

## El Chat: ¿Medio de Comunicación o Laboratorio de Experimentación de la Identidad? Estudio en una Muestra de 124 Estudiantes Universitarios de Santiago de Chile

### The Chat: ¿Is it a Communication Media or a Laboratory to Experience With Identity? A Study with 124 University Students in Santiago, Chile

Beatriz Zegers, M. Elena Larraín y Alejandro Trapp  
Universidad de los Andes

Se reportan los resultados de la aplicación exploratoria en una muestra de 124 estudiantes universitarios, de un test de Completación de Frases (TCF) orientado a evaluar si el chat es un medio de comunicación o si también, a través de él, los jóvenes experimentan –asumiendo roles o comportamientos ficticios– comprometiendo aspectos de su identidad. Se calculó el alpha de Cronbach del TCF y éste reveló una alta consistencia interna (0.91). El análisis factorial encontró una estructura subyacente conformada por seis factores (actitudes y consistencia del comportamiento entre la vida real y la realidad virtual; posibilidades y experiencias ofrecidas por la realidad virtual; enmascaramiento y engaño; desinhibición y vivencias de confusión y angustia; valoración de las experiencias virtuales; y actitudes frente a los cambios de identidad en el otro) los que en su conjunto explican el 45.82% de la varianza, valor que se considera aceptable. Una media de 17.46 sobre un total de 42 puntos, con una desviación standard de 9.01, en un rango de mínimo de 3 puntos y máximo de 38 puntos en el TCF, nos permiten afirmar que los jóvenes comprometen su identidad en el chat. El análisis de varianza univariado para los puntajes totales del TCF reveló diferencias significativas según el sexo del encuestado ( $p = 0.024$ ). En el análisis multivariado para los seis factores del TCF se encontró que los hombres exploraron más con las posibilidades de experiencias ofrecidas por la realidad virtual ( $p = 0.025$ ), enmascararon con mayor frecuencia aspectos de su identidad y engañaron más que las mujeres ( $p = 0.006$ ) y valoraron de manera más permisiva las experiencias que comprometen la identidad en el chat ( $p = 0.023$ ). Respecto de la variable horas de chateo no se encontraron evidencias que permitan afirmar que existe una asociación entre esta variable y el compromiso de la identidad.

This paper reports the results of the exploratory application of a Phrase Completion Test (TCF) in a sample of 124 college students, directed to assess whether Internet chat is only a way to communicate or if through it, young people experiment –assuming fictitious roles and behaviors– involving aspects of their identities. The calculation of the TCF's Cronbach alpha showed a high internal consistency (0.91). The factorial analysis found an underlying structure formed by six factors (attitudes and consistent behavior between real life and virtual reality; possibilities and experiences offered by virtual reality; disguise and deceit; desinhibition, confusion and anguish feelings; evaluation of virtual experiences attitudes with regard to changes of identity of the other person), all of which together explain the 45.82% of the variance, value considered acceptable. An average of 17.46 over a total of 42 points, with a deviation standard of 9.01 and a minimum of 3 points and maximum of 38 points in the TCF, allow us to state that young people engage their identities when chatting on the Internet. The univariate variance's analysis for TCF total scored showed that gender variable was significant ( $p = 0.024$ ). The multivariate variance's analysis for six factors of TCF found that males explored more possibilities of experiences offered by virtual reality ( $p = 0.025$ ). Men disguised more frequently aspects of their identity and they deceived more than women did ( $p = 0.006$ ) and valued in a more permissive way the experiences that committed one's self identity in chat ( $p = 0.023$ ). With regard to the variable hours of internet chat, there was no evidence that could lead us to assert that this variable has an influence on experiences of experimenting with identity on Internet chat.

---

Beatriz Zegers, M. Elena Larraín y Alejandro Trapp, Escuela de Psicología.

La correspondencia relativa a este artículo deberá ser dirigida a los autores. Universidad de los Andes, San Carlos de Apoquindo 2200, Santiago de Chile. Fono: 4129000, anexo 214. E-mail: bzegers@uandes.cl, mlarrain@uandes.cl, atrapp@uandes.cl Este trabajo ha sido elaborado como parte del Proyecto de Investigación (PSI-001/2002) Efectos de la Cultura Virtual en la definición de la Identidad Juvenil, financiado por el Fondo de Ayuda a la Investigación (FAI) de la Universidad de los Andes.

Marco Teórico

Los estudios científicos acerca del sí mismo y la identidad se iniciaron hace ya más de un siglo con William James en 1890. Sus escritos sobre la conciencia de sí mismo –tratado en el libro *Principios de Psicología*– permiten establecer que se trata de determinantes significativos de los pensamientos, sentimientos y comportamientos humanos (Ashmore

& Jussim, 1997). De hecho, nos hemos acostumbrado a pensar en cada persona, como un ser individual y único, que tiene una determinada y característica identidad. Aspecto individualizador y personalizante es la identidad del yo de cada quien, fundada en el yo como centro articulador de las vivencias y experiencias pero que al mismo tiempo determina su identidad psicosocial, no sólo en términos de roles. Define el espectro dentro del cual se adopta una postura y decisiones personales; también compromisos como integrante de una comunidad.

Hasta hace algunos años, la pertenencia a una familia, a una comunidad, a una sociedad o a un país, nos permitía conocer algo sobre la identidad de las personas. Todos entendíamos los conceptos de identidad nacional o cultural e incluso, podíamos hacer ciertas generalizaciones, que en ocasiones nos podían parecer un tanto estereotipadas o caricaturescas sobre la personalidad de sujetos provenientes de determinadas latitudes. Incluso los rasgos que tradicionalmente habían definido o permitían caracterizar a los individuos, su continuidad en el tiempo y la estabilidad de su personalidad habían sido objeto de estudio por parte de la psicología social, del desarrollo, de la personalidad, psicoanálisis, sociología y teoría social. Sin embargo, de acuerdo a McAdams (1997), todas estas disciplinas en la actualidad concuerdan en que el sí mismo es más múltiple que unitario, y que hoy esto sería más verdadero que antes.

La diversidad de perspectivas —que no ha resuelto el asunto— ha dado origen a conceptos, tanto en sus acepciones populares como científicas, que apuntan a una variedad de significados o bien, se han acuñado términos nuevos para referirse al mismo fenómeno. Es así que se distinguen entre otros: identidad psicosocial, identidad personal, identidad del yo. Para complicar aún más las cosas, los paradigmas que habíamos empleado para pensar en la identidad se han visto sobrepasados por la confluencia de factores desorientadores como han sido los rápidos cambios tecnológicos e ideológicos, el quiebre de la autoridad moral y la persuasiva influencia de los medios de comunicación masiva.

Al respecto, uno de los principales problemas que ha surgido con la palabra identidad, es que ha tendido a sugerir que la identidad es una realidad fija o al menos estable, cosa que no ha sido en la época premoderna, moderna o postmoderna. Otra cosa es que los cánones sociales que permiten el desarrollo estén más claros en algunos períodos comparados con otros, tema que ha sido abordado

por Côté (1996), pero es propio de la identidad su carácter dinámico, abierto y cambiante.

Responder a la pregunta *¿quién?*, como lo ha dicho con toda energía Hannah Arendt (1993), es contar la historia de una vida. La historia narrada dice el *quién* de la acción. Por lo tanto, la propia identidad del *quién* no es más que una identidad narrativa. Sin la ayuda de la narración, el problema de la identidad personal está condenado a una antinomia sin solución: o se presenta un sujeto idéntico a sí mismo en la diversidad de sus estados, o se sostiene, siguiendo a Hume y Nietzsche (1993)<sup>1</sup>, que este sujeto no es más que una ilusión sustancialista, cuya eliminación no muestra más que una diversidad de cogniciones, de emociones, de voliciones. El dilema desaparece si la identidad entendida en el sentido de un mismo (*idem*), se sustituye por la identidad entendida en el sentido de un sí-mismo (*ipse*). La diferencia entre *idem* e *ipse*, que ha planteado Paul Ricoeur (1996), no es otra cosa que la diferencia entre una identidad sustancial o formal y la identidad narrativa. A diferencia de la identidad abstracta de lo Mismo, la identidad narrativa, constitutiva de la ipseidad, puede incluir el cambio, la mutabilidad, en la cohesión de una vida<sup>2</sup> (Peña Vial, 2002).

Desde la perspectiva de la psicología, Akhtar (1992) concluye, a partir de los aportes de Freud, Fenichel, Greenacre, Mahler, Jacobson y Winnicott, que una identidad sólida se caracteriza por: “a) sentimiento sostenido de auto-mismidad, manifestándose en rasgos de carácter relativamente similares ante distintas personas, b) continuidad temporal de la auto-experiencia, c) genuinidad y autenticidad, d) imagen corporal real, e) sentimiento de solidez interna y la capacidad asociada de permanecer sin angustias ante la soledad, f) claridad subjetiva en relación al propio sexo y g) solidaridad interna con los ideales del grupo étnico y una conciencia bien internalizada” (Akhtar, 1992, p. 24). Las alteraciones en estas áreas de funcionamiento comprenden el síndrome de difusión de identidad.

El término *difusión de identidad* fue introducido por Erikson en 1950 para referirse al fracaso, durante la adolescencia, en integrar las identificaciones tempranas en una identidad psicosocial armónica. Pos-

<sup>1</sup> Cfr. La obra de Claudio Magris *El anillo de Clarisse: Tradición y nihilismo en la literatura moderna*, Barcelona: Editorial Península.

<sup>2</sup> Sobre el concepto de “cohesión de una vida”, “mutabilidad”, “persistencia” ver M. Heidegger (1997). *Ser y tiempo*. Santiago: Editorial Universitaria. Traducción: Jorge Eduardo Rivera.

teriormente en 1956, describió el fenómeno clínico asociado a la difusión de identidad destacando la presencia de “una capacidad para la intimidad y mutualidad alterada, difusión de la perspectiva del tiempo, disminución del sentido de habilidad para trabajar, hostilidad hacia los roles ofrecidos como deseables por la propia familia y conflictos bien definidos con los orígenes étnicos” (Erikson, 1950 en Akhtar, 1992, p. 27).

Ahora bien, los avances que han revolucionado los medios de comunicación y específicamente el desarrollo de la llamada *world wide web* (sistema interconectado mundial de red) ha introducido un nuevo medio que es posible y necesario analizar. La red a través de los MUD (*multiuser dungeons o multiuser domains*), metamundos, entre otros, se ha constituido en un verdadero laboratorio de experimentación de la identidad (Turkle, 1995; Wallace, 1999).

#### *Identidad e Internet*

Como se dijo, la red a través de los chat, y de los diferentes modos de interacción que posibilita, se ha constituido en un nuevo espacio de experimentación de la identidad (Turkle, 1995; Wallace, 1999). Cabe comentar al respecto, que el uso de este medio entre los jóvenes ha crecido exponencialmente en los últimos 10 años (Becker, 2000 en Gross, Juvonen & Gable, 2002).

Si bien algunos estudios han destacado el potencial positivo que tiene para los jóvenes la posibilidad de explorar y desempeñar distintos roles y jugar con distintas personificaciones (McKenna & Bargh, 2000), diversas publicaciones concuerdan en señalar que se trata de una realidad ambigua, más aún, destacan que la posibilidad de jugar con sí mismos alternativos está afectando las definiciones personales del sí mismo en sus aspectos más profundos e íntimos, como también aquellos más periféricos, pudiendo incluso tener efectos devastadores en la integridad de la identidad (McKenna & Bargh, 2000; Reid, 1998; Turkle, 1995; Wallace, 1999). En otra publicación, discutimos de manera detallada las características de la identidad sólida según lo definido por Akhtar (1992) y como ellas se expresan en la Internet en un continuo que puede ir desde la identidad sólida a expresiones que comprometen la identidad que puede corresponder a las características propias del síndrome de difusión de identidad. Específicamente, revisamos las dimensiones de unicidad vs multiplicidad, autenticidad vs

enmascaramiento, claridad subjetiva en relación al propio sexo vs disforia y solidaridad interna con ideales morales vs relativismo moral y trasgresión (Zegers & Larraín, 2002).

Queda por investigar e identificar empíricamente —como lo han afirmado McKenna y Bargh (2000)— las diferencias individuales críticas que median y moderan las poderosas fuerzas situacionales de Internet para determinar entre otros, si los efectos en el sí mismo y la identidad social, serán positivos y realizadores o negativos y destructivos.

La interacción en la Internet per-se no engendra una multiplicidad de sí mismos; sin embargo posibilita jugar y experimentar, desde el anonimato, comprometiendo aspectos de la propia identidad, como con la de los demás. Como ha señalado Wallace (1999) los juegos de roles en la red tienen el riesgo de que los límites entre la vida real y el rol desempeñado sean a veces borrosos y pueden no ser comprendidos por todos los que participan. Además, el marco que separa la realidad de la ficción se vuelve débil y permeable puesto que las reglas y los límites son definidos por cada jugador no siendo siempre explícitas y compartidas. Estos juegos virtuales tienen, por ende, características muy diversas a las del juego de roles que los niños realizan en la vida real. La pregunta que surge es si estas interacciones, que en apariencia pueden ser considerados como juegos, son sólo imaginativos y por ende no configuradoras de la identidad, por lo que no tendrían un influjo en el sí mismo, en la conducta o en el modo de ver el mundo de las personas, o traspasan las fronteras del juego y sí actúan como configuradoras de la identidad. Pensamos que muchas de estas características, que se acentúan en los MUD, se expresan también en las interacciones en los chat, las que — hasta donde hemos podido conocer— no han sido descritas o estudiadas.

Es cierto que las interacciones en la red pueden estimular la creatividad y ser una oportunidad para desplegar diversos roles, que en la realidad tal vez no sea posible practicar, contribuyendo al sentimiento de autobienestar y aceptación personal, como afirman McKenna y Bargh (2000). Pero también lo es que la experimentación de roles en la red, al perder el carácter de *como sí o ficción lúdica*, característica intrínseca de los juegos en la vida real, puede volverse en interacciones cargadas de enmascaramiento de aspectos personales tales como edad, raza, sexo y clase social, entre otras dimensiones que configuran la identidad (Reid, 1998). Internet al crear las posibilidades de simular y comprometer la propia identidad,

potencia las características que se han adscrito al sí mismo y a la identidad posmoderna. Al igual que el dios griego Proteus, el sí mismo puede adoptar cualquier forma y cualidad según demande la situación. No sólo se desempeñan múltiples roles sino que se forjan “sí mismos” cuya unidad es en el mejor de los casos tentativa y provisional. Estamos ante el *protean self* de Lifton (1993). No obstante, argumenta el autor, que se trata de un modo adaptativo frente a un medio de rápidos cambios culturales y tecnológicos así como de ambigüedades ideológicas, no todos los autores comparten el poder positivo de las transformaciones y las múltiples exploraciones y combinaciones. En efecto, McAdams (1997) piensa, y nos parece que tiene razón, que estos cambios tienen profundas implicaciones para el sí mismo ya que una multiplicidad de ellos se expresará en diversas voces que no necesariamente armonizan, introduciendo dudas y socavando el sentimiento de mismidad y unicidad que comporta la identidad.

Retomando el análisis de las interacciones en Internet, se ha señalado que en este medio es posible experimentar con la identidad, experimentación que en muchos casos compromete aspectos nucleares de la identidad sólida, según lo definido por Akhtar (1992). La falta de autenticidad no es sancionada, ya sea porque la posmodernidad no considera importante ser auténtico o bien porque por ella se entiende algo distinto a lo que hasta ahora habíamos entendido<sup>3</sup>. En la actualidad en cambio, se aceptan intercambios engañosos. Sin embargo, el enmascaramiento y el engaño se oponen al concepto tradicional de autenticidad vinculado a identidad. Este tipo de intercambios, se ve favorecido por Internet ya que se encuentran ausentes las claves propias de la comunicación cara a cara de la vida real que permiten desenmascarar los engaños (Wallace, 1999). Si bien para algunos, esta forma de interacción forma parte del juego, en otros se estimulan sentimientos de confusión, desconfianza y suspicacia (Zegers & Larraín, 2002). Más aún, pueden surgir sentimientos de quedar a la deriva, sin claves a las que asirse, sin claridad sobre quién es uno, ni entre quienes se está dando la interacción y lo que realmente está ocurriendo.

A los intercambios engañosos que enmascaran aspectos de la identidad y que pueden considerarse, además, una forma de trasgresión moral, se suman otras formas, como ingresar a sitios pornográficos

y no cumplir compromisos que se han adquirido. Es sabido que la identidad también se define por los compromisos e identificaciones “que proporcionan el marco u horizonte dentro del cual yo intento determinar, caso a caso, lo que es bueno, valioso, lo que se debe hacer, lo que apruebo o a lo que me opongo. En otras palabras, es el horizonte dentro del cual puedo adoptar una postura formulado contrafacticamente, lo que dicen es que si perdieran ese compromiso o esa identificación quedarían a la deriva; ya no sabrían, en lo referente a un importante conjunto de cuestiones, cuál es para ellos el significado de las cosas” (Taylor, 1996, p. 43). En la red, los intercambios pueden entonces estar cargados de faltas de compromiso y falsedad respecto de la propia identidad.

Los estados de confusión antes descritos pueden ser más serios en el caso de adolescentes o adultos jóvenes. Las personas que se encuentran en ese período vital son muy sensitivas respecto de su *verdadero sí mismo*. Harter (1996) describe cómo algunos adolescentes se interrogan acerca de sus sí mismos, y se preguntan si están siendo ellos mismos o están siendo falsos, o si se están definiendo de manera fingida o actuada. Como la realidad virtual promueve el aislamiento, en el sentido que el sujeto en sus interacciones virtuales está protegido de las interferencias externas (Cooper, 1997), los aspectos que preocupan a los adolescentes acerca de su identidad pueden fácilmente verse afectados, alterados e incluso dañados. Este mismo autor destaca que el sujeto que interactúa en la realidad virtual puede permanecer inalterado por el mundo virtual que es posible construir por la tecnología y en este sentido, se le toma como un ser autónomo, cuya creatividad sólo es restringida por la imaginación. Pero también puede ser que la realidad virtual interrumpiese o rompiese los límites entre la corporalidad y la materialidad.

Vinculado a lo anterior, discute el grado de alienación o enajenación al que es posible llegar en la realidad virtual y la utopía de liberar la vida de la materialidad. La realidad virtual tendría la virtud de aislar al sujeto de sus compromisos mundanos, al tiempo que la fantasía utópica de liberarse de la materialidad puede representar el deseo de escapar de las condiciones y problemas del mundo actual, tanto a nivel individual como social. Ya no se trata sólo de engaños, sí mismos auténticos o enmascarados, falsedad o ambigüedad en la identidad, sino tal como lo afirma Lanier (1991 en Cooper, 1997), al desaparecer los marcadores de identidad, desaparecerán y no existirán las diferencias entre los sujetos, ya que ellos estarán perma-

<sup>3</sup> Para Yepes (1997) “autenticidad significa reconocerse a uno mismo como autor de la propia vida, reconocerse en lo que se hace y se dice, en lo que se obra y en lo que se es, en la propia imagen que se proyecta a los demás” (p. 87).

netamente cambiando. Surge así el concepto de identidad tecnológica que sería la encargada de mediar estas relaciones a un nivel abstracto.

### Objetivo de la Investigación

Dados los cambios a los que nos estamos enfrentando, a las nuevas modalidades de interacción que posibilita internet y a conocimientos aún incipientes acerca de los efectos que éstos pueden tener en la psicología de las personas y especialmente de los jóvenes—quienes se encuentran en un período de definición de la identidad—es que esta investigación se planteó como objetivo explorar si los jóvenes comprometían su identidad en el chat o este medio se usaba sólo con fines de comunicación. También nos interesaba conocer si existía alguna relación entre la experimentación de la identidad en el chat y las variables sexo y horas de chateo. Para ello fue necesario construir un cuestionario que evaluara este compromiso.

Nuestras hipótesis fueron que los jóvenes comprometen su identidad en el chat, compromiso que se relaciona con el número de horas de chateo y con diferencias entre los sexos.

Para fines de esta investigación, se definió compromiso de la identidad cualquier índice o señal que se alejara de la definición de identidad sólida descrita por Akhtar (1992).

### Método

#### Muestra

De una población de 217 sujetos encuestados, alumnos de 1er. año de la Universidad de los Andes, provenientes de las distintas carreras que se imparten en ella, y cuyas edades fluctuaron entre 17 y 24 años, 124 personas señalaron usar

el chat como forma de interacción en internet, mientras que 93, respondieron no ser usuarios de este medio. Por ello es que la muestra quedó conformada por 124 personas entre 17 y 24 años, esto es, todos aquellos que reportaron ser usuarios del chat. El promedio de edad fue de 18.5 años y con una desviación típica de 1.05. Se consideró chateadores a todos aquellos que reportaran usar este medio independiente del número de horas semanales que destinarán a estos fines.

La muestra se categorizó utilizando dos variables: horas de chateo y sexo.

Respecto de la variable uso de horas de chateo la muestra fue categorizada en tres grupos:

- Grupo 1: 4 horas o menos de chateo semanal.
- Grupo 2: entre 5 y 7 horas de chateo semanal.
- Grupo 3: igual o más de 8 horas de chateo semanal.

Se consideró como referencia para la citada clasificación los resultados reportados por Young (1996 en Griffiths, 1998) quien encontró—al utilizar un cuestionario de dependencia a internet—entre 396 usuarios que el grupo no dependiente a la internet usaba en promedio 4 horas semanales. Por su parte, Scherer y Bost (1997)—en un grupo de 531 usuarios—encontraron que entre aquellos que usan más de 8 horas semanales internet existía un 13% de usuarios dependientes.

La muestra fue categorizada según sexo por cuanto la información disponible indica que hombres y mujeres tienen patrones de comportamientos distintos frente a internet (Herring, 1996; Morahan-Martin, 1998).

En la Tabla 1 se observa la distribución de la muestra según sexo y horas de chateo.

Destaca el hecho de que la muestra estuvo conformada por una proporción mayor de mujeres (57.26%) que de hombres (42.74%). No deja de ser significativo, por otro lado, que respecto de las horas de chateo, la distribución no fuese homogénea entre los sexos incluso cuando se consideran los porcentajes en relación al total de sujetos por sexo. En efecto, un 62.90% de los entrevistados se agruparon en el grupo de menos de 4 horas de chateo semanal, un 26.62% en el grupo entre 5 y 7 horas y sólo un 10.48% en el de más de ocho horas. Asimismo, hay que señalar que las mayores diferencias se encontraron en el grupo entre 5 y 7 horas de chateo, donde la proporción de hombres fue mayor (34.0%) al de mujeres (21%), porcentajes que se obtienen en relación al total de sujetos por sexo.

Tabla 1  
*Distribución de la muestra según sexo, horas de chateo*

Sexo	Horas de Chateo semanal			Total
	< o igual a 4 horas	5 a 7 horas	Igual o mayor a 8 horas	
Mujeres	48	15	8	71
	67.6%	21.1%	11.3%	100%
	38.7%	12.1%	6.4%	57.3%
Hombres	30	18	5	53
	56.6%	34%	9.4%	100.0%
	24.19%	14.52%	4.03%	42.74%
Total	78	33	13	124
	62.90%	26.62%	10.48%	100%

### Procedimiento

Se aplicó el instrumento a 217 sujetos presentes en una hora prefijada con los profesores de los cursos que accedieron a otorgar parte del tiempo de clase a estos efectos. Se utilizó una modalidad colectiva. De ellos, se consideraron para el análisis de resultados, sólo los tests de los sujetos que reportaron usar el chat. Firmaron una autorización en la cual aceptaban voluntariamente participar en la investigación y en la que se les garantizaba la confidencialidad y reserva de los datos obtenidos. Asimismo, se ofreció la posibilidad de acercarse a los investigadores si deseaban conocer los resultados obtenidos, oferta que a la fecha de la presente publicación no ha sido solicitada por ninguno de los participantes. Respecto de los datos de identificación, y buscando asegurar la honestidad en las respuestas y garantizar la confidencialidad de los resultados, se les dio la posibilidad de poner las iniciales. El tiempo de demora de la aplicación fue en promedio 20 minutos.

Para clasificar las respuestas de los sujetos se usó el procedimiento de acuerdo entre dos jueces, y cuando no existió acuerdo entre estos, se recurrió a un tercero, tabulándose la respuesta de acuerdo a la concordancia entre dos de ellos.

### Instrumento

Se usó un test de frases incompletas el cual corresponde a las llamadas técnicas proyectivas asociativas de acuerdo a la clasificación propuesta por Fernández Ballesteros (1998). A partir de la elaboración de una variedad de fragmentos de enunciados relacionados con las áreas a explorar, se le pide al sujeto que la complete. El supuesto a la base es que los deseos, anhelos, temores y actitudes del sujeto se reflejan en el contenido de sus respuestas, considerándose una técnica flexible y de fácil aplicación (Aiken, 1996). Este mismo autor destaca la validez de este procedimiento cuando se usa con propósitos de diagnóstico e investigación.

Este instrumento fue elaborado por los investigadores para conocer el modo como los jóvenes interactúan en el chat y su posible impacto en la identidad personal. Para la redacción de los ítems se consideraron las dimensiones teóricas descritas por Akthar (1992). Específicamente, se buscó reflejar en los ítems diversas posibilidades de comprometer la identidad en el chat en función de dichas dimensiones. En su primera versión estuvo constituido por 68 frases a completar del tipo "creo que cambiar aspectos de mi identidad en la red...". Este test fue administrado a 35 alumnos de 3er. año de la carrera de Psicología. Se procedió a realizar un análisis de contenido de las respuestas de los distintos ítems. Dicho análisis permitió corregir la redacción de algunas frases y eliminar todos aquellos ítems que recibieron respuestas homogéneas por parte de los jóvenes (sobre 80% contestaron el ítem de la misma forma), por estimar que se trataba de ítems que no discriminaban. De esta forma, se originó el cuestionario de 55 ítems, que fue el que se aplicó a la muestra.

### Puntuación y Análisis de Resultados

Considerando que la literatura reporta que la confiabilidad y validez de los test de frases incompletas son más altas cuando se utilizan calificaciones e interpretaciones objetivas más que impresionistas (Aiken, 1996), las respuestas fueron clasificadas en las siguientes categorías:

- Vagas y sin información: respuestas que entregaban información indefinida, no atinente a la pregunta u omitidas. Ejemplo: "En la red puedo ser uno y a la vez...".

- Negativa: respuestas que valoraban negativamente toda interacción en el chat que significara explorar, modificar aspectos de la identidad o realizar comportamientos no permitidos en la vida real. Ejemplo: "Experimentar con mi identidad en la red *lo encuentro tonto*".
- Neutra: respuestas que indicaban que la interacción en el chat no afectaba las actitudes y comportamientos que los sujetos tenían en la vida real o que no modificaban aspectos de su identidad. Ejemplo: "Algunas ejemplos de cosas que he hecho o dicho en la red que en la vida real no puedo son, *hago las mismas cosas*".
- Positiva: respuestas de las cuales se infirió que la interacción en el chat modificaba las actitudes y comportamientos de los sujetos o aspectos de la identidad. Ejemplo: "El cambiar de sexo en la red me parece *una forma de saber como piensan los miembros del otro sexo*".

Dado la naturaleza exploratoria del estudio, se estimó pertinente clasificar las respuestas siguiendo la modalidad antes descrita, si bien, para los fines de la presente investigación las citadas categorías fueron tratadas como una variable dicotómica que diera cuenta del compromiso de la identidad del sujeto, asignándole cero punto (0) a las categorías definidas precedentemente como vagas, negativas o neutras, ya que por definición en ellas no se comprometía la identidad de manera explícita y un punto (1) a todas las respuestas definidas como positivas, ya que por definición ellas revelaban un compromiso de la identidad.

La confiabilidad de las codificaciones se aseguró a través de la concordancia entre dos jueces respecto de cómo categorizar cada respuesta. En los pocos casos en que no se alcanzó el acuerdo en un primer momento, se recurrió a un tercer juez, utilizándose como criterio de codificación, el acuerdo entre dos de los tres jueces.

Luego se clasificaron las respuestas siguiendo el procedimiento descrito. Un análisis preliminar del comportamiento de los ítems nos llevó a omitir siete ítems por su bajo potencial discriminante (sobre el 78% de la muestra los contestó en forma neutra). Por otra parte, cuatro ítems fueron eliminados por evidenciar problemas de redacción. Además, dos ítems no se consideraron por no relacionarse directamente con el tema en estudio, pero que fueron incluidos para conocer como enjuiciaban los jóvenes la cantidad de horas que pasaban en el chat. Por lo tanto, el cuestionario, cuyas respuestas fueron consideradas para los análisis estadísticos, quedó constituido por un total de 42 frases incompletas.

### Plan de Análisis de los Datos

Los datos fueron sometidos a los siguientes análisis estadísticos:

- Estadísticos descriptivos que dan cuenta del comportamiento de la muestra en el TCF y de los indicadores que permitan afirmar que los sujetos comprometen la identidad en el chat.
- Análisis de factores a través del método de extracción de componentes principales con rotación varimax para establecer la validez del instrumento y estimación de la confiabilidad empleando el coeficiente alpha de Cronbach.
- Cálculo de la correlación entre los puntajes totales del TCF, para los 6 factores y horas de chateo. Se intentó establecer si existía algún grado de asociación estadísticamente significativa entre los 6 factores del TCF y el número de horas de chateo.
- Cálculo de chi-cuadrado de Pearson entre los puntajes totales del TCF para los 6 factores y sexo. Se quiso establecer si existía algún grado de asociación estadística

camente significativa entre los puntajes totales y el de los 6 factores del TCF y la variable sexo.

- Análisis de varianza univariado (Anova) para los puntajes totales del TCF, número de horas de chateo y sexo. Este análisis buscó contrastar si existían diferencias estadísticamente significativas entre el compromiso de la identidad y las variables horas de chateo y sexo.
- Análisis de varianza multivariado (Manova) para los puntajes obtenidos en los 6 factores identificados en el TCF, número de horas de chateo y sexo. Este análisis intentó establecer si existían diferencias estadísticamente significativas en las medias obtenidas, considerando cada uno de los factores del TCF como variables dependientes y las variables independientes horas de chateo y sexo.

### Análisis del Instrumento

*Identificación de las categorías de análisis.* Con el propósito de identificar las categorías de análisis del cuestionario, se procedió a analizar la matriz de intercorrelaciones de los ítems que componían el cuestionario. Este análisis mostró que todos los ítems se correlacionaron según el coeficiente de correlación de Pearson con valores que fluctuaron entre 0.145 y 0.555. De lo anterior se desprende que la realización de un análisis factorial era pertinente.

*Análisis de factores.* Del análisis de factores exploratorio, utilizando el método de extracción de componentes principales (datos del instrumento se refieren a individuos y variables numéricas) (Escofier & Pagès, 1992) y con rotación varimax, se obtuvo una organización factorial de 13 factores, los que en su conjunto, explicaban un 66.04% de la varianza total del instrumento. El examen de la matriz permitió observar una distribución de cargas factoriales dispersas. Si bien en la solución inicial no rotada, aparecía un factor general que daba cuenta del 23.84% de la varianza total del instrumento, al efectuar la rotación se observó que, si bien ese factor seguía siendo el más importante, sólo daba cuenta del 9.43% de la varianza total explicada y los otros factores tenían un peso factorial que fluctuaba entre 7.06% y 3.49% de la varianza, haciendo aún más compleja su interpretación.

Buscando una solución que siguiera el principio de parsimonia, se procedió a realizar diversas simulaciones, adoptando la mejor organización considerando el porcentaje de varianza explicada. Se incluyó un análisis combinado de: la matriz de correlaciones de los componentes rotados, el gráfico de sedimentación correspondiente y los criterios de Kaiser. De allí surgió una organización factorial de seis factores, cuyos resultados se presentan a continuación en la Tabla 2.

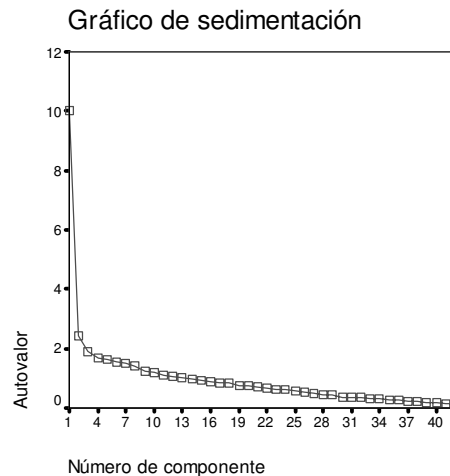


Gráfico 1. Gráfico de sedimentación de los componentes matriciales del TCF.

Tabla 2  
Porcentaje de la varianza explicada por seis factores

Factor	Suma de las saturaciones al cuadrado de la extracción de componentes principales			Suma de las saturaciones al cuadrado de la rotación varimax		
	Valores propios	Porcentaje varianza explicada	Porcentaje varianza acumulada	Valores Propios	Porcentaje varianza explicada	Porcentaje varianza acumulada
1	10.012	23.837	23.837	4.315	10.273	10.273
2	2.439	5.806	29.644	4.232	10.076	20.349
3	1.917	4.565	34.208	3.148	7.495	27.845
4	1.685	4.011	38.220	3.019	7.189	35.033
5	1.630	3.882	42.102	2.499	5.951	40.984
6	1.561	3.717	45.819	2.031	4.835	45.819

Como se aprecia en la Tabla 2, el porcentaje de varianza total explicada por los seis factores da cuenta de un 45.82% de la varianza total explicada, valor que se considera aceptable. A partir de la distribución de las cargas factoriales fue

posible inferir la presencia de un factor 1 a la base de los ítems 1, 4, 6, 7, 9, 11, 17, 19, 20, 22, 37 (los que tienen que ver con *actitudes y consistencia del comportamiento entre la vida real y la realidad virtual*), explicando un 10.27%

Tabla 3

*Resumen de correlaciones de la matriz de componentes rotados TCF según factores, áreas temáticas exploradas e ítems que la conforman*

Factor	<i>r</i>	ítem	Contenido
Actitudes y consistencia del comportamiento entre la vida real y la realidad virtual	.628	1	En el chat yo me atrevo a ...
	.352	4	Creo que cambiar aspectos de mi identidad en la red...
	.541	6	Las identidades que experimento en la red...
	.648	7	Yo soy...en la red que en la vida real
	.466	9	En la vida real me cuesta...pero en la red...
	.513	11	Gran parte de lo que me pasa en la red...
	.424	17	Yo he tenido comportamientos en la red...en la vida real
	.463	19	Lo que más cambio de mi personalidad en la red es...
	.631	20	Cuando digo cómo es mi apariencia física en la red yo me caracterizo...que en la vida real
Posibilidades y experiencias ofrecidas por la realidad virtual	.486	22	Yo...cosas en la red que en la vida real no puedo
	.439	37	Si establezco compromisos en los chats puedo...
	.479	24	En el chat yo he ingresado a...
	.438	28	En la red puedo ser uno y...a la vez...
	.574	29	En la red pueden nunca llegar a...
	.490	30	En el chat es fácil hacer...
	.660	31	Siento que en el chat puedo...a los otros ...
	.500	32	En el chat uno es...
	.414	33	Experimentar con mi identidad en la red...
	.314	34	Cuando estoy en los chats el tiempo pasa...
Enmascaramiento y engaño	.628	36	En la red, la fantasía y la imaginación...
	.628	39	Lo que ocurre durante los chats es...
	.547	40	En los chats es...liberarse de...
	.581	5	El anonimato en la red me permite...
	.550	10	El que otros no sepan quien soy realmente en la red...
	.378	12	Yo me presento en la red...
	.664	26	En el chat puedo cambiar mi status social y...
	.402	27	Puedo engañar en el chat...
Desinhibición y vivencias de confusión y angustia	.306	35	Para mi conectarme en la red se ha hecho...
	.608	42	En el chat puedo cambiar mis creencias religiosas y...
	.437	3	Yo no muestro en la red mis aspectos...
	.559	8	Yo me he sentido confundido en la red...
	.416	18	Cuando llego a un lugar donde hay personas que no conozco yo...pero en la red...
	.516	21	Algunos ejemplos de comportamientos abiertos y osados que he tenido en la red son...
	.621	23	Yo ...he sentido angustias por las experiencias tenidas en el chat
Valoración de las experiencias virtuales	.390	25	Algunos ejemplos de cosas que he hecho o dicho en la red que en la vida real no puedo son...
	.440	38	Cuando estoy conectado pierdo la noción...
	.573	2	Mis seudónimos en la red son...
	.651	13	El cambiar la edad en la red me parece...
	.625	14	El cambiar de sexo en la red me parece...
Actitudes frente a los cambios de identidad en el otro	.406	41	En los chats se llega a acuerdos...
	.600	15	Si descubro que alguien me ha engañado en la red...
	.617	16	Si descubro que alguien ha cambiado su sexo en la red haciéndome creer que es de otro sexo yo...



de la varianza; un factor 2 a la base de los ítems 24, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 39, 40 (los cuales miden *posibilidades y experiencias ofrecidas por la realidad virtual*), explicando un 10.01% de la varianza; un factor 3 que explicaba un 7.50% de la varianza a la base de los ítems 5, 10, 12, 26, 27, 35, 42 (los que evalúan *enmascaramiento y engaño*); un cuarto factor, explicando un 7.19% de la varianza, a la base de ítems 3, 8, 18, 21, 23, 25, 38 (los que miden *desinhibición y vivencias de confusión y angustia*); un factor 5 a la base de los ítems 2, 13, 14, 41, explicando un 5.95% de la varianza (los que evalúan *valoración de las experiencias virtuales*); y por último, un sexto factor a la base de los ítems 15 y 16, explicando un 4.84% de la varianza (los que miden *actitudes frente a los cambios de identidad en el otro*).

La matriz de componentes rotados del TCF según factores, áreas temáticas exploradas e ítems que las conforman se presenta en la Tabla 3.

*Estimación de la confiabilidad.* No obstante el carácter exploratorio de esta investigación y del uso de este instrumento, se procedió a estimar la consistencia interna del mismo, empleando para ello el coeficiente alpha de Cronbach. El coeficiente obtenido fue de 0.91 valor que se considera fuerte y revela la alta consistencia de las respuestas de los sujetos frente al test.

## Resultados

### *Estadísticos Descriptivos*

La media de horas de chateo reportadas por los 124 sujetos fue de 4.4 con una desviación típica de

4.14, dando cuenta de la variabilidad de las horas reportadas; de hecho éstas fluctuaron entre un mínimo de 1 hora semanal y un máximo de 30.

Por otro lado, la media de puntajes obtenido en el TCF fue de 17.46 con una desviación típica de 9.01, observándose también una alta variabilidad en la suma total de los puntajes obtenidos y que aparecen expresados en un valor mínimo de 3 puntos y un máximo de 38 puntos sobre un total de 42 puntos. La variabilidad antes aludida puede apreciarse en el histograma que se presenta en el Gráfico 2.

Los valores comentados obtenidos en el TCF permiten sustentar que los sujetos efectivamente comprometen la identidad en el chat, aunque este grado de compromiso varía entre ellos. Los estadísticos descriptivos considerando los tres grupos de horas de chateo y sexo se presentan a continuación en la Tabla 4.

### *Análisis Correlacional*

El cálculo del coeficiente de correlación de Pearson entre horas de chateo en valor absoluto, el puntaje total y para cada uno de los seis factores identificados en el TCF, no encontró ninguna correlación estadísticamente significativa. Es así que la correlación obtenida para el puntaje total y horas de chateo fue de 0.054, mientras que las correlaciones

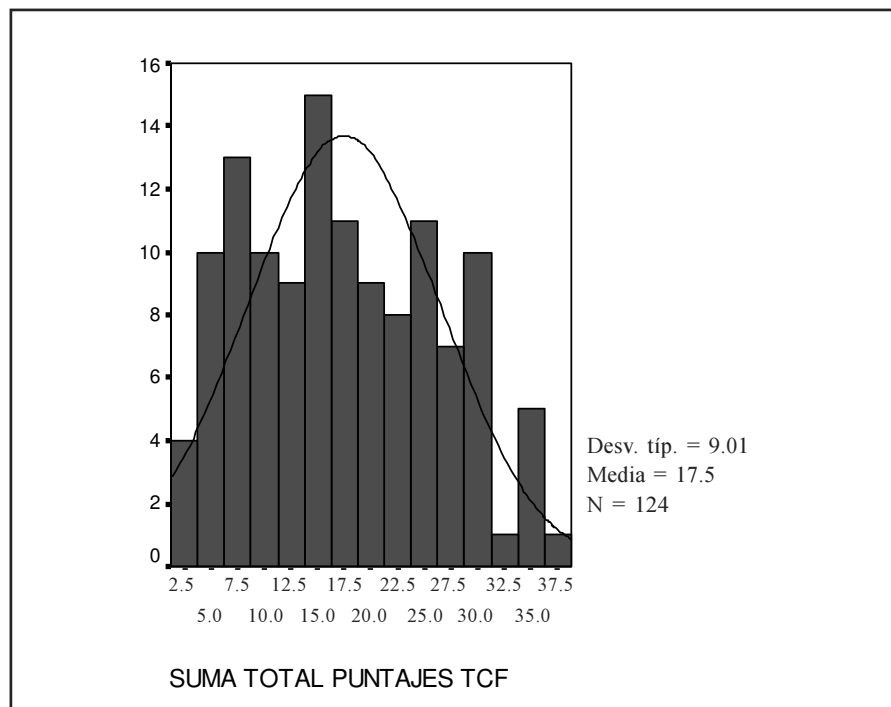


Gráfico 2. Histograma de la distribución de puntajes totales del TCF.

Tabla 4

*Estadísticos descriptivos: Suma total puntuaciones TCF por factores, horas de chateo semanal y sexo (\*)*

	Puntajes TCF								
	Suma			Media			Desviación Típica		
	≤ 4 h	5-7 h	≥ 8 h	≤ 4 h	5-7 h	≥ 8 h	≤ 4 h	5-7 h	≥ 8 h
Suma de puntajes									
Hombres	593	359	106	19.77	19.94	21.2	9.45	7.56	12.24
Mujeres	766	207	134	15.96	13.80	16.75	8.74	9.79	5.90
Total	1359	566	240	17.42	17.15	18.46	9.15	9.05	8.68
Factor 1									
Hombres	126	70	22	4.20	3.89	4.40	3.28	2.70	4.04
Mujeres	162	46	29	3.37	3.07	3.63	3.15	3.08	2.07
Total	288	116	51	3.69	3.52	3.92	3.21	2.86	2.84
Factor 2									
Hombres	209	131	36	6.97	7.28	7.20	3.18	3.20	3.63
Mujeres	272	75	46	5.67	5.00	5.75	2.93	3.32	3.45
Total	481	206	82	6.17	6.24	6.31	3.08	3.40	3.45
Factor 3									
Hombres	104	68	18	3.47	3.78	3.60	1.99	1.70	2.70
Mujeres	121	26	23	2.52	1.73	2.88	1.97	1.44	1.36
Total	225	94	41	2.88	2.85	3.15	2.02	1.87	1.91
Factor 4									
Hombres	92	51	17	3.07	2.83	3.40	1.96	1.82	2.07
Mujeres	126	44	24	2.63	2.93	3.00	1.89	2.25	1.31
Total	218	95	41	2.79	2.88	3.15	1.92	2.00	1.57
Factor 5									
Hombres	43	24	8	1.43	1.33	1.60	1.14	0.84	0.89
Mujeres	52	10	7	1.08	0.67	0.88	1.16	1.05	0.64
Total	95	34	15	1.22	1.03	1.15	1.16	0.98	0.80
Factor 6									
Hombres	19	15	5	0.63	0.83	1.00	0.77	0.86	1.00
Mujeres	33	6	5	0.69	0.40	0.63	0.78	0.63	0.74
Total	52	21	10	0.67	0.64	0.77	0.77	0.78	0.83

(\*) Grupo ≤ 4 h, hombres,  $n = 30$   
 Grupo 5-7 h, hombres,  $n = 18$   
 Grupo 0 > 8 h, hombres,  $n = 5$   
 Grupo ≤ 4 h, mujeres,  $n = 48$   
 Grupo 5-7 h, mujeres,  $n = 15$   
 Grupo 0 > 8 h, mujeres,  $n = 8$

por factores fluctuaron entre -0.069 y 0.095. No existe evidencia para relacionar el compromiso de la identidad en el chat y las horas de chateo.

La estimación de la relación existente entre el puntaje total y para cada uno de los seis factores identificados en TCF se realizó a través de la prueba de chi-cuadrado de Pearson. Para analizar esta relación se establecieron

cuatro rangos para los puntajes totales del TCF, considerando para ello, la media de los puntajes obtenidos y la desviación típica correspondiente. Estos resultados se presentan en la Tabla 5. Se puede apreciar que si bien las diferencias no resultaron ser estadísticamente significativas, ellas se encuentran en el límite de la significación ( $p = 0.052$ ).

Tabla 5

*Chi-cuadrado para la suma de los puntajes del TCF organizados en rango y sexo*

Sexo	Puntaje Total TCF				Total	Chi-cuadrado	gl	Significación
	0-8.5	8.6-17.5	17.6-26.5	26.6-38				
Femenino	21 16.9%	24 19.4%	16 12.9%	10 8.1%	71 57.3%			
Masculino	6 4.8%	17 13.7%	16 12.9%	14 11.3%	53 42.7%			
Total	27 21.8%	41 33.1%	32 25.8%	24 19.4%	124 100%	7.745	3	0.052

Tabla 6

*Análisis de varianza univariado para los puntajes totales del TCF según la interacción horas de chateo y sexo y de efectos simples sexo y horas de chateo*

Fuente	Suma de cuadrados tipo III	gl	Media cuadrática	F	Significación
Horas	44.380	2	22.190	0.280	0.756
Sexo	413.731	1	413.731	5.230	0.024*
Horas x sexo	30.955	2	15.478	0.196	0.823

(\*)  $p < 0.05$ 

Tabla 7

*Análisis de varianza multivariado para los factores del TCF según la interacción horas de chateo y sexo y de efectos simples sexo y horas de chateo*

Fuente	Variable Dependiente	Suma de cuadrados Tipo III	gl	Media Cuadrática	F	Significación
Horas	Factor 1	3.306	2	1.653	0.172	0.842
	Factor 2	1.217	2	0.608	0.062	0.940
	Factor 3	2.395	2	1.197	0.338	0.714
	Factor 4	1.327	2	0.664	0.180	0.836
	Factor 5	1.551	2	0.776	0.681	0.508
	Factor 6	0.346	2	0.173	0.286	0.752
Sexo	Factor 1	11.702	1	11.702	1.220	0.272
	Factor 2	50.417	1	50.417	5.122	0.025*
	Factor 3	27.530	1	27.530	7.780	0.006**
	Factor 4	1.097	1	1.097	0.297	0.587
	Factor 5	6.050	1	6.050	5.310	0.023*
	Factor 6	1.134	1	1.134	1.879	0.173
Horas por Sexo	Factor 1	0.007	2	0.003	0.000	1.000
	Factor 2	5.482	2	2.741	0.278	0.757
	Factor 3	7.702	2	3.851	1.088	0.340
	Factor 4	1.706	2	0.853	0.231	0.794
	Factor 5	0.781	2	0.391	0.343	0.710
	Factor 6	1.563	2	0.781	1.294	0.278

(\*)  $p < 0.05$ (\*\*)  $p < 0.01$

### *Análisis de Varianza*

De los resultados presentados en la Tabla 6 se desprende que se encontraron diferencias estadísticamente significativas para el efecto simple entre los puntajes totales del TCF y el sexo, no observándose diferencias significativas entre los puntajes totales del TCF y horas de chateo, como tampoco para el efecto de interacción entre sexo y horas de chateo.

Como se observa en la Tabla 7, la realización del Análisis de varianza multivariado (Manova) con seis variables dependientes (6 factores del TCF) y dos criterios de clasificación (horas de chateo y sexo) muestra diferencias significativas sólo para el efecto principal simple de la variable sexo para el factor 2 (*posibilidades y experiencias ofrecidas por la realidad virtual*), diferencias significativas al 2.5%, factor 3 (*enmascaramiento y engaño*), diferencias significativas al 0.6%, y el factor 5 (*valoración de las experiencias virtuales*), diferencias significativas al 2.3%. No se registraron diferencias significativas para el factor 1 (*actitudes y consistencia del comportamiento entre la vida real y la realidad virtual*), factor 4 (*desinhibición y vivencias de confusión y angustia*), y factor 6 (*actitudes frente a cambios en la identidad en el otro*). No se aprecian diferencias significativas para el efecto principal simple de la variable horas de chateo ni tampoco para el efecto de la interacción de las variables sexo y horas de chateo.

Se aprecia que existen diferencias significativas en el grado en que los jóvenes comprometen su identidad en el chat, diferencias que muestran que los hombres la comprometen más que las mujeres. En efecto, el promedio para los puntajes totales en el TCF fue de 19.96 para los hombres y 15.59 para las mujeres. Las diferencias encontradas para los factores 2 (*posibilidades y experiencias en la realidad virtual*) y 3 (*enmascaramiento y engaño*) son significativas al 1%, mientras que para el factor 5 (*valoración de las experiencias virtuales*) son significativas sólo al 5%.

### Discusión

Discutir la diversidad de planteamientos que se están generando en torno a las repercusiones que puede tener la interacción en la red sobre la identidad y el sí mismo, excede por mucho el objetivo de esta presentación, sin embargo, nos parece de interés mencionar que las discusiones más recientes en torno a esta temática han acuñado el término *ser*

*digital* (Green, 1997). Lo antes dicho señala que ha llegado el momento en que es conveniente volver a analizar las concepciones antropológicas del ser humano. Si ello no se realiza, corremos el riesgo de una confusión total, llegando a extremos tales como formular que el ser humano no es más que una creación subjetiva, una construcción, una realidad virtual y que la identidad viene a ser algo análogo. Creemos que el camino más seguro y verdadero para encontrar respuestas a estas cuestiones es el ámbito de la ontología, incluyendo la perspectiva del ser y de su definición.

Aristóteles en su libro la *Metafísica* analiza la complejidad del ser, dice que todas las cosas son, es decir tienen ser. “Sobre todo lo que pensamos podemos afirmar su existencia, incluso de lo fabuloso también: las sirenas, los ovnis, los centauros *son*, aunque *sean* una ficción. Pero si todo tiene ser de alguna manera, ¿Lo poseen con idéntico sentido? ¿Se trata de la misma forma de ser? ¿Hay un solo ser o una sola forma de ser de la que participamos o hay múltiples formas de ser? ¿Tiene el mismo sentido la cópula *ser* en las proposiciones *yo soy un hombre* y en *yo soy un impuntual*? ¿Puede un hombre dejar de ser hombre a ratos? ¿Y un impuntual no serlo más o, por lo menos, caritativamente dejar de serlo alguna vez?” (La metafísica aristotélica, 2002). La primera de las categorías que analiza Aristóteles, ya que sin ella no serían posibles los demás predicados, es la *ousía* o la esencia (la substancia), es decir, aquello que responde a la pregunta ¿Qué es? Tiene que haber algo que sea sujeto o al que se atribuyan los demás predicados. Luego analiza la relación entre la substancia y los accidentes que se predicán de esta y que la afectan sin modificarla esencialmente, es decir, sin que deje de ser lo que es (Larraín Vial, 1988). Estamos convencidos que en esta línea de análisis es posible llegar a comprender en profundidad lo que es el ser humano, cual es su esencia y cuáles sus accidentes, es decir, qué se mantiene en el tiempo sin cambio y qué está sujeto a dinamismo. Comprender el concepto de identidad desde esta perspectiva enriquece y completa la discusión psicológica, sin embargo no es del caso aquí exponer los planteamientos metafísicos *in extenso*. Baste considerar estas categorías aristotélicas y relacionarlas, por ejemplo, con las ideas de *idem* e *ipse*, que ha planteado Paul Ricoeur (Peña Vial, 2002), y a las que nos referimos al comenzar este trabajo. *Idem* podría relacionarse con la esencia o sustancia y aludir por tanto a la identidad sustancial de un sujeto; y a su vez, la identidad narrativa constitutiva de la ipseidad,

que puede incluir los cambios y dinamismos, puede ser relacionada con los accidentes que se predicen de ella (Peña Vial, 2002).

Como se mencionó en el marco teórico, no existe desde la Psicología una significación unívoca para entender la identidad, al tiempo que los rápidos cambios tecnológicos e ideológicos se han constituido en factores desorientadores respecto de los paradigmas hasta ahora empleados para definirla. Por otro lado, internet suscita entusiasmos y controversias respecto de sus efectos. Sin embargo, no es posible patologizarla sin más; es decir, concluir, en el estado actual de la investigación, que la experimentación y compromiso de la identidad en cualquiera de sus expresiones en el chat (inautenticidad, cambio de sexo, edad, uso de seudónimos, etc...) es una manifestación del síndrome de difusión de la identidad o bien se trata, de una experimentación que para muchos jóvenes no tiene efectos sobre la integración de su identidad. Como han afirmado McKenna y Bargh (2000) el impacto de las interacciones de internet depende de los motivos que se tenga para usarla, quedando pendiente la tarea por establecer si los efectos descritos en la identidad de sus usuarios es atribuible a la cultura virtual o hasta dónde, jóvenes con problemas en la integración de la identidad, encuentran en ella, un mundo en el cual pueden reflejar sus propias problemáticas. En la búsqueda del camino que nos lleve a intentar responder estas interrogantes, es que nos planteamos el objetivo de construir un instrumento que reflejara el grado en que los jóvenes comprometen su identidad en el chat.

La construcción del TCF cumplió los propósitos para los cuales fue diseñado. Los encuestados proyectaron sus actitudes, comportamientos, opiniones, angustias y aportaron elementos para adentrarnos en la comprensión de los fenómenos que ocurren en este laboratorio de experimentación de la identidad. No obstante al ser un procedimiento que toma bastante tiempo para traducir las respuestas a categorías objetivas, pensamos que el esfuerzo, en un estudio exploratorio, vale la pena, al permitir un análisis tanto cuantitativo como cualitativo de los datos. La estimación de su confiabilidad reveló una alta consistencia interna al encontrarse un alpha de Cronbach de 0.91.

Respecto del análisis de factores, hay literatura (Análisis factorial, 2001) que señala la falta de acuerdo entre los autores acerca de si el método de componentes principales es o no un análisis factorial propiamente tal, discusión que escapa a los propósitos de este trabajo. Sin embargo, no quedan dudas

que es el método más utilizado y considerado por otros, como una de las etapas del análisis factorial, postura a la que adherimos.

Se utilizó el método de análisis de componentes principales para la extracción de los factores y su estructura factorial de 6 factores (actitudes y consistencia del comportamiento entre la vida virtual y la realidad; posibilidades y experiencias ofrecidas por la realidad virtual; enmascaramiento y engaño; desinhibición y vivencias de confusión y angustia; valoración de las experiencias virtuales y actitudes frente a los cambios de identidad en el otro) da cuenta de 45.82% de la varianza, valor que se considera aceptable. Se podría discutir si la estructura factorial del instrumento está constituida por dos o por los seis factores que se proponen en este trabajo, al mirar el gráfico de sedimentación. En efecto, existen dos factores cuyos valores propios son respectivamente de 4.32 y 4.23 que en conjunto dan cuenta del 20.35% de la varianza total. Sin embargo, no se puede obviar, que la literatura (Análisis factorial, 2001) señala que la mejor solución no se fundamenta sólo en el gráfico de sedimentación, recomendando incluir otros criterios como el propuesto por Kaiser en 1960, porcentaje de varianza explicada y el principio de parsimonia. Considerando esta propuesta es que, a partir de la aplicación de la combinación de estos criterios, se optó por la inclusión de los otros cuatro factores, que en su conjunto contribuían a explicar un 25.47% adicional de la varianza total.

Cabe comentar respecto de la estructura factorial del instrumento, y específicamente en relación al factor 6 que quedó constituido por sólo 2 ítems, que se optó por mantenerlo, ya que en todas las simulaciones que se realizaron estos dos ítems aparecían constituyendo un factor independiente, lo cual posiblemente tenga que ver con el hecho de que estos, por su redacción, apuntaban a explorar actitudes frente a los cambios de identidad en el otro y no al compromiso de la propia identidad.

Podría discutirse también, si la utilización del método de rotación varimax era el más apropiado o si debería haberse usado el de rotación oblicua, decisión que se funda en la existencia o no de una correlación entre los factores. Teóricamente, si bien la identidad es un constructo compuesto por diversas manifestaciones que se sintetizan e integran entre si en la identidad sólida, y en este sentido están relacionadas, no es menos cierto que cuando la identidad está comprometida, esta integración no se alcanza, además de que puede comprometerse una dimensión sin que se afecte otra y por ende, no ne-

cesariamente se relacionan. Por otro lado, no se ha llegado a establecer, como ya se mencionó, si las experiencias de los jóvenes con su identidad en el chat, corresponden o no a manifestaciones propias del síndrome de difusión de identidad, donde cabe suponer la falta de síntesis e integración de la identidad aludida. Las consideraciones anteriores, junto al hecho de que el instrumento, construido con fines exploratorios, evaluó dimensiones de la identidad, expresadas de diversos modos, tales como: valoraciones, creencia, conductas, las cuales no necesariamente se relacionan entre sí, ya que se puede valorar de un modo una experiencia y no actuar en concordancia, nos llevó a optar por una rotación varimax, suponiendo por tanto, la independencia de los factores entre sí, asunto por cierto que está abierto a discusión y que es necesario seguir investigando.

Estimamos que este cuestionario debiera seguir estudiándose ya que no todos los ítems que componen los distintos factores muestran un constructo claramente identificable. Pensamos también, que un futuro instrumento debiera construirse siguiendo una modalidad Likert, lo cual parece pertinente toda vez que con este tipo de escalas se eliminan respuestas vagas y neutras, lo que ocurrió en la presente investigación.

Merece comentarse que de los 217 sujetos encuestados, un 42.86% señaló no chatear, valor superior al que esperábamos. Dado que los encuestados eran alumnos de primer año de universidad, las exigencias académicas, unidas a factores madurativos y que se reflejan en las respuestas (señalaron que con cierta frecuencia antes hacían ciertas cosas pero ahora no), junto al hecho de que un 73.4% de ellos estimó que el uso del chat en el futuro sería menor, parecerían ser factores que darían cuenta de dichos porcentajes. No se descarta, sin embargo, que el porcentaje de no chateadores pudiera haberse incrementado debido a que algunos podrían haber señalado que no chateaban simplemente para no ser considerados en la investigación. Por otro lado, el porcentaje de sujetos que reportó chatear más de ocho horas semanales alcanzó sólo al 10.48% de la muestra, lo cual permite afirmar que los jóvenes universitarios estudiados son usuarios que utilizan el chat de manera controlada. Se desprende de lo anterior, la necesidad que futuras investigaciones estudien muestras más jóvenes, es decir, de alumnos que se encuentran cursando el colegio, a objeto de esclarecer si estos patrones de uso cambian según edades y maduración.

Decidimos realizar este estudio de las interacciones en el chat, por cuanto se trata de un estilo de interacción que en nuestra realidad está siendo cada vez más utilizado. Nos interesó particularmente estudiar este medio dado que su impacto en la identidad parece ser más sutil, al dejar la estructuración de la relación a los usuarios, a diferencia de los MUD donde la naturaleza de los mismos, crea las condiciones para experimentar con la identidad. Cualquiera sea el caso, se trata de espacios que fomentan la proyección y la transferencia (Figueroa-Sarriera, 1999). Turkle (1995) señala que estos procesos ocurren por las mismas razones que en el psicoanálisis. La falta de información acerca de la persona real con la cual uno puede estar hablando, los silencios, la ausencia de claves visuales, alientan la proyección, exagerando lo que agrada y desagrada, la idealización y la devaluación.

El objetivo principal de nuestra investigación fue explorar si los jóvenes comprometían su identidad en el chat o si este medio sólo se usaba para comunicarse. Los resultados encontrados nos permiten afirmar que efectivamente se da este compromiso, aunque en grados variables. La media de puntaje para el TCF fue de 17.46 de un total de 42 puntos, con una desviación típica de 9.01, con un mínimo de puntos de 3 y un máximo de 38. Nos parece importante comentar, que si bien los datos fueron analizados considerando una categorización dicotómica de las respuestas al TCF, éstas habían sido clasificadas anteriormente en cuatro categorías: vagas, negativas, neutras y positivas. Estos resultados, aunque no se analizan en el presente trabajo, si nos permiten señalar que es posible pensar que al usar una escala tipo Likert, el compromiso observado podría ser mayor, dado que un 13.75% de las respuestas fueron contestadas en forma vaga, como ya se comentó. Por otra parte, así como los jóvenes comprometen su identidad en el chat, también respondieron un porcentaje importante de sus respuestas en forma neutra (32.33%). Por otro lado, se muestran críticos y evalúan algunas de estas experiencias como negativas; es así que un 13.1% del total de respuestas fueron de este tipo. Un análisis pormenorizado de estas variaciones queda abierto a futuras investigaciones.

Los hallazgos encontrados nos permiten afirmar que la variable sexo mostró un efecto diferenciador mucho más potente que la variable horas de uso de chateo. Respecto de la variable horas de chateo, no se encontró evidencia que permita afirmar que exista una relación en el compromiso de la identidad en el

chat y las horas de chateo. Sin embargo, sí mostró relación cuando se la analizaba junto a la variable dependencia de internet explorada a través del contenido de los ítems. Respecto de la dependencia, se trata de un resultado que no debe ser minimizado toda vez que el potencial adictivo a internet ha sido descrito en la literatura (Young, 1998) y que un porcentaje importante de los jóvenes señaló que perdía la noción del tiempo y que éste pasaba volando en la red. Se desprende también, que hay que diferenciar los fenómenos de experimentación con la identidad y la dependencia a internet, aunque el hecho de que la experimentación ocurra en independencia de las horas de chateo debe ser considerado mientras no se conozcan los efectos que la experimentación con la identidad pueda tener en la estructuración de la personalidad. Como ha sido descrito en la literatura, el chat es efectivamente un medio para experimentar con la identidad (Turkle, 1995; Wallace, 1999) pero junto con ello está el hecho de que la experimentación conlleva el riesgo de dependencia por la distorsión en la percepción del tiempo, distorsión que fue mayor en las mujeres que en los hombres. De lo antes dicho se infiere la necesidad de orientar a los usuarios sobre este riesgo.

Respecto de la variable sexo, cabe comentar que nuestra muestra estuvo constituida por un mayor número de mujeres, a pesar de que se ha reportado que los usuarios de internet son mayoritariamente hombres (Brand 1995; Pitkow & Kehoe, 1995, 1996 en Griffiths, 1998; Rheingold, 1993 en Morahan-Martin, 1998). Lo anterior se puede deber a que algunos de los sujetos que participaron en el estudio provenían de carreras que sólo tenían alumnas mujeres.

Al estudiar estas diferencias, se encontró un efecto positivo mayor del uso del chat en relación con áreas de la identidad en el caso de los hombres. Al respecto, se ha documentado que hombres y mujeres se comunican de manera diferente en la red (Herring, 1996; Morahan-Martin, 1998), lo que estaría siendo confirmado. En efecto, los hombres experimentaron más, aprovechando las posibilidades de experiencias ofrecidas por la realidad virtual, y también enmascararon aspectos de su identidad y engañaron en mayor medida que las mujeres. Se mostraron más permisivos respecto de comportamientos que trasgreden las bases de la confianza en las que se sustentan las relaciones interpersonales. Lo anterior podría explicarse a partir del hecho de que los hombres maduran más tardíamente, y por ende, es posible pensar que en primer año de universidad

ellos aún continúan experimentando con su identidad. También nos parecen interesantes los planteamientos de Gilligan acerca de las diferencias en el desarrollo moral de hombres y mujeres. Mientras los primeros, siguiendo a esta autora, construyen su moralidad en base a una ética del deber y la norma, las segundas lo hacen basado en el cuidado de las relaciones interpersonales (Gilligan, 1982).

Por otro lado, no se encontraron diferencias significativas entre hombres y mujeres en las actitudes y consistencia del comportamiento entre la vida real y la realidad virtual, sugiriendo que ambos sexos actúan de manera diferente cuando están en el chat comparado con la vida real. Tampoco se observaron diferencias significativas en relación a la desinhibición y vivencias de confusión y angustia, ni cuando se exploraron las actitudes frente a cambios en la identidad en el otro.

Quisiéramos comentar que las diferencias observadas desde el punto de vista de los contenidos de los ítems aluden a aspectos de la identidad y se refieren al uso de pseudónimos, identidades múltiples (las que no deben entenderse como sinónimo de fragmentadas) infiriéndose que los usuarios no están concientes del posible impacto que ello puede tener al connotarlo como una situación entretenida. Futuras investigaciones debieran tratar de esclarecer si este impacto, al que hemos aludido, es transitorio y lúdico o efectivamente impacta aspectos más nucleares del sí mismo. Por otra parte, constatamos también el efecto desinhibidor que conlleva el uso del chat como lo ha discutido McKenna y Bargh (2000). Si bien en algunos casos puede ayudar a sujetos tímidos y con dificultades de interacción social o que despliegan pocos y restringidos roles, no podemos desestimar el hallazgo de que muchos de ellos utilizan un vocabulario más atrevido. Las repercusiones sobre el psiquismo del creciente uso de un lenguaje *coprolálico* en la juventud, es un fenómeno que observamos cotidianamente pero que, sin embargo, aún no han sido estudiadas en profundidad. Asimismo, podemos establecer una posible relación entre esta desinhibición y el nuevo código que se utiliza para comunicarse en este medio. La alteración de la sintaxis, neologismos, abreviaturas son todos aspectos que pueden ser objeto de interesantes investigaciones futuras.

Otro resultado es aquel que se refiere al chat como un medio donde es fácil mentir y engañar, lo que nos introduce de lleno en una problemática moral. Afirmábamos, siguiendo a Taylor (1996), que la identidad se define por los compromisos e identi-

ficaciones y dónde se determina en cada caso lo que es bueno y valioso, lo que se debe hacer, lo que se aprueba o a lo que uno se opone. Este autor va más allá al afirmar que cuando se pierden estos compromisos o identificaciones, los sujetos pueden quedar a la deriva, y que respecto de un importante conjunto de cuestiones, ya no sabrían cuál es el significado de las cosas. Apreciamos una relación entre la mentira y el engaño, y las vivencias de confusión que debe ser estudiada en mayor profundidad para conocer así el significado y la causa de su emergencia por un lado. Por otro, conocer qué interpretación le confiere el joven a estos sentimientos o estados. Puede ser una señal que orienta en el sentido de alertarlo acerca del distanciamiento de la trama de su sí mismo y por ende, ser una ayuda para rectificar, o bien, pensamos que en caso de que exista una patología subyacente en la que aparezca el síndrome de difusión de identidad, esta experimentación pierde su carácter orientador, agravando la confusión ya presente. Hay que agregar que, si bien en el cuestionario había otro ítem que aludía a la presencia de angustia, éste estaba formulado en términos de vincular la angustia a experiencias tenidas en el chat pero cuya naturaleza no se estableció, lo cual podría estar dando cuenta de la falta de correlación significativa entre estos aspectos.

También es una tarea pendiente indagar si la familiaridad con las transgresiones mencionadas, es algo que se transfiere a las relaciones interpersonales que se dan en la realidad y a su vez queda formando parte de la personalidad e identidad del individuo, o bien, forman parte del juego y de la ficción.

Si bien los sujetos valoraron negativamente en mayor proporción el encubrimiento de aspectos de la identidad, hubo un porcentaje (12%) de sujetos quienes evaluaron este enmascaramiento como algo *entretenido*. Queda por aclarar si esto se debe a diferencias en el grado de madurez respecto de la definición de la identidad de los sujetos de la muestra, o a que un porcentaje de ella, presenta este tipo de conductas como expresión de una patología subyacente.

En síntesis, este trabajo constituye un paso hacia el esclarecimiento empírico de los cambios que se están produciendo en las definiciones de la identidad. Si bien constatamos algunos aspectos con un potencial positivo a favor de la exploración y experimentación, también se observaron factores de riesgo que conllevan la posibilidad de jugar con sí mismos alternativos, asumiendo múltiples representaciones y metamorfoseándose.

## Referencias

- Aiken, L. R. (1996). *Test psicológicos y evaluación*. México: Prentice Hall Hispanoamericana.
- Análisis factorial (2001). [En red]. Disponible en: <http://www.Uniovi.es/UniOvi/Apartados/Departamento/Psicologia/metodos/tutor.1/facl.h...>
- Arendt, H. (1993). *La condición humana*. Barcelona: Paidós.
- Akhtar, S. (1992). *Broken structures. Severe personality disorders and their treatment*. London: Jason Aronson.
- Cooper, S. (1997). Plenitude and alienation. The subject of virtual reality. En D. Holmes (Ed.), *Virtual politics. Identity & community in cyberspace* (pp. 93-106). California: Sage Publications.
- Côté, J. (1996). Identity. A multidimensional analysis. En G. Adams, R. Montemayor & T. Gullota (Eds.), *Psychosocial development during adolescence. Progress in developmental contextualism* (pp. 130-180). London: Sage Publications.
- Escofier, B. & Pagès, J. (1990). *Analices factorielles simples et multiples*. Paris: Bordas.
- Fernández-Ballesteros, R. (1998). *Introducción a la evaluación psicológica I*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Figueroa-Sarriera, H. J. (1999). In and out of the digital closet. The self as communication network. A. J. Gordo-López & I. Parker (Eds.), *Cyberpsychology* (pp. 130-145). New York: Routledge.
- Ghalioun, B. (1998). Globalización, deculturación y crisis de identidad. *Revista Cidob D'Afers Internacionals*, 43-44.
- Gilligan, C. (1982). *In a different voice. Psychological theory and women's development*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Green, N. (1997). Beyond being digital. Representation and virtual corporality. En D. Holmes (Ed.), *Virtual politics identity & community in cyberspace* (pp. 59-78). California: Sage Publications.
- Gross, E. F., Juvonen, J. & Gable, S. L. (1992). Internet use and well-being in adolescence. *Journal of Social Issues*, 58(1), 75-90.
- Harter, S. (1996). The personal self in social context: Barriers to authenticity. En R. D. Ashmore & L. Jussim (Eds.), *Self and identity. Fundamental issues* (pp. 81-105). New York: Oxford University Press.
- Heidegger, M. (1997). *Ser y tiempo*. Santiago: Editorial Universitaria. Traducción: Jorge Rivera.
- Griffiths, M. (1998). Internet addiction: Does it really exist? En J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the internet. Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications* (pp. 61-75). San Diego: Academic Press.
- Herring, S. (1996). Posting in a different voice. Gender and ethics in CMC. En Ch. Ess (Ed.), *Philosophical perspectives on computer mediated communication* (pp. 115-145). Albany: State University of New York Press.
- James, W. (1890). *Principles of psychology*. New York: Holt.
- McAdams, D. P. (1997). The case for unity in the (post) modern self. En R. D. Ashmore & L. Jussim (Eds.), *Self and identity. Fundamental issues* (pp. 46-78). New York: Oxford University Press.
- La metafísica aristotélica (2002). [En red]. Disponible en: <http://www.cibrnous.com/autores/aristoteles/teoria/metafisica/metaf.html>.
- Larraín, J. de D. (1988). *Una ciencia del ser*. Santiago: Universidad Católica de Chile.
- Magris, C. (1993). *El anillo de Clarisse: Tradición y nihilismo en la literatura moderna*. Barcelona: Editorial Península.



- McKenna, K.Y. & Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace. The implications of the internet for personality and social psychology. *Personality & Social Psychology Review*, 4, 57-75.
- Morahan-Martin, M. (1998). Males, females and the internet. En J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the internet. Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications* (pp. 169-197). San Diego: Academic Press.
- Peña Vial, J. (2002). *La poética del tiempo: Ética y estética de la narración*. Santiago: Editorial Universitaria.
- Reid, E. (1998). The self and the internet. Variations on the illusion of one self. En J. Gackenbach (Ed.), *Psychology and the internet. Intrapersonal, interpersonal and transpersonal implications* (pp. 29-42). San Diego: Academic Press.
- Ricoeur, P. (1996). *Si mismo como otro*. Madrid: Editorial siglo XXI.
- Taylor, C. (1996). *Fuentes del yo. La construcción de la identidad moderna*. Barcelona: Paidós.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen. Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster.
- Wallace, P. (1999). *The psychology of the internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Yepes, R. (1997). La persona como fuente de autenticidad. *Acta Philosophica*, 6(1), 83-100.
- Young, K. S. (1998). *Caught in the net*. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Zegers, B. & Larrain, M. E. (2002). El impacto de la internet en la definición de la identidad juvenil: Una revisión. *Revista Psykhé*, 11(1), 203-216.