaron en el estudio.

Correlaciones									
	Armonía	Pasión Obsesiva	Criterio de pasión	Sat. con la comunidad	Alt. a la comunidad	Inv. en la comunidad	Sat. neces. de afinidad	Aporte percibido de la comunidad	Satisfacción con la vida
Pasión Intrínseca	.130	.147	.599**	.488**	-.039	.328**	.600**	.417**	.055
Armonía		-.242*	-.031	.018	.130	-.146	-.051	.080	.221*
Pasión Obsesiva			.521**	.169	-.337**	.421**	.069	.212*	-.090
Criterio de pasión				.555**	-.319**	.697**	.608**	.648**	.096
Sat. con la comunidad					-.214*	.514**	.713**	.629**	.031
Alt. a la comunidad						-.385**	-.221*	-.346**	.260*
Inv. en la comunidad							.553**	.560**	-.017
Sat. neces. de afinidad								.661**	.125
Aporte percibido de la comunidad									.071

** . La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

* . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Un primer factor que permite establecer estas diferencias es el Criterio de pasión, que forma parte de la Escala de Pasión (2015), se trata de cinco ítems que buscan saber si la actividad es apasionante para la persona o no. Este factor correlaciona positivamente con la pasión intrínseca y la pasión obsesiva, pero no con el factor armonía, lo que significa que las personas con alto criterio de pasión, y que por tanto, consideran la actividad como algo apasionante, son aquellas personas con pasión intrínseca y obsesiva, pero no en el caso de las personas que presentan alta armonía.

Otro factor interesante de observar es la Satisfacción de Afinidad en la comunidad, que solo correlaciona con la pasión intrínseca, y no con el factor de armonía, lo que sugiere que las personas con alta afinidad en la comunidad también suelen tener alta pasión intrínseca, pero una alta o baja satisfacción de la necesidad de afinidad en la comunidad no se relaciona con la armonía.

Un tercer factor que se considera importante de mirar es el factor de aporte, pues en este se les pregunta a las personas si consideran que la actividad es un aporte para sus vidas o no. Este factor correlaciona positivamente con la pasión intrínseca y la obsesiva, y no se relaciona con el factor de armonía, lo que complementa al criterio de pasión en establecer que, para la armonía, al parecer no importa que sea apasionante la actividad, sino solo importa que la actividad esté bien integrada en la vida. Esto se complementa con los tres factores del modelo de inversión, pues son factores que hablan del involucramiento con la comunidad virtual y ninguno correlacionó con la armonía, mas sí lo hicieron con la pasión intrínseca.

Y finalmente, un último factor que resulta relevante para el análisis es la Satisfacción con la vida, pues este factor se correlaciona positivamente con la armonía y no se relaciona con la pasión intrínseca. Esto significa que aquellas personas con alta armonía suelen ser aquellas con una alta satisfacción en la vida, y considerando todo lo anterior, se podría pensar a la armonía como un factor que habla de una condición de la persona de poder establecer una relación armoniosa con la actividad, ya que suele ser alguien con altos niveles de bienestar en su vida, mientras que las personas con pasión intrínseca sólo se encuentran apasionadas por la actividad, lo que les satisface su necesidad de afinidad y por tanto la consideran un aporte para sus vidas, pero esto no significa que la comunidad virtual les ayude a obtener mayores niveles de bienestar, pues en un nivel teórico les faltaría poder integrar la comunidad virtual de una forma armoniosa en sus vidas.

Contrastación de Hipótesis

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, se procederá a contrastar las hipótesis en el orden que se presentaron en su apartado correspondiente, el resto de las correlaciones se pueden ver en los Anexos del trabajo (Anexo 1).

- Satisfacción y Frustración de Necesidades en la comunidad predicen el Bienestar Subjetivo

A nivel general, se observó una correlación entre la Frustración de necesidades en la comunidad con el bienestar hedónico ($r = -.28, p < .01$) y la satisfacción con la vida ($r = -.39, p < .01$), pero no se observaron relaciones entre la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en la comunidad con el bienestar subjetivo, lo que permite mantener las hipótesis H1.2 y H1.4 para la Frustración de necesidades psicológicas básicas en la comunidad.

A nivel de las necesidades en particular, solo se encontraron correlaciones significativas con la Frustración de Competencia, que correlacionó con Afecto Positivo ($r = -.34, p < .01$), con Afecto Negativo ($r = .23, p < .05$) con Satisfacción con la vida ($r = -.46, p < .01$) y con Bienestar Hedónico ($r = -.40, p < .01$), lo que mantiene H1.2 y H1.4 para la Frustración de competencia.

- Pasión Obsesiva, Pasión Intrínseca y armonía en la comunidad con el Bienestar Subjetivo

Como se vio anteriormente, solo correlacionó significativamente armonía con Satisfacción con la vida ($r = .22, p < .05$) y con Bienestar Hedónico ($r = .22, p < .05$), pero este factor rechaza H2.1 y H3.1 por ser un factor que no está relacionado con una pasión por la comunidad virtual.

- Satisfacción y Frustración de necesidades en la comunidad con el Aporte percibido

Se encontraron correlaciones significativas, a nivel general, tanto con la Satisfacción de necesidades en la comunidad ($r = .64, p < .01$) como con la Frustración de necesidades en la comunidad ($r = -.26, p < .05$), y a nivel de cada necesidad, se observó una correlación positiva para la Satisfacción de afinidad ($r = .67, p < .01$) y la Satisfacción de autonomía ($r = .47, p < .01$) y una correlación negativa para la Frustración de competencia ($r = -.23, p < .05$), pero no hubo relación con la frustración de autonomía, lo que apoya H4.1 y H4.2 tanto para la satisfacción y frustración de necesidades en general, como para los factores de satisfacción de afinidad, autonomía y frustración de competencias a nivel particular.

- Pasión Intrínseca y Obsesiva en la comunidad con el Aporte percibido

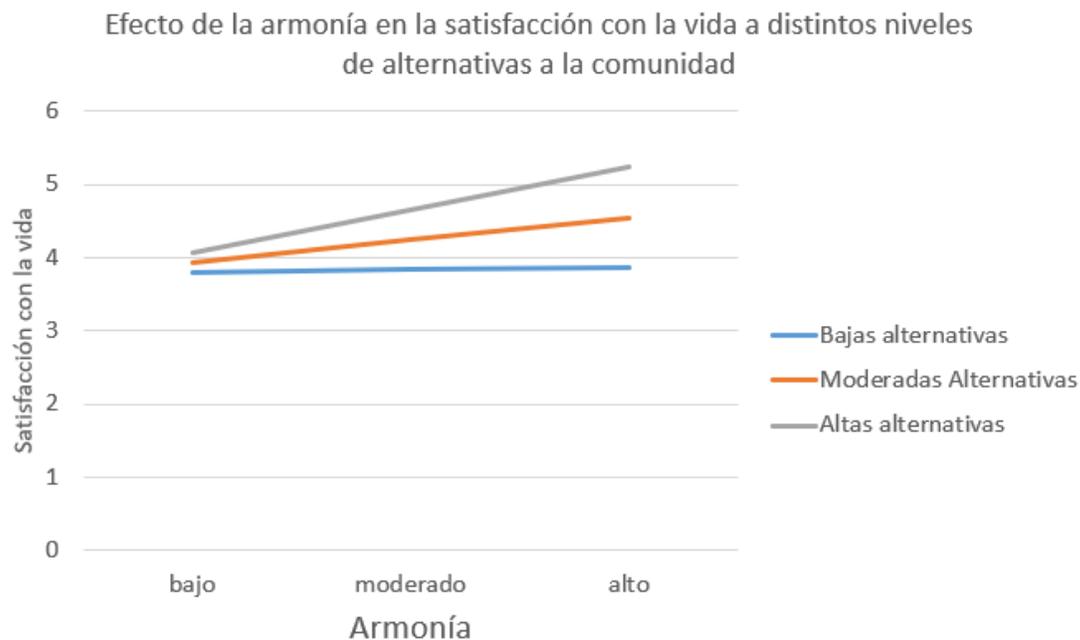
Correlacionó significativamente la Pasión Intrínseca con el Aporte ($r = .42, p < .01$) lo que apoya H5.1, y la Pasión obsesiva también correlacionó de forma positiva con el aporte ($r = .21, p < .05$), lo que permite mantener H5.2.

A continuación, se ven las moderaciones que se tienen contempladas en el modelo de hipótesis:

- Pasión Intrínseca, pasión obsesiva y armonía con el Bienestar Subjetivo, a distintas cantidades de alternativas.

Para la regresión lineal utilizada en la interacción de Pasión Obsesiva con las alternativas para predecir la Satisfacción con la Vida, el modelo no fue significativo, sólo la cantidad de alternativas se mantuvo significativa con la Satisfacción con la vida ($r = .26, p < .05$), lo mismo ocurrió con la pasión intrínseca. Por otro lado, para el factor armonía, el modelo resultó ser significativo ($r = .38, p < .01$), lo que rechaza las hipótesis 6.1 y 6.2 por ser un factor que no está ligado con la pasión por las comunidades virtuales, en el gráfico 1 se puede observar la interacción. En el caso de los afectos, ningún modelo fue significativo.

Gráfico 1



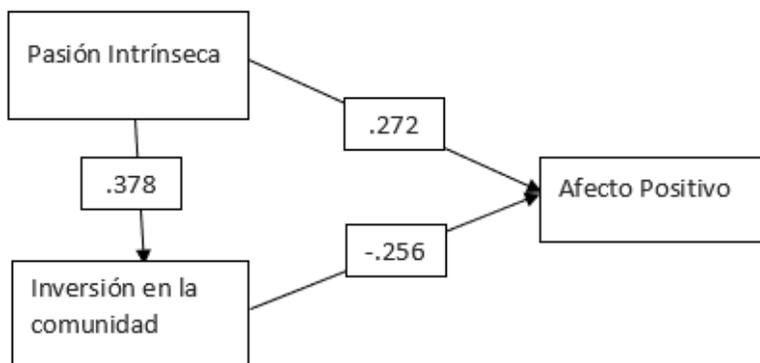
Nota: En el gráfico, se presenta la satisfacción con la vida en la misma escala de su instrumento, es decir, de 1 a 7. Y en cuanto a la armonía y las alternativas, se consideran

puntajes bajos cuando están por debajo de una desviación estándar de la media, puntajes medios cuando están dentro de la desviación esperada para la media y puntajes altos cuando están por sobre una desviación estándar de la media.

- Pasión Obsesiva, Pasión Intrínseca y armonía con el Bienestar Subjetivo, a distintos niveles de inversión.

En el caso de la moderación a distintos niveles de inversión, ningún modelo de moderación fue significativo, pero se observó que controlando (o anulando) el factor de inversión en la relación, la pasión intrínseca sí correlaciona con el afecto positivo ($r = .27$, $p < .01$) y con el afecto negativo ($r = .22$, $p < .05$). Lo anterior rechaza las hipótesis 7.1 y 7.2, pero permite proponer dos modelos de supresión entre tres factores, un primer modelo entre pasión intrínseca, afecto positivo e inversión, y un segundo modelo entre pasión intrínseca, afecto negativo e inversión.

El primer modelo propuesto se puede observar en la siguiente ilustración con las correlaciones semiparciales, se incluyen además las tablas de regresión lineal para complementar el análisis, una correlación semiparcial es la relación entre dos variables anulando los efectos que puedan tener otras variables en esta relación. En este caso, la pasión intrínseca correlaciona con la inversión y con el afecto positivo de manera significativa, mientras que la inversión correlaciona con el afecto positivo de forma negativa, dando como resultado una supresión si no se controla la inversión.



Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado corregida	Error típ. de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	.189 ^a	.036	.025	.85488	.036	3.258	1	88	.074
2	.318 ^b	.101	.080	.83008	.065	6.336	1	87	.014

a. Variables predictoras: (Constante), PASINT

b. Variables predictoras: (Constante), PASINT, INCO

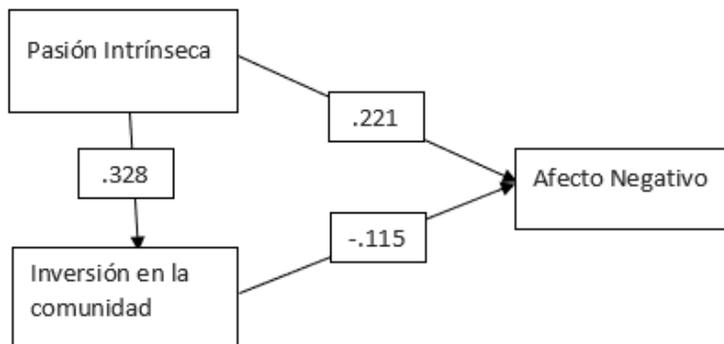
Coeficientes^a

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	t	Sig.	Correlaciones		
		B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial
1	(Constante)	2.362	.468		5.047	.000			
	PASINT	.149	.083	.189	1.805	.074	.189	.189	.189
2	(Constante)	2.416	.455		5.311	.000			
	PASINT	.231	.087	.294	2.673	.009	.189	.276	.272
	INCO	-.145	.058	-.276	-2.517	.014	-.165	-.261	-.256

a. Variable dependiente: AP

Para poder identificar un supresor, debe ocurrir que, al incluirlo en la regresión lineal, se amplifique la relación entre pasión intrínseca (X) y afecto positivo (Y) ($p < .01$), junto con el R^2 , lo anterior ocurre en este caso, por lo que se puede hablar de un modelo de supresión. En cuanto al R^2 , cambia de un .036 sin la variable supresora a un .101 con la variable supresora.

Sobre el segundo modelo propuesto, se puede observar en la siguiente ilustración con las correlaciones semiparciales:



Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado corregida	Error típ. de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	.194 ^a	.038	.027	.82969	.038	3.513	1	90	.064
2	.225 ^b	.051	.029	.82859	.013	1.240	1	89	.269

a. Variables predictoras: (Constante), PASINT

b. Variables predictoras: (Constante), PASINT, INCO

Coeficientes^a

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	t	Sig.	Correlaciones		
		B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial
1	(Constante)	1.485	.450		3.303	.001			
	PASINT	.148	.079	.194	1.874	.064	.194	.194	.194
2	(Constante)	1.529	.451		3.391	.001			
	PASINT	.178	.083	.234	2.138	.035	.194	.221	.221
	INCO	-.061	.055	-.122	-1.113	.269	-.045	-.117	-.115

a. Variable dependiente: AN

En este caso, al incluir la variable supresora también se amplifica la relación entre pasión intrínseca (X) y afecto negativo (Y) ($p < .05$), y también hay cambios en R^2 , por lo que se puede hablar de un modelo de supresión. Sobre el R^2 , cambia de un .038 sin la variable supresora a un .051 con la variable supresora.

- Pasión Obsesiva, Pasión Intrínseca y armonía con el Bienestar Subjetivo, a distintos niveles de satisfacción con la comunidad.

En este caso, tampoco se observaron modelos de moderación significativos, rechazando las hipótesis 8.1 y 8.2

- Satisfacción y Frustración de Necesidades Psicológicas Básicas con el Bienestar subjetivo a distintas cantidades de Alternativas

El modelo de moderación hipotetizado resultó no significativo en los análisis. En el caso de la Frustración de necesidades junto con Alternativas, ambos factores resultaron significativos individualmente para la Satisfacción con la Vida ($p < .01$).

Por otro lado, para el Bienestar hedónico, solo fue significativa la Frustración de necesidades ($p < .01$), y para afecto positivo, se mantuvo significativa la Frustración mientras que alternativas fue marginalmente significativo ($p < .1$). En el caso de la Satisfacción de necesidades, solo la presencia de alternativas se mantuvo significativa en su relación con satisfacción con la vida ($p < .01$).

En el caso de las necesidades en particular, se observaron comportamientos muy particulares respecto a los reportados a nivel general. No se reportaron moderaciones significativas, pero la Frustración de competencias junto con Alternativas se mantuvieron significativas individualmente frente a la Satisfacción con la vida (competencias $p < .01$; alternativas $p < .05$). También se mantuvo la correlación entre Frustración de competencias con el bienestar hedónico ($p < .01$), con el afecto positivo ($p < .01$) y con el afecto negativo ($p < .05$).

En cuanto a la satisfacción de afinidad, se observaron correlaciones significativas individualmente con la Satisfacción con la vida (afinidad $p < .05$; alternativas $p < .01$), algo que no se había observado antes. Para poder revisar qué estaba ocurriendo, se decidió controlar la variable alternativas para ver si cambiaba la correlación entre satisfacción de afinidad y satisfacción con la vida, y se observó una relación marginalmente significativa ($r = .19, p < .1$) con el bienestar.

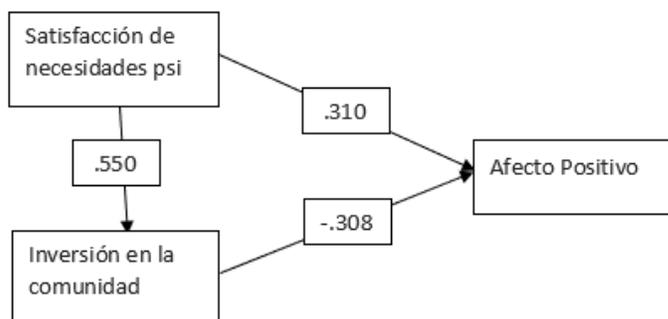
En ese sentido, H9.1 y H9.2 habrían sido rechazadas, lo que significa en el caso de las satisfacciones que su relación no es lo suficientemente fuerte con el bienestar al controlar la presencia de alternativas, y que la relación entre la frustración de necesidades con el bienestar no depende de la cantidad de alternativas.

No se observaron modelos ni relaciones destacables con la frustración de autonomía ni con la satisfacción de autonomía.

- Satisfacción y Frustración de Necesidades Psicológicas Básicas con el Bienestar subjetivo a distintos niveles de Inversión

En cuanto a las hipótesis de moderación de inversión, ninguno de los modelos resultó ser significativo, pero se observaron tres supresiones dadas por la inversión en la relación entre la satisfacción de necesidades general, la satisfacción de autonomía, y la satisfacción de afinidad con el afecto positivo.

En cuanto a la Satisfacción de necesidades, se observó una relación individual junto a la Inversión con el Afecto positivo (satisfacción $p < .01$; inversión $p < .01$), pero la interacción no fue significativa. Se decidió en este caso, proponer un modelo de supresión con la inversión como se mencionó anteriormente, a continuación, se pueden observar las correlaciones semiparciales:



Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado corregida	Error típ. de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	.168 ^a	.028	.017	.85820	.028	2.554	1	88	.114
2	.351 ^b	.123	.103	.81979	.095	9.440	1	87	.003

a. Variables predictoras: (Constante), SATISFAC

b. Variables predictoras: (Constante), SATISFAC, INCO

Coeficientes^a

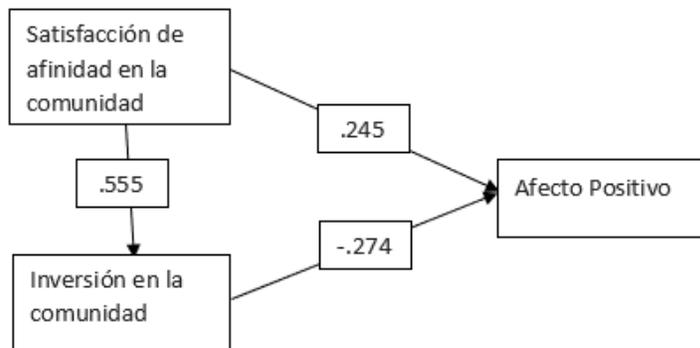
Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	t	Sig.	Correlaciones		
		B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial
1	(Constante)	2.397	.505		4.750	.000			
	SATISFAC	.199	.124	.168	1.598	.114	.168	.168	.168
2	(Constante)	2.123	.490		4.331	.000			
	SATISFAC	.439	.142	.371	3.086	.003	.168	.314	.310
	INCO	-.194	.063	-.369	-3.072	.003	-.165	-.313	-.308

a. Variable dependiente: AP

Para este modelo, se amplifica la relación entre X e Y al incluir la variable supresora de inversión ($p < .01$), además, se reportaron cambios en R^2 en la regresión lineal de .028 sin la variable supresora a .123 con la variable supresora.

Ahora, a nivel particular, se observó una relación marginalmente significativa de la satisfacción de afinidad con el afecto positivo (afinidad $p < .1$; inversión $p < .05$). Se determinó entonces controlar la inversión para observar si existía una relación entre la afinidad y el afecto positivo y fue así ($r = 2.5$, $p < .05$). Esto también ocurrió con la satisfacción de autonomía y el afecto positivo ($r = .22$, $p < .05$). En consecuencia, se propusieron dos modelos más de supresión y se rechazaron H10.1 y H10.2.

El modelo de satisfacción de afinidad se puede observar en la siguiente imagen con las correlaciones semiparciales:



Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado corregida	Error típ. de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	.113 ^a	.013	.001	.86503	.013	1.128	1	88	.291
2	.296 ^b	.088	.067	.83632	.075	7.146	1	87	.009

a. Variables predictoras: (Constante), SANAF

b. Variables predictoras: (Constante), SANAF, INCO

Coeficientes^a

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	t	Sig.	Correlaciones		
		B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial
1	(Constante)	2.902	.287		10.129	.000			
	SANAF	.081	.076	.113	1.062	.291	.113	.113	.113
2	(Constante)	3.045	.282		10.793	.000			
	SANAF	.213	.089	.295	2.397	.019	.113	.249	.245
	INCO	-.173	.065	-.329	-2.673	.009	-.165	-.276	-.274

a. Variable dependiente: AP

En este modelo de supresión, también se amplifica la relación entre X e Y al incluir la variable supresora ($p < .01$), y se reportaron cambios en R^2 de .013 sin la tercera variable a .088 con la inclusión de la tercera variable supresora.

Por otro lado, el modelo de satisfacción de autonomía se puede observar en la siguiente imagen con las correlaciones semiparciales:



Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado corregida	Error típ. de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	.154 ^a	.024	.013	.86017	.024	2.139	1	88	.147
2	.274 ^b	.075	.054	.84196	.052	4.849	1	87	.030

a. Variables predictoras: (Constante), SANAU

b. Variables predictoras: (Constante), SANAU, INCO

Coeficientes^a

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	t	Sig.	Correlaciones		
		B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial
1	(Constante)	2.320	.602		3.852	.000			
	SANAU	.202	.138	.154	1.462	.147	.154	.154	.154
2	(Constante)	2.328	.590		3.950	.000			
	SANAU	.303	.143	.231	2.123	.037	.154	.222	.219
	INCO	-.126	.057	-.240	-2.202	.030	-.165	-.230	-.227

a. Variable dependiente: AP

Aquí, al incluir la tercera variable de inversión se amplificó la relación entre X e Y ($p < .05$), y hubo cambios en R^2 de .024 a .075 con la variable supresora.

- Satisfacción y Frustración de Necesidades Psicológicas Básicas con el Bienestar subjetivo a distintas cantidades de satisfacción con la comunidad

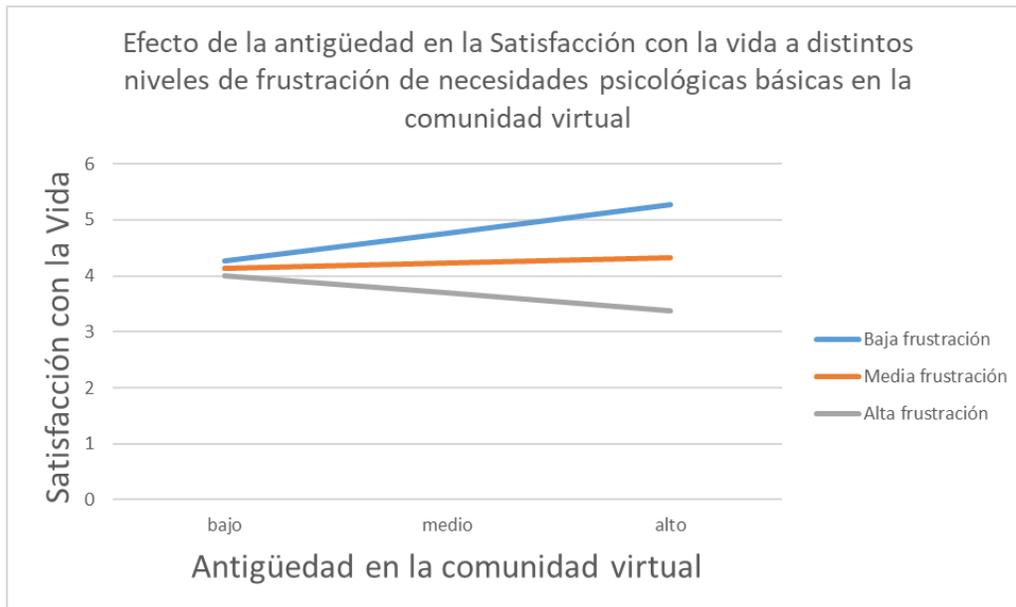
Sobre las hipótesis de moderación de la satisfacción con la comunidad, ninguno de los modelos resultó ser significativo, pero también se observaron relaciones individuales de necesidades. A nivel general, la Frustración mantuvo su relación con la satisfacción con la vida ($p < .01$), con el bienestar hedónico ($p < .01$) y el afecto negativo ($p < .05$), y pasa a tener una relación marginalmente significativa con el afecto positivo ($p < .1$). Para la satisfacción de necesidades a nivel general no hay relaciones que reportar.

Y a nivel de cada necesidad, la frustración de competencias mantiene su relación con la satisfacción con la vida ($p < .01$) con el bienestar hedónico ($p < .01$), con el afecto positivo ($p < .01$) y con el afecto negativo ($p < .05$), no hay relaciones que reportar con la satisfacción de afinidad, con la satisfacción de autonomía, ni con la frustración de autonomía. En consecuencia, H11.1 y H11.2 habrían sido rechazadas.

Finalmente, se contrastan las hipótesis que no forman parte del modelo teórico esperado, pero que se piensa que pueden ser significativas por las correlaciones observadas en el modelo:

- Antigüedad en la comunidad virtual con el Bienestar Subjetivo, a distintos niveles de satisfacción y frustración de necesidades psicológicas básicas en la comunidad.

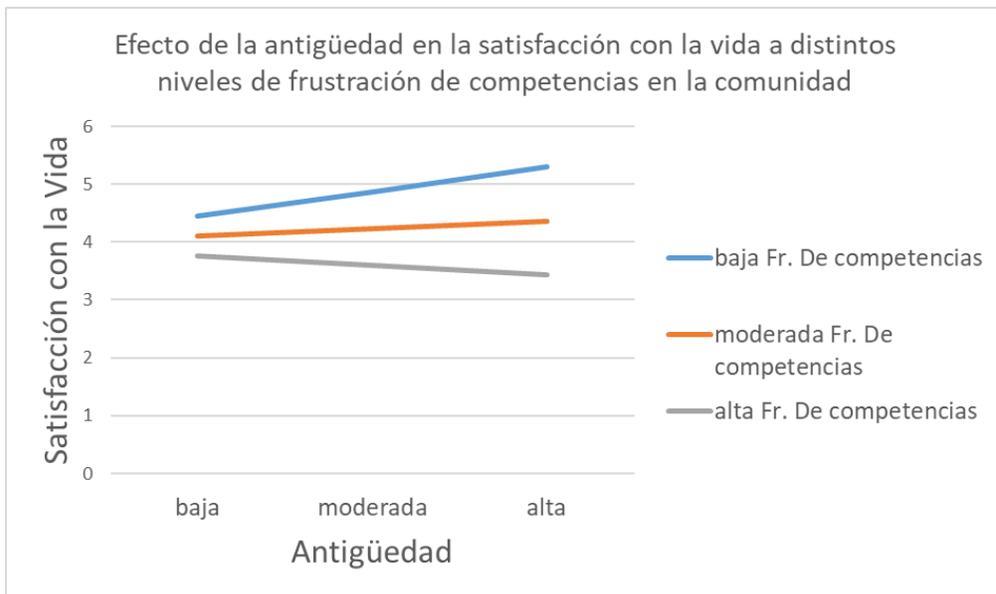
Se observó una relación significativa a distintos niveles de frustración de necesidades en la comunidad con la satisfacción con la vida ($r = .49$ $p < .01$), lo que confirma H12 en este caso, en el gráfico 2 se puede observar la interacción.

Gráfico 2

Nota: En el gráfico se presenta la satisfacción con la vida en la misma escala de su instrumento, es decir, de 1 a 7. Y en cuanto a la antigüedad y la frustración de necesidades, se consideran puntajes bajos cuando están por debajo de una desviación estándar de la media, puntajes medios cuando están dentro de la desviación esperada para la media y puntajes altos cuando están por sobre una desviación estándar de la media. Esta distinción entre puntajes altos, medios y bajos aplica para todos los gráficos.

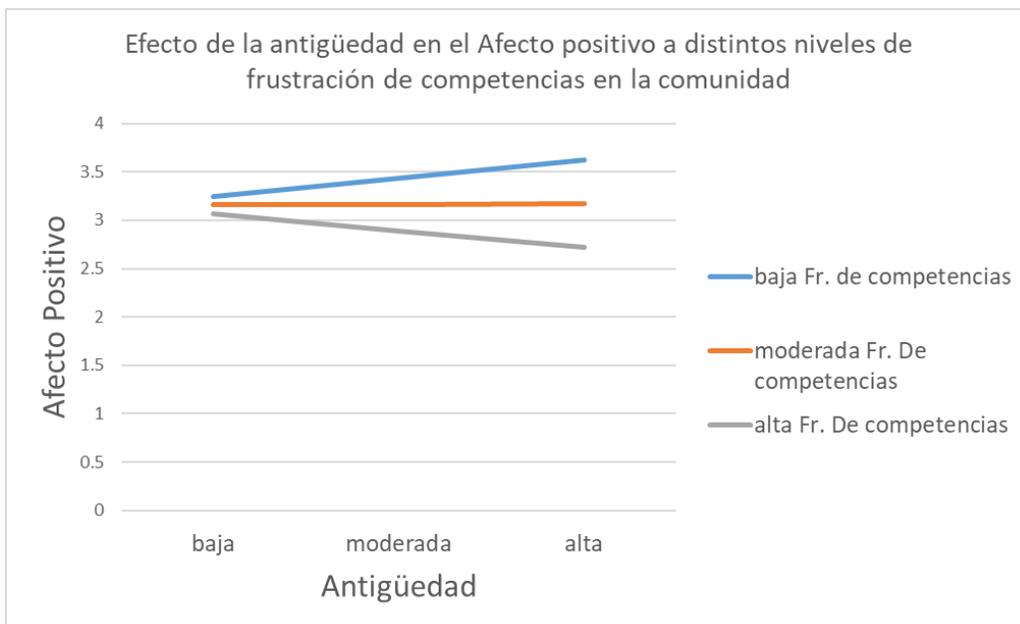
A nivel de cada necesidad, se encontró una relación al borde de la significación a distintos niveles de frustración de competencias con la satisfacción con la vida ($r = .51$, $p < .1$), en el gráfico 3 se puede observar la interacción, también se observó una moderación al borde de la significación con el Afecto positivo ($r = .4$ $p < .1$), en el gráfico 4 se puede observar la interacción, ambas moderaciones rechazan H12 para esta necesidad (porque no son significativas).

Gráfico 3



Nota: En el gráfico se presenta la satisfacción con la vida en la misma escala de su instrumento, es decir, de 1 a 7.

Gráfico 4

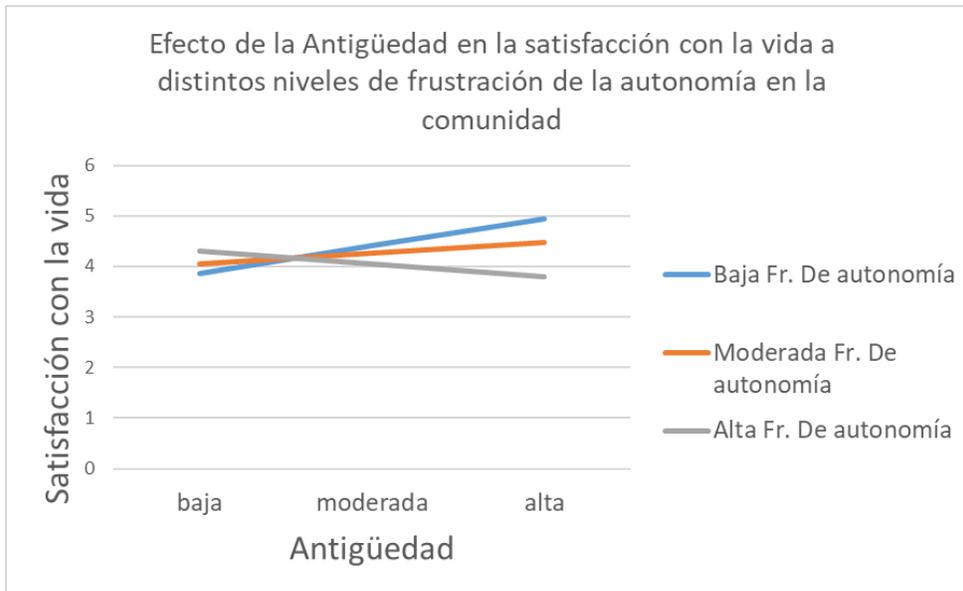


Nota: En el gráfico, se presenta el Afecto Positivo en la misma escala de su instrumento, es decir, de 1 a 5.

En cuanto a la frustración de la autonomía, se encontró una moderación significativa con la satisfacción con la vida ($r = .36$, $p < .01$), en el gráfico 5 se puede

observar que mantiene H12 para esta necesidad. En el caso de la satisfacción de afinidad, no arrojó modelos significativos.

Gráfico 5

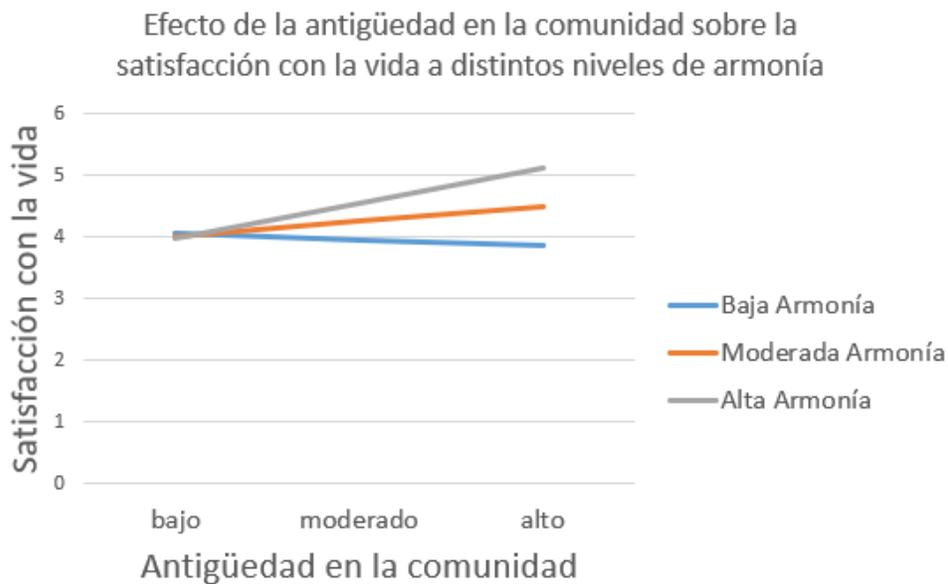


Nota: En el gráfico se presenta la satisfacción con la vida en la misma escala de su instrumento, es decir, de 1 a 7.

- Antigüedad en la comunidad virtual con el Bienestar subjetivo, a distintos niveles de pasión Obsesiva, Pasión Intrínseca y armonía.

Se observó una relación de la Antigüedad con la Satisfacción con la vida a distintos niveles de armonía ($r = .36, p < .01$), lo que no confirma H13, pero da para discutir al respecto. En el gráfico 6 se puede observar la interacción. Con las otras pasiones y con los afectos no se encontraron moderaciones significativas.

Gráfico 6



Nota: En el gráfico se presenta la satisfacción con la vida en la misma escala de su instrumento, es decir, de 1 a 7.

- Pasión Obsesiva y aporte, mediado por el involucramiento

Si bien no se realizaron hipótesis al respecto, dentro del análisis de los datos, se encontró que la correlación entre pasión obsesiva y el aporte se perdía al agregar las variables de involucramiento en una regresión, que se puede observar en el siguiente cuadro:

Coefficientes^a

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	t	Sig.	Correlaciones		
		B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial
1	(Constante)	2.203	.172		12.813	.000			
	PASOB	.126	.061	.212	2.058	.042	.212	.212	.212
2	(Constante)	1.308	.429		3.049	.003			
	PASOB	-.021	.051	-.035	-3.99	.691	.212	-.043	-.031
	SATCO	.259	.051	.458	5.117	.000	.629	.481	.392
	ALTCO	-.087	.049	-.151	-1.784	.078	-.346	-.188	-.137
	INCO	.123	.044	.281	2.813	.006	.560	.289	.215

a. Variable dependiente: APORTE

Aquí, se puede observar que la variable de pasión obsesiva (PASOB) pierde la significación con su relación al aporte cuando se introducen las variables de Alternativas (ALTCO), Satisfacción con la comunidad (SATCO) y la inversión (INCO) en la regresión. De una significación de .042 pasa a .691.

- Satisfacción de afinidad y satisfacción con la vida, controlando el involucramiento

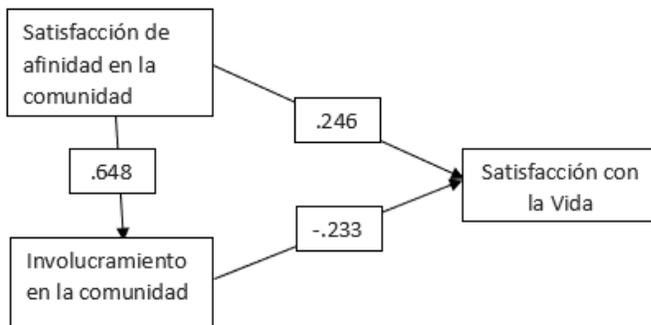
Se decidió revisar de forma particular las necesidades controlando por el involucramiento y se encontró una correlación entre la satisfacción de afinidad y la satisfacción con la vida ($r = .24$, $p < .05$), que se puede observar en este cuadro:

Correlaciones

Variables de control			SATVID	SANAF	INVOL
-ninguno- ^a	SATVID	Correlación	1,000	,125	-,083
		Significación (bilateral)	.	,235	,433
		gl	0	90	90
	SANAF	Correlación	,125	1,000	,667
		Significación (bilateral)	,235	.	,000
		gl	90	0	90
	INVOL	Correlación	-,083	,667	1,000
		Significación (bilateral)	,433	,000	.
		gl	90	90	0
INVOL	SATVID	Correlación	1,000	,243	
		Significación (bilateral)	.	,020	
		gl	0	89	
	SANAF	Correlación	,243	1,000	
		Significación (bilateral)	,020	.	
		gl	89	0	

a. Las casillas contienen correlaciones de orden cero (de Pearson).

En este sentido, se puede proponer un modelo de supresión con la satisfacción de afinidad y la satisfacción con la vida, siendo el involucramiento en la comunidad (INVOL) la tercera variable. En cuanto al involucramiento, se define como la media entre falta de alternativas, inversión y satisfacción con la comunidad. En la siguiente imagen se puede ver el modelo con las correlaciones semiparciales:



Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado corregida	Error típ. de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	.125 ^a	.016	.005	1.49805	.016	1.431	1	90	.235
2	.264 ^b	.070	.049	1.46448	.054	5.174	1	89	.025

a. Variables predictoras: (Constante), SANAF

b. Variables predictoras: (Constante), SANAF, INVOL

Coeficientes^a

Modelo		Coeficientes no estandarizados		Coeficientes tipificados	t	Sig.	Correlaciones		
		B	Error típ.	Beta			Orden cero	Parcial	Semiparcial
1	(Constante)	3.716	.494		7.525	.000			
	SANAF	.158	.132	.125	1.196	.235	.125	.125	.125
2	(Constante)	4.470	.586		7.632	.000			
	SANAF	.408	.169	.323	2.406	.018	.125	.247	.246
	INVOL	-.452	.199	-.305	-2.275	.025	-.096	-.234	-.233

a. Variable dependiente: SATVID

Ocurre en este modelo que la relación entre la satisfacción de afinidad y la satisfacción con la vida se amplifica ($p < .05$) al incluir la variable supresora de involucramiento, además, hay cambios en R^2 de .016 a .07 si se incluye la tercera variable, por lo que se puede sostener el modelo de supresión.

Discusión

Sobre la frustración y satisfacción de necesidades psicológicas básicas en la comunidad virtual y su relación con el bienestar.

El objetivo de este estudio es explorar en quiénes y de qué forma se observa una relación entre la participación en comunidades virtuales y el bienestar en la vida. Una de las formas de ver esta relación, y siguiendo la teoría de la autodeterminación, es mediante la satisfacción y frustración de necesidades psicológicas básicas. Se siguieron como ejemplo las investigaciones de Zhang (2019) en satisfacción en redes sociales y Sicilia et al. (2013) en la frustración con el deporte, y con el método se intentó comprobar si esta relación se observa o no en miembros de comunidades virtuales.

En ese sentido y en base a los resultados de este estudio exploratorio, se puede ver que se puede relacionar la participación en comunidades con el bienestar en la vida principalmente desde las frustraciones de necesidades psicológicas básicas, ya que se observa una relación significativa y negativa que explica un 15% de la varianza (R^2) de la satisfacción con la vida y un 9% (R^2) en el caso del bienestar hedónico. Esto significa que la frustración de necesidades psicológicas dentro de la comunidad virtual se relaciona de forma negativa con el Bienestar Subjetivo en la vida, es decir, que a mayor frustración de necesidades en la comunidad virtual, menores van a ser los niveles de bienestar en la vida de los miembros. Además, se puede observar que la relación de la frustración de necesidades con la satisfacción con la vida también depende de la antigüedad de la persona en la comunidad, ya que aumenta la explicación a un 24% de la varianza (R^2) si

se incluye esta variable. Esto sugiere que, para aquellos miembros más antiguos de la comunidad, la relación entre la frustración de necesidades en este espacio y su satisfacción con la vida es mayor o más fuerte que la del resto, y que para aquellos miembros más nuevos, la frustración de necesidades en la comunidad les afecta menos en su vida.

De forma más específica, se puede ver que la Frustración de la necesidad de Competencia es la que presenta una relación más fuerte con el bienestar, donde se explica un 21% de la varianza (R^2) de la satisfacción con la vida y un 16% de la varianza (R^2) del bienestar hedónico, relación que no resulta significativa cuando se incluye la antigüedad. Por otra parte, en cuanto a la frustración de la necesidad de autonomía, se observa que esta sí depende de la antigüedad en la comunidad virtual para explicar un 12% de la varianza (R^2) de la satisfacción con la vida, ya que no logra correlacionar significativamente por sí sola con el bienestar. En resumen, esto significa que no es necesario que estén frustradas ambas necesidades en la comunidad para que se afecte el bienestar en la vida, con existir solo una necesidad frustrada ya se está afectando el bienestar de forma significativa.

La primera parte del análisis nos permite decir que la teoría de la autodeterminación se puede aplicar en el contexto de comunidades virtuales. En concordancia con la TAD, encontramos que la frustración de necesidades psicológicas básicas en las comunidades virtuales predijo una menor satisfacción con la vida en general. La frustración de la necesidad de competencia en las comunidades es la que más explica las diferencias en el bienestar subjetivo. Si se remite a la teoría, la necesidad de competencia es aquella relacionada con sentirse eficaz en el entorno, por lo que puede ser que el sentirse incapaz en la comunidad virtual genere sentimientos fuertes que terminan afectando la vida de la persona. Pensando en esto, vale la pena recordar que para construir el factor de frustración de competencias se utilizaron ítems de la satisfacción de competencia pero invertidos, que correlacionaron en el mismo factor. Teniendo esto en cuenta, puede ser que una eventual satisfacción de la necesidad de competencia lleve a mayores niveles de bienestar que sean significativos en la vida de la persona, pero esto es algo que habría que comprobar en un futuro estudio que pueda construir el factor, y que sea consistente y distinguible de la frustración.

Por otro lado, sobre la frustración de autonomía, resulta interesante observar que sólo esta necesidad depende de la antigüedad en la comunidad virtual para explicar

cambios en el bienestar, mientras que la frustración de la necesidad de competencia no depende de la antigüedad, y la frustración de necesidades general se complementa con la antigüedad. Pensando a nivel teórico, la autonomía es la necesidad relacionada con sentir que las decisiones que se toman provienen de una/o mismo. Esto nos permite decir que, en una comunidad virtual donde se fuercen decisiones sobre sus miembros, mientras más meses lleven los miembros en la comunidad, más se verán más afectados en su bienestar.

Ahora, en base a los resultados obtenidos sobre la satisfacción de necesidades, se observa que existe una relación positiva de este factor con el bienestar cuando se controla por el involucramiento y sus factores en la comunidad virtual. Esto ocurre, porque el involucramiento se relaciona positivamente con la satisfacción de necesidades (si me siento satisfecho, participo más), pero a la vez, un mayor involucramiento se relaciona negativamente con el bienestar (si participo demasiado, me siento amarrado o dependiente del espacio), lo que anula la relación positiva que hay entre la satisfacción de necesidades con el bienestar.

Esto se observa, en el caso de la satisfacción de necesidades general, cuando se explica un 10% (R^2) de la varianza de afecto positivo cuando se controla por el involucramiento. En el caso de la satisfacción de afinidad, se explica un 6% (R^2) de la varianza de afecto positivo controlando por inversión. Incluso, controlando la inversión en el caso de la satisfacción de autonomía, se explica un 5% (R^2) de la varianza de afecto positivo, de hecho, explica un 4% (R^2) de la varianza de la satisfacción con la vida controlando por involucramiento, y en el caso de la satisfacción de afinidad, también explica un 6% (R^2) de la misma satisfacción con la vida controlando por el mismo factor.

En ese sentido, pareciera que participar en la comunidad virtual y satisfacer las necesidades psicológicas dentro de ella guardan una relación positiva con el bienestar en la vida, siempre y cuando la persona no haya invertido o no se haya involucrado demasiado en la comunidad, hipotetizando, gracias a las correlaciones observadas con la inversión, que esto podría ocurrir porque aquellas personas que invierten demasiado en la comunidad virtual pueden sentirse frustradas en su autonomía y sentirse amarradas en este espacio a ciertas situaciones o actividades que no necesariamente son de su agrado. Esto es algo que requiere mayor investigación.

Por otro lado, el por qué las relaciones con la frustración de necesidades tienen una relación más fuerte que las satisfacciones de necesidades es algo que merece la

pena mirar en las comunidades virtuales, pues puede ser una característica particular de estas. Por ahora, se sabe que, para los integrantes de comunidades virtuales, ver frustradas sus necesidades psicológicas básicas en la comunidad tiene un impacto significativo en el bienestar en sus vidas, y satisfacer sus necesidades psicológicas básicas en la comunidad les afecta positivamente en el bienestar, aunque esta última relación se puede ver suprimida por una mayor inversión o involucramiento con la comunidad que les afecte en su autonomía. Es decir, el efecto positivo de la satisfacción de necesidades psicológicas básicas puede verse mermado por un alto involucramiento en la comunidad virtual.

En cuanto a la relación de las necesidades psicológicas básicas con la percepción de aporte, estas ocurrieron principalmente de la forma esperada, las satisfacciones correlacionaron positivamente, y las frustraciones correlacionaron negativamente, a excepción del caso de la frustración de autonomía, donde no hubo ninguna relación con el aporte, lo que puede ocurrir porque en realidad, al mirar la tabla de frecuencias de la base de datos, se observó que la gran mayoría de los participantes no se sienten frustrados en su necesidad de autonomía, lo que hace más difícil encontrar correlaciones de este tipo. Resulta interesante sí, que en el caso de las satisfacciones en la comunidad, la correlación fue más grande con el aporte que en el caso de las frustraciones con el aporte, caso contrario en sus relaciones con el bienestar. Pareciera entonces que las satisfacciones de necesidades en la comunidad afectan más la percepción de aporte que la frustración, pero estas frustraciones tienen un peso mayor en la vida.

Relación entre pasión y las necesidades psicológicas básicas en comunidades virtuales.

Expandiendo un poco más el cómo operan las satisfacciones y frustraciones de necesidades psicológicas en la comunidad, vale la pena mencionar que se observaron correlaciones positivas, tal cual como fue observado en un estudio de Tóth-Király et al. (2019), entre la pasión obsesiva y la frustración de necesidades en la comunidad ($r = .37$, $p < .01$), en particular de la pasión obsesiva con la frustración de competencias ($r = .23 < .05$) y la pasión obsesiva con la autonomía ($r = .27$, $p < .05$). Junto con esto, se observó una correlación positiva entre la pasión intrínseca con la satisfacción de necesidades en la comunidad ($r = .66$, $p < .01$) y a nivel particular, entre la pasión intrínseca y la satisfacción de afinidad ($r = .60$, $p < .01$).

Esto quiere decir, que las personas obsesivas en la comunidad suelen ser aquellas que tienen sus necesidades frustradas, y las personas con una pasión intrínseca por la comunidad suelen tener sus necesidades satisfechas, lo que sugiere que las personas que ven frustradas sus necesidades en la comunidad virtual pueden desarrollar una obsesión por ella, o bien, que una obsesión con la comunidad virtual es la que genera que la persona sienta una mayor frustración en la comunidad, por ejemplo al tener altas expectativas de ella. Otro ejemplo sería que, si una persona no se siente capaz en lo que hace en la comunidad, puede estar buscando una aprobación externa de otros miembros de la comunidad para saber que lo que está haciendo está bien, lo que puede dar inseguridades a la persona y afectar negativamente su bienestar general.

La pasión, formas distintas de participar

Por otro lado, siguiendo el tema de pasiones, se hace relevante mencionar la forma en que la pasión armoniosa se fragmentó en el contexto de comunidades virtuales, siendo la armonía el único factor de pasión que tuvo una relación directa con el bienestar en la vida, mas no con elementos de la comunidad virtual como pueden ser la satisfacción de necesidades o elementos del modelo de inversión.

Todo lo contrario ocurre con la pasión intrínseca, que sí se relaciona con la satisfacción de necesidades, la inversión y la satisfacción con la comunidad, mostrando tener una relación suprimida con indicadores de bienestar subjetivo en la vida. Se puede observar que sale a la luz una relación de la pasión intrínseca con los afectos positivos y con los afectos negativos en la vida cuando se controla (o anula) el factor de inversión en la comunidad.

Lo anterior se podría interpretar como que tener una pasión intrínseca por la comunidad se relaciona con una cierta intensidad emocional, la cual puede ir en ambos sentidos emocionales, positivo y negativo. Es decir, que quienes presentan una pasión intrínseca con la comunidad virtual, reportan sentir de una manera más intensa sus emociones tanto positivas como negativas en su vida, mientras que una mayor inversión en la comunidad suprime esta intensidad emocional, esto es algo que podría investigarse en futuros estudios de la pasión. Por otro lado, se puede ver una relación inversa entre la pasión obsesiva y la armonía, dando cuenta de lo que plantea Okazaki et al. (2019) sobre que puede haber una relación de pasión controlada por la actividad o una relación autónoma respectivamente. En esta discusión, la pasión intrínseca de algún modo queda excluida, pues no se relaciona ni con la armonía ni la pasión obsesiva, lo que presenta

nuevamente estas diferencias que existen entre las dos partes de la pasión armoniosa en el contexto de comunidades virtuales.

También, se vuelve interesante detenerse un momento en la relación que existe entre la pasión obsesiva y la percepción de aporte a la comunidad, ya que, si bien es menor a la existente entre la pasión intrínseca con este factor, sigue siendo significativa en el caso de la pasión obsesiva, lo que llama la atención por su relación con la frustración de necesidades. En base a esto, se pensó que podría deberse a la relación existente entre pasión obsesiva y la falta de alternativas, por lo que se realizó una regresión lineal que mostró que efectivamente la relación entre pasión obsesiva y aporte se pierde al controlar alternativas. Esto ocurre igualmente con el involucramiento, sin embargo luego de incorporar los otros dos elementos del modelo de inversión a la regresión, se pudo ver que en realidad los factores que más pesaban en esta relación eran la satisfacción con la comunidad y la inversión, lo que significa que la gente que se relaciona de manera obsesiva con la comunidad solo la percibe como un aporte por el grado de involucramiento que tienen con esta, particularmente por lo satisfechos que se sienten en el espacio y lo que han invertido en él.

En base a estas diferencias existentes entre las pasiones dentro de las comunidades virtuales, se puede aportar a la discusión de Malinen (2015) acerca de la dificultad para definir tipos de participación en las comunidades virtuales más allá de lo activo y lo pasivo. Esto ya que los resultados, en base al tipo de pasión, dan cuenta de 3 formas distintas de participar, que serían la participación intrínseca, la armoniosa y obsesiva, siendo cada una de ellas distinguibles en base a las demás relaciones que se presentan en el modelo.

Por un lado, la participación intrínseca se caracteriza por la sensación de estar satisfecho en la comunidad y sentir que es un aporte a las necesidades de la persona y a su vida, siendo el único grupo que realmente se siente satisfecho con la comunidad, con una alta intensidad emocional en la vida. Por otro lado, la participación obsesiva se caracteriza por una mayor presencia de frustración de las necesidades psicológicas básicas dentro de la comunidad, y aun cuando no existe una relación con la satisfacción de estas necesidades, se observa en los resultados que se considera a la comunidad como un aporte, lo que parece ocurrir más por un mayor involucramiento con la comunidad que por la calidad de la participación misma.

Particularmente, como se pudo ver en la regresión en los resultados, es la satisfacción con la comunidad y la inversión aquello que realmente termina siendo significativo para la relación que se presenta en una participación obsesiva, no dependiendo tanto de una falta de alternativas.

Y finalmente, la participación armoniosa, al igual que la intrínseca se caracteriza por una falta de frustración de necesidades en la comunidad, pero esta no tiene ninguna relación con la satisfacción de ellas tampoco, por lo que, a diferencia de los otros dos tipos de participación, este tipo la comunidad no es vista como un aporte. Curiosamente, es este último tipo de participación el que destaca en términos de bienestar en la vida, puesto que fue la única pasión que presentaba una relación significativa directa con el bienestar subjetivo, a diferencia de las relaciones ambivalentes y negativas respectivamente que presentan la participación intrínseca y obsesiva con el bienestar, las cuales en principio no son significativas. Aun así, cuando se controla la inversión, las relaciones entre la participación intrínseca y los afectos en la vida sí comienzan a ser significativas, dando a entender que estar demasiado involucrado podría anular el efecto positivo y negativo de la relación intrínseca con la comunidad en el bienestar en la vida. Esto también tendría sentido con el hecho de que esta manera de involucrarse con la comunidad no contempla esa cualidad más armoniosa con la vida que tiene la pasión armoniosa completa de la teoría dual de pasiones, es decir, que es posible que dentro de las personas que tienen una participación intrínseca existan personas que mantengan la actividad en armonía con sus vidas y otras que no, generando esta supresión en base al involucramiento en ambos sentidos.

Considerando otros factores de la comunidad virtual, se dio cuenta que la armonía puede aportar al bienestar en el caso de los miembros más antiguos. En este caso, aquellos miembros más antiguos que presentan una alta armonía alcanzan mayores niveles de bienestar en la vida que aquellos miembros con menor armonía y/o menor antigüedad. En ese sentido, el tipo de participación armoniosa sí parece tener algo que ver con la comunidad en su relación con el bienestar, pero esto solo en el caso de los miembros que llevan bastante tiempo en ella, donde aquellos miembros que son capaces de integrar de forma más armoniosa a la comunidad virtual en sus vidas presentan mayores niveles de satisfacción con la vida.

Otras conclusiones relevantes, sobre el modelo de inversión y la administración.

Saliendo ahora del modelo hipotético inicial del estudio, respecto a ciertos factores del modelo de inversión y otros factores relacionados a la comunidad misma, los datos revelan ciertos resultados interesantes que valen la pena revisar dentro de esta discusión.

En primera instancia, se observó que tener otras alternativas satisfactorias se correlaciona positivamente con el bienestar. Esta relación no depende de la satisfacción ni de la frustración de las necesidades psicológicas básicas en la actividad, por lo que no depende de que alguien se sienta frustrado en la actividad para sentir que tiene otras alternativas. Quizás lo que puede estar ocurriendo es que se estén satisfaciendo las necesidades psicológicas básicas en otros espacios, siendo estos los que se reflejan en un mayor indicador de alternativas. Esto se puede ver en la relación de las alternativas con el aporte percibido de la comunidad, donde ocurre que la gente que sí tiene alternativas, dice que la comunidad les aporta poco.

En cuanto a la inversión, se puede ver que correlaciona positivamente con la satisfacción y la frustración de la necesidad de autonomía en la comunidad virtual, esto tiene sentido con los postulados de Rusbult (1980) que plantea que la inversión puede aportar o atar una persona a una relación. En ese sentido, los miembros que invierten mucho en la comunidad podrían tener una relación más bien ambivalente con la comunidad, actuando de manera más autónoma o controlada en diferentes momentos, o bien son un grupo lo suficientemente heterogéneo como para que algunos estén satisfechos y otros frustrados en su autonomía cuando tienen un grado similar de inversión.

Sobre los miembros administradores, tener esta posición dentro de la comunidad se relaciona positivamente con una satisfacción de la necesidad de afinidad y con la frustración de autonomía, además se relaciona con la satisfacción con la comunidad y con la inversión, pero no con las alternativas. Esto podría tener que ver con que, al ser moderador o administrador de una comunidad, tiene sentido llevarse bien con la mayoría de los miembros, y con que dentro de ese rol puede haber ciertas tareas de mantenimiento de la comunidad que no necesariamente serán del gusto o decisión del administrador, sino algo decidido por la administración completa o algo que sea simplemente necesario de hacer. También, tiene sentido que estos se sientan satisfechos en su afinidad e inviertan más en la comunidad, ya que al ser administradores se encuentran más involucrados que los miembros promedio. Finalmente, los

administradores suelen ser los miembros más antiguos de la comunidad y quienes dedican más tiempo al espacio.

Síntesis final y posibles caminos

El objetivo general de este estudio es explorar en quiénes la participación en comunidades virtuales se relaciona con el nivel de bienestar subjetivo en sus vidas, y cómo (a través de qué medios) se da esa relación. Así, la pregunta de Investigación de nuestro proyecto es: ¿Cómo se relaciona la participación en comunidades virtuales con los niveles de bienestar subjetivo en la vida? En base a la pregunta inicial del estudio, podemos concluir que dentro de ciertos grupos de personas existiría una relación entre la participación en comunidades virtuales, y ciertos indicadores de bienestar. En particular se pudo ver que aquellos participantes que tenían una pasión más armoniosa presentaban un mayor bienestar en cuanto a su satisfacción con la vida. Por otro lado, quienes participaban con una pasión intrínseca también presentan cierta relación con el bienestar, específicamente con los afectos positivos, pero esta relación se ve suprimida por un alto nivel de inversión.

En la misma línea, se observó que las relaciones positivas entre la satisfacción de necesidades psicológicas básicas con los afectos positivos se vieron anuladas por un alto involucramiento. Junto con esto, la necesidad de afinidad también presentó una relación positiva con la satisfacción con la vida, pero fue suprimida por un alto involucramiento. Es decir, que las personas que satisfacen sus necesidades en la comunidad, invierten o se involucran más en estas (mientras más satisfecho estoy, más me involucro) lo que paradójicamente anula la relación que hay entre esta satisfacción de necesidades con el bienestar (mientras más invierto o me involucro en mi comunidad, menos bienestar tengo en la vida). Además, se pudo ver que quienes presentaban mayores frustraciones de sus necesidades psicológicas básicas dentro de la comunidad virtual, también presentaban menores niveles de bienestar hedónico y satisfacción con la vida de manera significativa, siendo la frustración de competencia aquella que más evidentemente aporta a esta relación negativa.

En base a lo visto hasta ahora, se puede afirmar que la teoría de la autodeterminación y el modelo de inversión son modelos útiles para el estudio de comunidades virtuales y su relación con el bienestar. Con este estudio, se podría ver si existe un contraste entre lo que es estudiar comunidades virtuales vs redes sociales, ya

que la gran mayoría de los estudios citados son en redes sociales. Aquí surge la pregunta: ¿será necesario distinguirlas? De momento no podría responderse aquella pregunta, pero este estudio podría aportar a responder aquello en alguna futura investigación al respecto.

Cabe destacar que si no se hubiera incluido el modelo de inversión, probablemente no se habrían observado las relaciones entre la satisfacción de necesidades psicológicas básicas y el bienestar subjetivo, ya que este modelo aporta un elemento relacional que no se considera dentro de la teoría de la autodeterminación, al detallar de qué manera las personas se involucran con su comunidad, por lo que sería importante considerar estos constructos para futuras investigaciones dentro del contexto de comunidades virtuales, o incluso en otros contextos. Por otro lado, el uso de las pasiones como cierto tipo de participación dentro de las comunidades virtuales, podría ser una buena puerta de entrada para seguir estudiando la participación desde la psicología, con un modelo teórico más sólido que va más allá de lo simplemente activo o pasivo.

Posibles limitaciones del estudio

Con las posibilidades que abre Internet de estar en varias comunidades a la vez, puede que las personas satisfagan algunas necesidades psicológicas básicas en una comunidad y otras necesidades en otras comunidades. También, puede ser que la comunidad virtual donde se encontró el estudio no sea la que más frecuenta la persona. Al respecto, la presencia de alternativas a la comunidad solo nos abre la posibilidad a que estas cosas ocurran, pero no responde la pregunta de si se están satisfaciendo las necesidades psicológicas básicas en otro contexto o no.

Otra de las limitaciones, y quizás la más grande del estudio, es el tamaño muestral insuficiente para hacer análisis factoriales con los instrumentos utilizados, pues la recomendación “es utilizar una muestra 10 veces mayor que el número de variables o ítems” (Vallejo, 2012). Lo que nos dificulta saber si los instrumentos de pasión, necesidades e inversión se lograron adaptar al contexto de comunidades virtuales.

No se tomaron las precauciones necesarias con la muestra de distintas nacionalidades, se utilizaron instrumentos que no se ha demostrado que funcionen en distintas culturas simultáneamente, siendo estos el de pasión, modelo de inversión y satisfacción con la vida. Por otro lado, los instrumentos de satisfacción y frustración, y la escala PANAS si cumplen este criterio.

Además, la medición de las variables está basada en autorreportes, por lo que no se estaría observando la forma en que se puedan dar en la realidad, la que pudiera ser distinta. Sobre esto, en un estudio de Scharkow (2016) se asevera que el tiempo que estiman dedicar las personas en una actividad particular en el internet tiende a ser más preciso que el tiempo que estiman dedicar al internet en general, por lo que no deberían existir problemas con el tiempo de participación reportado en la comunidad virtual.

Por otro lado, este es un estudio correlacional, por lo que no se están viendo relaciones causales, por ejemplo, puede que las personas obtengan bienestar al participar de la comunidad virtual, o puede que estén participando de la comunidad virtual porque presentan altos niveles de bienestar en su vida.

El alcance del estudio debería permitir generalizar resultados solo en cuanto a población de comunidades virtuales, no permite hacer comparaciones con población general. Esto podría verse en otro estudio que utilice un modelo similar con un grupo control y otro experimental.

Y finalmente, el tener que adaptar las escalas al contexto novedoso de comunidades virtuales pudo haber afectado negativamente al estudio a la hora de extraer los factores y sacar conclusiones. Factores como pasión armoniosa, satisfacción de competencia y frustración de afinidad se perdieron en el proceso de adaptación.

Referencias

- Agostini, S., & Mechant, P. (2019). Hacia una definición de la comunidad virtual. *Revista Signo y Pensamiento*, 38(74). doi: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp38-74.tdvc>
- Chamarro, A., Penelo, E., Fornieles, A., Oberst, U., Vallerand, R. J., & Fernández-Castro, J. (2015). Psychometric properties of the Spanish version of the Passion Scale. *Psicothema*, 27(4), 402-409.
- Chen, B., Vansteenkiste, M., Beyers, W., Boone, L., Deci, E. L., Van der Kaap-Deeder, J., ... y Verstuyf, J. (2015). Basic psychological need satisfaction, need frustration, and need strength across four cultures. *Motivation and emotion*, 39(2), 216-236.
- Díaz, D., Rodríguez-Carvajal, R., Blanco, A., Moreno-Jiménez, B., Gallardo, I., Valle, C., & Van Dierendonck, D. (2006). Adaptación española de las escalas de bienestar psicológico de Ryff. *Psicothema*, 18(3), 572-577.
- Diener, E. D., Emmons, R. A., Larsen, R. J., & Griffin, S. (1985). The satisfaction with life scale. *Journal of personality assessment*, 49(1), 71-75. doi: https://doi.org/10.1207/s15327752jpa4901_13
- Dougnac, N., Jorquera, N., Rada, C. y Viacava, A. (2009). *Confianza en las comunidades virtuales de relaciones personales* (Tesis de pregrado). Universidad de Chile. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/107972>
- Faraj, S., Jarvenpaa, S. y Majchrzak, A. (2011). Knowledge Collaboration in Online Communities. *Organization Science*, 22(5), 1224-1239. doi: <https://doi.org/10.1287/orsc.1100.0614>
- Fuster, H., Chamarro, A., Carbonell, X., & Vallerand, R. J. (2014). Relationship between passion and motivation for gaming in players of massively multiplayer online role-

- playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(5), 292-297.
- Gaiswinkler, L., & Unterrainer, H. F. (2016). The relationship between yoga involvement, mindfulness and psychological well-being. *Complementary Therapies in Medicine*, 26, 123-127.
- Gharib, R. K., Philpott, E., & Duan, Y. (2017). Factors affecting active participation in B2B online communities: An empirical investigation. *Information & Management*, 54(4), 516-530.
- Guilbault, V., Harvey, S. P., & Vallerand, R. J. (2020). Dancing with passion: A look at interpersonal relationships. *Psychology of Sport and Exercise*, 48, 101667.
<https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2020.101667>
- Hamilton, W. L., Zhang, J., Danescu-Niculescu-Mizil, C., Jurafsky, D., & Leskovec, J. (2017). Loyalty in Online Communities. *Proceedings of the ... International AAAI Conference on Weblogs and Social Media. International AAAI Conference on Weblogs and Social Media, 2017*, 540–543.
- James, C., Davis, K., Charmaraman, L., Konrath, S., Slovak, P., Weinstein, E. y Yarosh, L. (2017). Digital Life and Youth Well-being, Social Connectedness, Empathy, and Narcissism. *Pediatrics November 2017*, 140(2), S71-S75. doi:
<https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758F>
- Lehmiller, J. J., & Konkel, K. E. (2013). Commitment to the GLBT community: An investment model analysis of its antecedents and consequences. *Journal of Applied Social Psychology*, 43(6), 1301-1312.
- Lifshitz, R., Nimrod, G. y Bachner, Y. (2017). Internet use and well-being in later life: a functional approach. *Aging and Mental Health*, 22(1), 1-7. DOI:
<https://doi.org/10.1080/13607863.2016.1232370>

- Lippke, S., Dahmen, A., Gao, L., Guza, E., & Nigg, C. R. (2021). To what extent is internet activity predictive of psychological well-being?. *Psychology research and behavior management, 14*, 207.
- López-Gómez, I., Hervás, G., & Vázquez, C. (2015). Adaptación de la “Escala de afecto positivo y negativo”(PANAS) en una muestra general española. *Psicología conductual, 23*(3), 529-548.
- Mageau, G. A., Vallerand, R. J., Charest, J., Salvy, S. J., Lacaille, N., Bouffard, T., & Koestner, R. (2009). On the development of harmonious and obsessive passion: The role of autonomy support, activity specialization, and identification with the activity. *Journal of personality, 77*(3), 601-646.
- Malinen, S. (2015). Understanding user participation in online communities: A systematic literature review of empirical studies. *Computers in Human Behavior, 46*, 228–238. doi:10.1016/j.chb.2015.01.004
- Martínez Dávila, L. (2006). *Las relaciones sociales virtuales: ¿un nuevo objeto de estudio sociológico y epistemológico?* (Tesis doctoral). Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/106024>
- Meeks, S., Shryock, S. K., & Vandembroucke, R. J. (2018). Theatre involvement and well-being, age differences, and lessons from long-time subscribers. *The gerontologist, 58*(2), 278-289.
- Moyano, N. C., Tais, M. M., & Muñoz, M. P. (2013). Propiedades psicométricas de la Escala de Satisfacción con la Vida de Diener. *Revista Argentina de Clínica Psicológica, 22*(2), 161-168.
- Odrowska, A. M., & Massar, K. (2014). Predicting guild commitment in World of Warcraft with the investment model of commitment. *Computers in Human Behavior, 34*, 235-240.

- Okazaki, S., Schuberth, F., Tagashira, T., & Andrade, V. (2019). Sneaking the dark side of brand engagement into Instagram: The dual theory of passion. *Journal of business research*, 130(2021), 493-505. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.11.028>
- Pérez Porto, J., Gardey, A. (5 de septiembre de 2018). Definición de involucrar - Qué es, Significado y Concepto. *Definicion.de*. Recuperado el 27 de diciembre de 2022 de <https://definicion.de/involucrar/>
- Reeve, J. M. (2010). Motivaciones intrínsecas y extrínsecas. En J.M. Reeve (5ta ed.), *Motivación y emoción*. (pp. 81-104). México, D. F.: McGrawHill.
- Romero R., Peralta, M., Rojas, N., y Rivas, B. (2018). Las redes sociales académicas: espacios de intercambio científico en las ciencias de la salud. *Edumecentro*, 10(2), 188-200.
- Rusbult, C. E. (1980). Commitment and satisfaction in romantic associations: A test of the investment model. *Journal of experimental social psychology*, 16(2), 172-186.
- Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68-78.
- Sánchez, J. M., & Núñez, J. L. (2007). Análisis preliminar de las propiedades psicométricas de la versión española de la Escala de Necesidades Psicológicas Básicas en el Ejercicio Físico. *Revista iberoamericana de psicología del ejercicio y el deporte*, 2(2), 83-92.
- Scharkow, M. (2016). The Accuracy of Self-Reported Internet Use—A Validation Study Using Client Log Data. *Communication Methods and Measures*, 10(1), 13–27. doi:10.1080/19312458.2015.1118446

- Schemer, C., Masur, P. K., Geiß, S., Müller, P., & Schäfer, S. (2021). The impact of internet and social media use on well-being: A longitudinal analysis of adolescents across nine years. *Journal of Computer-Mediated Communication, 26*(1), 1-21.
- Sicilia Camacho, Á., Ferriz, R., & Sáenz-Álvarez, P. (2013). Validación española de la escala de frustración de las necesidades psicológicas (EFNP) en el ejercicio físico. *Psychology, Society, & Education 2013, Vol.5, Nº 1*, 1-19.
- Smith, K. K. (2021). Customer Satisfaction and Commitment: Considering Relational Investment and Rapport in Customer Service Interactions. *Journal of Consumer Satisfaction, Dissatisfaction and Complaining Behavior, 34*, 164-185.
- Sousa, C., Torregrosa, M., Viladrich, C., Villamarín, F., & Cruz, J. (2007). The commitment of young soccer players. *Psicothema, 19*(2), 256-262.
- Tabachnik, S. (2012). Juegos de narración colectiva en las comunidades virtuales. Versión. *Estudios de comunicación y política, (22)*, 27-48.
- Tóth-Király, I., Bőthe, B., Márki, A. N., Rigó, A., & Orosz, G. (2019). Two sides of the same coin: The differentiating role of need satisfaction and frustration in passion for screen-based activities. *European Journal of Social Psychology, 49*(6), 1190-1205.
- Uysal, A. (2016). Commitment to multiplayer online games: An investment model approach. *Computers in Human Behavior, 61*, 357-363.
- Vallejo, P. Morales. (2012) "Tamaño necesario de la muestra: ¿Cuántos sujetos necesitamos?". *Estadística aplicada 24*(1), 22-39.
- Vallerand, R. J., Blanchard, C., Mageau, G. A., Koestner, R., Ratelle, C., Léonard, M., ... & Marsolais, J. (2003). Les passions de l'ame: on obsessive and harmonious passion. *Journal of personality and social psychology, 85*(4), 756.

- Vallerand, R. J., Salvy, S.-J., Mageau, G. A., Elliot, A. J., Denis, P. L., Grouzet, F. M. E., & Blanchard, C. (2007). On the Role of Passion in Performance. *Journal of Personality, 75*(3), 505–534. doi:10.1111/j.1467-6494.2007.00447.x
- VanderDrift, L. E., Agnew, C. R., & Wilson, J. E. (2014). Spanish version of the investment model scale. *Personal Relationships, 21*(1), 110-124.
- Watson, D., Clark, L. A., & Tellegen, A. (1988). Development and validation of brief measures of positive and negative affect: the PANAS scales. *Journal of personality and social psychology, 54*(6), 1063.
- Zhang, Z. (2019). Sustained participation in virtual communities from a self-determination perspective. *Sustainability, 11*(23), 6547. doi:<https://doi.org/10.3390/su11236547>

Anexos

1. Correlaciones entre los factores del estudio. (Correlaciones significativas positivas marcadas en verde, y correlaciones significativas negativas marcadas en amarillo)

	Correlaciones									
	FRUSTRA C	SANAF	SANAU	FRUNC	FRUAU	PASAR	PASINT	PASOB	SATCO	ALTCO
SATISFAC	-0.471**	.898**	.798**	-0.516**	.049	.110	.661**	.077	.739**	-.129
FRUSTRA C		-0.472**	-0.421**	.704**	.587**	-0.318**	-.235*	.367**	-.353**	-.045
SANAF			.580**	-0.400**	-.008	-.051	.600**	.069	.713**	-.221*
SANAU				-0.361**	-.064	.190	.457**	.028	.643**	-.070
FRUNC					.125	-0.384**	-.296**	.233*	-.249*	-.132
FRUAU						-.264*	-.029	.266*	.012	-.030
PASAR							.130	-.242*	.018	.130
PASINT								.147	.488**	-.039
PASOB									.169	-.337**
SATCO										-.214*
ALTCO										
INCO										
antique										
tiempar										
partimás										
admin										
APORTE										
AP										
AN										
BIENED										
SATVID										

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

* La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

	Correlaciones										
	INCO	antigue	tiempar	partimás	admin	APORTE	AP	AN	BIENED	SATVID	INVOL
SATISFAC	.523**	.189	.324**	.291**	.297**	.640**	.168	.064	.085	.105	.613**
FRUSTRAC	.092	-.125	.030	-.190	-.060	-.260*	-.213*	.166	-.275**	-.388**	-.067
SANAF	.553**	.190	.350**	.318**	.298**	.661**	.113	.040	.037	.125	.648**
SANAU	.278**	.269**	.118	.269**	.125	.470**	.154	.086	.081	.066	.424**
FRUNC	-.012	-.130	-.193	-.072	-.175	-.223*	-.344**	.229*	-.404**	-.460**	-.053
FRUAU	.309**	-.028	.161	.065	.237*	-.030	-.074	.129	-.156	-.128	.191
PASAR	-.146	.067	-.055	-.086	-.180	.080	.217*	-.060	.221*	.221*	-.121
PASINT	.328**	.139	.197	.202	.146	.417**	.189	.194	.036	.055	.386**
PASOB	.421**	-.087	.160	.037	-.026	.212*	-.019	.125	-.111	-.090	.411**
SATCO	.514**	.180	.315**	.255**	.207*	.629**	.062	.078	.001	.031	.748**
ALTCO	-.385**	.120	-.028	-.169	.027	-.346**	.184	.026	.094	.260*	-.651**
INCO		.079	.441**	.062	.292**	.560**	-.165	-.045	-.129	-.017	.872**
antigue			.041	.147	.251*	.153	.127	-.066	.101	.205*	.066
tiempar				-.165	.312**	.313**	.077	-.099	.095	.148	.373**
partimás					.121	.211*	.035	.067	-.007	-.045	.185
admin						.194	-.021	-.015	-.026	.165	.228*
APORTE							.113	.024	.034	.071	.674**
AP								-.248*	.810**	.408**	-.130
AN									-.769**	-.459**	.005
BIENED										.518**	-.105
SATVID											-.096

SATISFAC: Satisfacción de necesidades psicológicas básicas en la comunidad virtual (CV)

FRUSTRAC: Frustración de necesidades psicológicas básicas en la CV

SANAF: Satisfacción de la necesidad de afinidad en la CV

SANAU: Satisfacción de la necesidad de autonomía en la CV

FRUNC: Frustración de la necesidad de competencia en la CV

FRUAU: Frustración de la necesidad de autonomía en la CV

PASAR: Armonía

PASINT: Pasión intrínseca

PASOB: Pasión obsesiva

SATCO: Satisfacción con la CV

ALTCO: Alternativas a la CV

INCO: Inversión en la CV

antigue: Antigüedad en la CV (meses)

tiempar: Tiempo de participación en la CV (horas a la semana)

partimás: Deseo de participar más (o menos) en la CV

admin: Si es administrador o moderador de la CV

APORTE: Aporte percibido de la CV

AP: Afecto positivo (PANAS)

AN: Afecto negativo (PANAS)

BIENED: Bienestar hedónico (PANAS)

SATVID: Satisfacción con la vida

INVOL: Involucramiento en la CV