PSYKHE
2002, Vol.11, Nº 1, 203-216

Copyright 2002 by Psykhe
ISSN 0717-0297

# El Impacto de la Internet en la Definición de la Identidad Juvenil:Una Revisión

# The Impact of the Internet on Youth Identity: A Review

Beatriz Zegers y María Elena Larraín
Universidad de los Andes

Este artículo presenta una revisión teórica acerca del impacto tanto positivo como negativo que tiene la participación en el llamado *laboratorio de experimentación de la identidad* (Turkle, 1995; Wallace, 1999) que se da en la Internet. El análisis considera cuatro rasgos de la identidad sólida los que se oponen a sus correspondientes en la difusión de identidad, a saber: unicidad vs. multiplicidad; claridad interna en relación al propio sexo vs. disforia respecto a la identidad sexual; autenticidad vs. inautenticidad y solidaridad interna con los ideales del grupo vs. falta de integración de la conciencia moral. A partir del citado análisis se puede desprender cómo la Internet puede constituirse, en muchos casos, en un medio que incrementa la problemática que plantea la vida posmoderna y dificulta la adquisición de una identidad estable y viable. Es decir, una identidad fundada en el yo como centro articulador de las vivencias y experiencias; como sujeto, entendido como un individuo con compromisos e identificaciones que proporcionan el horizonte dentro del cual se adopta una definición personal.

This paper presents a theoretical revision about the positive and negative impact that has the participation in the *experimental laboratory* (Turkle, 1995; Wallace, 1999) that Internet offers. The presentation is organized considering four traits of solid identity which are confronted with their correspondent in identity diffusion; unicity vs. multiplicity; inner clarity about own's sex vs. gender dysphoria; authenticity vs. lack of authenticity; deep ethnic and moral standards vs. inordinate ethnic and moral relativism. From this analysis it is possible to understand how Internet can constitute, in many cases, a medium which can increase the problems that posmodern life poses, specially in terms of a permanent and viable identity definition. That is, an identity based upon an ego as an articulator center and as a subject with commitments and identifications that supply the horizon where each person as individual will adopt a personal position.

La vida actual presenta nuevos desafíos que atentan contra la posibilidad de definir una identidad estable y viable basada en el yo como centro articulador de las vivencias y experiencias, y como un sujeto con compromisos e identificaciones que le proporcionan el horizonte dentro del cual adoptar una postura personal, junto a un fuerte compromiso con la comunidad a la que se pertenece. "Se van volviendo borrosas y difusas las líneas divisorias existentes entre lo real y la apariencia, el ser y el parecer, lo actual y/o potencial, la vida efectiva y el espectáculo televisado, vivir y estar en escena, lo real y lo ficticio" (Peña Vial, 2001, p. 43). Para Côté (1997), la sociedad actual tiende a aparecer como crecientemente manipuladora, caótica y menos apoyadora en lo que a definición de una identidad estable se refiere. Côté (1996a) ha afirmado que existen dos tipos de respuestas a esta condición social anómica: aceptación pasiva y adaptación activa. En el primer caso el individuo acepta simplemente la manipulación de la identidad que caracteriza a una sociedad, con las características antes reseñadas, mientras que la adaptación activa requiere que el individuo se implique en su propio crecimiento, asumiendo –especialmente en la adolescencia y la adultez joven– tareas de desarrollo más difíciles y patrones sociales y ocupacionales. Ello precisa el desarrollo de disposiciones agentes y conductas que posibiliten explorar las potencialidades, construir fortalezas personales y elaborar un sentido de direccionalidad y significado de la vida personal (Côté, 1997).

Muchos son los factores que pueden esgrimirse para fundamentar este cambio. Dentro de ellos, destacan los avances que han revolucionado los

Beatriz Zegers y María Elena Larraín, Escuela de Psicología.
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 con el Fondo de Ayuda a la Investigación (FAI) de la Universidad de los Andes.
Algunas de las ideas que se formulan en este trabajo fueron expuestas en el XXVIII Congreso Interamericano de Psicología, organizado por la Sociedad Interamericana de Psicología celebrado en Santiago de Chile entre el 29 de Julio y el 3 de Agosto de 2001.
La correspondencia relativa a este artículo deberá ser dirigida a las autoras. Universidad de los Andes, San Carlos de Apoquindo 2200, Santiago, Chile. Fono: 214 1258, anexo 214.
E-mail: bzegers@uandes.cl; mlarrain@uandes.cl

medios de comunicación y específicamente el desarrollo de la llamada *world wide web* (sistema interconectado mundial de red) el cual ha impactado fuertemente en el área de la definición de la identidad. Como ha afirmado Llanos: "El yo moderno se disuelve, se dispersa y se enreda en las infinitas posibilidades combinatorias que nos ofrecen los juegos informáticos y la realidad misma ya no es esa vieja y pausada señora cuya amistad decían procurar los metafísicos. No hay más realidad que la secuencia vertiginosa de las representaciones televisivas o transmitidas por Internet. Estamos en la "sociedad como espectáculo" en lo que al fin parece cumplirse el ideal sofístico de la identidad del ser y el aparecer" (Llano, 1999, p. 421).

Las oportunidades de uso y abuso de la Internet son múltiples, pudiendo impactar tanto positiva como negativamente, según sean las características psicológicas y las motivaciones de quienes la emplean. Ello está afectando nuestra psicología de un modo que recién comenzamos a apreciar y cuya significación profunda aún no alcanzamos a comprender. Es así como las relaciones interpersonales y las definiciones de identidad han comenzado a cambiar y a transformarse. La Internet y más específicamente, las formas de interacción a través de los *chat, MUD* (sigla de multiuser dungeons o multiusers domains), *metamundos*, entre otros, se han constituido en verdaderos laboratorios de experimentación de la identidad (Turkle, 1995; Wallace, 1999). 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 en aquellos más periféricos, pudiendo incluso tener efectos devastadores en la integridad de la identidad (Turkle; 1995, Reid, 1998; Wallace, 1999 y McKenna & Bargh, 2000).

Queda por investigar e identificar empíricamente –como lo han afirmado McKenna & Bargh (2000)– las diferencias individuales críticas que median y moderan las poderosas fuerzas situacionales de la Internet para determinar entre otros, si los efectos en el sí mismo, la identidad social, la formación y mantenimiento de relaciones, las interacciones sociales, el funcionamiento organizacional, y la salud mental serán positivas y realizadoras o negativas y destructivas.

## Definición de Identidad y Difusión de Identidad

Según Akhtar (1992), el concepto de *identidad* fue introducido en la literatura psicoanalítica por Tausk en el año 1919. En los años cincuenta Erikson resucitó la noción en sus contribuciones relativas a la formación del carácter y por esa misma época el concepto apareció en los modelos de desarrollo y de las relaciones objetales de la formación de personalidad de Jacobson (1964, en Akhtar, 1992) y Mahler (1958, 1968, en Akhtar, 1992). En 1967, Kernberg en su contribución a la comprensión de la organización de la personalidad limítrofe enfatiza la importancia de la *difusión de identidad* en el diagnóstico psicoestructural de pacientes con severas patologías del carácter.

En la revisión del concepto de identidad y sus orígenes, realizado por Akhtar (1992), destaca los aportes de Erikson y Lichtenstein. Erikson habría usado el término identidad del yo para referirse tanto a la persistente *mismidad* dentro del sí mismo como a un compartir continuo de algunos rasgos esenciales del carácter con otros (Erikson, 1956, en Akhtar, 1992). Enfatizó que la identidad podía tener diversas connotaciones y se podía referir tanto a: (a) un sentido consciente de la identidad individual, (b) a una permanente búsqueda inconsciente de la identidad individual y (c) a una continuidad del carácter personal, como a un sentimiento de solidaridad interna con los ideales del grupo. Afirmó, que el período de la adolescencia es aquel en que se consolida la identidad.

El trabajo de Erikson se extendió en dos direcciones: la primera enfatizó el origen personal y único de la identidad y la segunda enfatizó la dimensión sociocultural. Lichtenstein (1961) piensa que los escritos de Erikson contienen dos visiones de la identidad. La *identidad del yo* definida como la identidad que resulta de la autoobjetivación y la *identidad existencial* que viene a ser la identidad que se define por la relación de cada uno con su mera existencia. Lo importante es que el concepto de identidad incluye tanto la autoobjetivación como la vivencia subjetiva de experimentarse internamente como el mismo, pero a la vez como continuamente cambiando (en Akhtar, 1992). Lichtenstein (1961, 1963 en Akhtar, 1992) propuso dos fuerzas opuestas activas en conexión con la identidad. La primera referida al principio de identidad o el impulso permanente que existe en el ser humano a mantener una visión unitaria de su existencia, de su autodefi-

nición y su identidad autocreada; la segunda es el tema de la identidad que la madre imprime en el niño, el cual no se encuentra claramente definido. El tema de la identidad es irreversible, pero capaz de variaciones, las que establecen la diferencia entre la creatividad humana y la neurosis personal. Este autor señaló que el abandono de la identidad produce confusión y angustia, aún cuando señala que esta pérdida puede ser experimentada también como liberación. Designó la pérdida de la cualidad humana de la identidad como *metamorfosis,* siendo identidad y metamorfosis dos límites incompatibles de la experiencia humana.

En este contexto conviene tener presente, cómo lo ha señalado Côté (1996b), que cuando Erikson se focaliza en el desarrollo psicosocial de la identidad, no sólo está reconociendo su dimensión psicológica, sino que también, su dimensión social y personal. Es así que para Erikson (1968), la identidad psicosocial comprende tres dimensiones: (a) la dimensión subjetiva psicológica, o identidad del yo, que se manifiesta como un sentido de continuidad temporo-espacial; (b) la dimensión personal, o el repertorio conductual y del carácter que diferencia a los individuos, y (c) la dimensión social, o reconocimiento de roles dentro de una comunidad (en Côté, 1996b). Estos componentes deben integrarse, ya que en caso contrario la crisis de identidad será inevitable. Erikson fue capaz de estudiar diversas culturas, encontrando grandes variaciones en como se estructuran los adolescentes y cuales son las tareas asociadas a la formación de la identidad.

Campbell plantea que el concepto de identidad cultural que se construye socialmente no prevee la posibilidad de que los individuos se puedan identificar con más de un grupo cultural, que puedan cambiar su identidad cultural en un contexto nuevo, o que puedan desarrollar la capacidad de moverse entre contextos culturales diferentes sin perder su sentido de identidad individual. Al referirse a esto, está específicamente aludiendo a los conceptos de Erikson. Señala que teorías más recientes sobre la identidad cultural se ocupan del problema de la complejidad de la identidad cultural individual en naciones culturalmente distintas proponiendo *identidades culturales múltiples*, donde la identidad nacional coexiste con una *identidad cultural separada y distinta.* La autora analiza las ventajas y desventajas que puede tener para los jóvenes pertenecer a varias culturas a la vez. Distingue las *identidades culturales múltiples* de las identidades que conllevan una fragmentación interior. Señala que el ser bicultural no es una desventaja en sí misma. En efecto, en muchos casos, pertenecer a más de un grupo étnico cultural permite a la persona adaptarse de manera rápida y efectiva a contextos culturales desconocidos. Se trata de una respuesta natural al hecho de vivir en un medio culturalmente complejo y desarrollar esta capacidad puede constituirse en uno de los aprendizajes claves del futuro (Campbell, 2000).

El carácter multidimensional del modelo de identidad propuesto por Côté (1996b), que incluye no sólo las dimensiones de la identidad precedentemente referidas –sino que además los aportes derivados de la sociología y estudios posteriores sobre la identidad– no se contradicen con la perspectiva adoptada en este artículo. Es así que como ya ha sido mencionado, se intentará mostrar cómo la participación en la cultura virtual puede en muchos casos impedir que se logre una identidad integrada, fomentando por ende, la formación de una identidad fragmentaria y difusa. Se trata de un fenómeno cada vez más prevalente en la posmodernidad o "tardía modernidad".

Akthar concluye, a partir de los aportes de Freud, Fenichel, Greenacre, Mahler, Jacobson & 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 consciencia 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. Posteriormente en 1956, describió el fenómeno clínico asociado con la difusión de identidad destacando la presencia de "una capacidad para la intimidad y la 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" (en Akhtar, 1992, p. 27).

Descriptivamente, la difusión de identidad denota una constelación más o menos característica de signos clínicos y síntomas en el área de la identidad y la autoexperiencia. Estos signos clínicos y síntomas serían los siguientes: (a) rasgos contradictorios del carácter; (b) discontinuidad temporal del sí mismo; (c) falta de autenticidad; (d) sutil alteración de la imagen corporal; (e) sentimiento de vacío,(f) disforia en relación al propio sexo y (g) desorden étnico y relativismo moral (Akhtar, 1992). Kernberg, Weiner & Bardenstein (2000) señalan que el superyó en la difusión de la identidad no llega a integrarse en una consciencia moral sino que permanece fijado en sus precursores; esto es, en imagos superyoicos persecutorios que causan ansiedades terroríficas de inundación destructiva y de invasión. Las actividades grupales se realizan a la sombra de líderes carismáticos de los que el individuo deriva una identidad prestada en lugar de una autónoma. Existe una incapacidad para empatizar con los valores éticos de la cultura.

## Identidad e Internet

Las utilidades instrumentales de la Internet son numerosísimas y variadas, sin embargo no son éstas el foco de este artículo; sino que las múltiples posibilidades de participar en otros ambientes y las formas de comunicación que éste medio ofrece. Dentro de ellos se puede destacar los correos electrónicos; los foros de discusión y los chats sincrónicos y asincrónicos; los MUD, desarrollados inicialmente como juegos de aventuras, pero en el que hoy se entremezclan diversos ingredientes para crear un fuerte sentimiento de pertenencia y comunidad a través de la creación de caracterizaciones personales y elaboración de espacios; el metamundo, descendiente multimedial de los MUD, por medio del cual se accede a un mundo altamente imaginativo, uno de los más vívidos y absorbentes. En todos ellos se pueden asumir identidades y construir personalidades a voluntad; al mismo tiempo que se establecen relaciones comunitarias o personales con grados diversos de intimidad.

La llamada cultura virtual, cuya mejor expresión se encuentra en los medios antes citados, está afectando las experiencias personales del sí mismo, tanto en sus aspectos más profundos e íntimos, como en aquellos más periféricos, con el consecuente impacto en las definiciones de identidad. El chat "es, sobre todo, el lugar del deseo, un espacio donde las personas se atreven a expresar aquello que, de algún modo, no se puede o no se debe en la vida cotidiana. El anonimato es la llave maestra: los usuarios entran con un seudónimo (nick-.name), inventándose como personajes virtuales con licencia para la verdad, la fantasía, el humor, pero también, para la agresión o el engaño...el chat permite muchas cosas que en la realidad resultan imposibles...De ahí también, todos los posibles fraudes que el ocultamiento de la identidad permite: desde una mentirilla inocente a una relación clandestina, hasta el chantaje o el acoso" (Mena, 2001, p. 45).

En los MUD se ofrecen oportunidades incomparables para jugar con la propia identidad y "probar" otras nuevas. Un jugador expresó muy bien este aspecto de su poder emotivo al comentar: "En un MUD puedes ser lo que tú quieras ser. Si quieres, puedes redefinirte por completo. Puedes ser del sexo opuesto, puedes ser más parlanchín o más callado, lo que quieras. Puedes ser lo que quieras, siempre que tengas capacidad para serlo. Tampoco tienes que preocuparte por las situaciones en las que otros puedan meterte. Es más fácil cambiar la imagen que das a los demás, porque lo único que ven es lo que tú les enseñas. Sólo ven tus palabras. Y siempre está ahí. Durante las veinticuatro horas del día puedes acercarte a la esquina y siempre habrá allí cuantas personas con las que valga la pena hablar, si has encontrado el MUD adecuado para ti" (Turkle, 2001, p. 2).

### *Internet: Laboratorio de Experimentación de Identidades*

No es de extrañar que se haya dicho que la Internet se ha convertido en un importante laboratorio social de exploración en las construcciones y reconstrucciones del yo que caracteriza al posmodernismo (Turkle, 1995; Wallace, 1999). A través de estas interacciones y experiencias se puede descubrir quien es uno y quien se desea ser, a la vez que, quien no es uno y quien no se desea ser, aún cuando no hay que olvidar, como lo ha afirmado Taylor (1996) para quien resulta insuficiente responder a la pregunta "¿Quién soy yo?" con "un nombre o genealogía. Lo que responde a esa pregunta es entender lo que es sumamente importante para nosotros. Saber quién soy es conocer dónde me encuentro. Mi identidad 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" (Taylor, 1996, p. 43).

Experimentar parece ser una parte importante dentro del proceso del desarrollo durante la adolescencia, ya que ello permite revisar las identificaciones infantiles, a objeto de definir la identidad. Las crisis de identidad, particularmente en la juventud, pueden ser valiosas para el crecimiento personal. Por otra parte, actualmente se sobrevalora el rol que le cabe a la experimentación práctica y real en la definición de sí mismo, lo que conlleva un riesgo. No están lejos los tiempos en los que el proceso de definición de la identidad se llevaba en parte a cabo a través de las llamadas novelas de formación; la juventud leía más y a través de la lectura de grandes obras y biografías, de la caracterización espiritual y psicológica de sus personajes que hacían sus autores, podía identificarse con ellos, aprendiendo en un nivel simbólico más que concreto.

Cabe recordar sin embargo, que el proceso de desarrollo adolescente sólo se completa definitivamente cuando el joven ha subordinado sus identificaciones infantiles a otras de distinta clase, consolidadas en el contacto social. Estas nuevas identificaciones lo fuerzan a realizar elecciones y decisiones que lo llevarán a una definición de sí mismo y a asumir un compromiso frente a la vida.

Marcia (1976) operacionalizó la problemática de definición de la identidad en torno a dos parámetros: cuestionamiento-experimentación y compromiso, distinguiendo cuatro estados de identidad: *lograda, moratoria, hipotecada y difusión de la identidad.* En la identidad lograda, luego de haber pasado por un período de cuestionamiento y experimentación, se realizan elecciones y compromisos más o menos definitivos para la vida personal; por su parte en la identidad en moratoria, la persona se encuentra en una fase de experimentación y cuestionamiento, sin haber aún asumido elecciones y compromisos definitivos; en la identidad hipotecada, se han realizado elecciones y compromisos sin haber pasado por el período de cuestionamiento y experimentación; finalmente, en el estado de difusión de identidad los cuestionamientos y experimentaciones se encuentran suspendidos, así como también las elecciones y compromisos.

El trabajo de Marcia constituye, sin duda, la investigación más coherente acerca de los planteamientos de Erikson sobre la identidad americana; al tiempo que sus elaboraciones conceptuales, proporcionan un método empíricamente válido y confiable para estudiar como interactúan la decisión y elección con el compromiso y afectan varias dimensiones de la personalidad y conducta social. Pero para Côté (1996b), se trata de un modelo conceptual exitoso en predecir ciertos aspectos de la formación de la identidad en la cultura Occidental. Este autor está firmemente convencido que una *comprensión multidemensional* de la formación de la identidad requiere la evaluación de otros componentes que los representados por la matriz elección-compromiso. Muestra como se trata de un paradigma que ha sido sobreestimado en dos sentidos: (a) su significación evolutiva, dado que no es posible establecer una secuencia psicogenética universal, constituyendo más bien una tipología descriptiva; y (b) su prevalencia, en la medida que la investigación realizada muestra como la mayoría de la población adulta no ha alcanzado el estado de identidad lograda. Lo anterior lo lleva a afirmar que se trata de un modelo elitista, toda vez que sugiere que una identidad para que sea válida tiene que haber alcanzado el estado de lograda.

Lo antes dicho puede ser objeto de una polémica, sin embargo de acuerdo a lo señalado por Campell (2000) –como se vio precedentemente– pareciera que las afirmaciones de Côté tienen un asidero en la realidad. Sin embargo, conviene tener presente, una vez más, que una cosa sería una identidad cultural múltiple, y otra muy distinta tener una identidad fragmentada o difusa.

En la Internet, las oportunidades de ciclar a través de *MAMA* (moratorium/achievement/ moratorium/achievement) o permanecer permanentemente suspendidos en un estado de moratoria, y por ende, de no compromiso, son amplificadas muchas veces. En efecto, la posibilidad de ensayar con personificaciones y roles alternativos en los canales de comunicación reseñados, son ilimitadas (Wallace, 1999). Así, el joven puede asumir el rol de un científico que discute con Einstein; puede pretender ser un profesor de colegio, o universitario, o simular que es alguien de mayor o menor edad; establecer relaciones con miembros del otro sexo, e incluso con los del mismo sexo, ocultando su verdadera identidad sexual; presentarse como un desvalido o un genio; puede adoptar distintas posturas políticas, religiosas, etc. Es decir, puede practicar cómo se siente asumiendo distintas identidades, muchas de las cuales nunca se asumirán o no se podrán probar.

El punto está, que las consecuencias de experimentar con el ciclo MAMA en la vida real y en la Internet son muy distintas, ya que las consecuen-

cias reales limitan los ensayos (Turkle, 1995). En la vida real se toman decisiones, más o menos radicales que traen como consecuencias muchas cosas; el compromiso, la fidelidad a ese compromiso, a la palabra empeñada y el compromiso o fin como aspecto que articula el propio proyecto vital.

Al respecto, McKenna & Bargh (2000) han establecido cuatro diferencias entre la comunicación y la interacción en la red y en la vida real. En la red está la posibilidad del anonimato. La *distancia física*, al permitir la Internet interacciones con personas de prácticamente cualquier lugar del mundo, al menos con quienes se habla el mismo lenguaje. La *apariencia física* y las *claves visuales* no son observables en la Internet siendo éstas importantes determinantes de la atracción inicial y de la posibilidad de establecer una relación, así como también claves para estereotipos y otros procesos de categorización social. *Relativa inmaterialidad*, dado que se puede realizar un intercambio social con otra persona simultánea o retardadamente, lo que permiten los chat asincrónicos, en ellos se puede tener más control de las respuestas al no ser necesaria la respuesta instantánea. A las diferencias antes anotadas se puede agregar que cuando las cosas en la red se complican, se puede desconectar e interrumpir la interacción, con lo que los efectos se desvanecen y se puede participar en otros encuentros con personas que desconocen cuales han sido las experiencias previas. Cuando se actúa realmente, los efectos en general no se desvanecen, sino que más bien permanecen, y esta persistencia relativa ayuda al autoconocimiento, a la autoobservación y autoreflexión, y finalmente a asumir la responsabilidad personal por las acciones realizadas.

Es cierto, que muchas veces, las identidades esculpidas en la red, posteriormente pueden tratar de aplicarse a la vida real. Con frecuencia no pasan de ser identidades vagas y transitorias, constituyendo identidades pilotos, análogas a las pruebas y ensayos concretos que realizan los adolescentes cuando asumen por ejemplo, algún cargo directivo en el colegio para ver como se las arreglan en ese rol; cuando integran talleres artísticos, ya que creen que pueden llegar a ser grandes pintores, etc. Explorar estos talentos potenciales es propio de la edad, lo que se favorece en los medios que ofrece la red, aún cuando no es claro que permita explorarlos de modo real.

Se puede asimismo elaborar detalladas personificaciones cuyas expresiones en la pantalla parecen ser aún más vívidas que en la vida real. En ocasiones, pueden agregar un poco de realce o encanto al yo personal que se despliega en la cotidianeidad, fortaleciéndolo, con consecuencias positivas. Jugar con una personificación que es más propositiva y segura de sí misma en la Internet, puede incidir en la conducta fuera de la red. Es así que si la extroversión mostrada en la red es reforzada por otro, si se siente más respetado y atendido, el joven puede generalizar esta conducta a la vida real y perder algo de su inhibición o vergüenza.

Es posible afirmar, por tanto, que la Internet es un laboratorio para la identidad, lleno de proposiciones, audiencias y jugadores para experimentar con ella. Aún cuando muchos permanecen muy cerca de su sí mismo habitual, experimentando con algunos rasgos que desean mejorar, especialmente con la extroversión, otros van más allá de los límites, manejando a voluntad las imágenes e impresiones que proyectan de sí mismos (Wallace, 1999), al tiempo que no se comprometen con ninguna de estas definiciones.

Tales experiencias contradicen lo que la palabra identidad significa, cuya raíz latina *idem* significa *lo mismo*, contradicción que en muchos casos define las condiciones de la vida en el mundo virtual.

### *Unicidad vs. Multiplicidad*

Se dijo que uno de los rasgos que caracterizaba a la identidad sólida era el sentimiento sostenido de *automismidad,* lo que se expresa en rasgos de carácter relativamente similares ante diversas personas y situaciones, junto a una continuidad temporal de la autoexperiencia (Akhtar, 1992). Sin embargo, cuando existe la posibilidad de crear un sinnúmero de personajes y participar en diversos juegos, el sí mismo no sólo corre el riesgo de descentrase sino también, de multiplicarse sin límites, desafiando la definición de identidad como unicidad.

A veces, estas experiencias virtuales podrían facilitar el autoconocimiento y crecimiento personal, como ya se comentó; otras veces, las personas se exponen al peligro de quedar atascadas y atrapadas en mundos autocontenidos (Turkle, 1995). En efecto, las posibilidades de evadirse en el mundo virtual, cuando la realidad es adversa, son múltiples, pero además, incrementan los sentimientos de omnipotencia, toda vez que la red ofrece la posibilidad de sentir que se tiene todo el control, cortando la comunicación, creando nuevos sí mismos si los anteriores no resultaron apropiados a

los propósitos perseguidos. Se puede afirmar que cuando el joven "puede ser el artífice de situaciones y del sentido, puede quedar inevitablemente perplejo y desorientado. No hay una inteligibilidad que le corresponda representar o desvelar, sino que él es el demiurgo creador o destructor de mundos de sentido" (Peña Vial, 2001, p. 39).

Flores, Spinosa y Dreyfus (2000) lo exponen de un modo elocuente "imaginar personas que desarrollan una cierta actividad y acogen una identidad particular mientras dura el entretenimiento y el atractivo, para luego desplazarse a otras identidades es imaginar gente que prospera sin pertenecer a una comunidad o sin sentido de pertenencia a sí misma. Como los juguetes Transformer o los dibujos animados que mueren y resucitan en un fotograma o se metamorfosean según la amenaza. Muchos adolescentes viven su propia versión de estas mutaciones. Carecen de un sentido estable respecto a quién amar, qué carrera seguir, dónde vivir, qué tipo de vida vivir, quién ser. Prueban un amor tras otro, una materia, una residencia tras otra, unas amistades efímeras y, luego cambian. Porque para ellos la estabilidad es una preocupación remota, juegan con múltiples posibilidades de ser" (p. 42).

Turkle (1995), informa que en una discusión grupal acerca de lo que significaba explorar con diversas personificaciones en la red, los participantes compartieron la idea de que sus identidades virtuales eran objetos evocativos para pensar acerca del sí mismo; era una oportunidad para que ellos que no eran actores, jugaran sin máscaras y pensaran en las que llevaban todos los días. Expresaron que la experimentación en el mundo virtual les permitió contactarse con múltiples aspectos de sí mismos. Uno de ellos describió la identidad como una mezcla de personalidades; manifestando que el conocimiento de otras culturas relativiza las actitudes, las normas y se puede por tanto vivir en un mundo donde todo puede ser negociado

Es así que estas experiencias proporcionan un ejemplo de la noción de identidad como múltiple, como mezcla o combinación. No obstante algunos continúan experimentándose como sí mismos unitarios; para otros este juego de intercambio de personalidades tiene efectos devastadores sobre la integridad de la identidad de los jóvenes, desentabilizándolos, dejándolos emocional y socialmente a la deriva, conclusiones a las que llega Reid, luego de analizar la evidencia proporcionada por Stone (1991) y Rheingold, 1993 (en Reid, 1998).

El reconocimiento de la identidad es uno de naturaleza eminentemente *dialógico*, implica tanto al sí mismo como a los demás. Es así que cuando la identidad se define como unitaria y sólida, es relativamente fácil reconocerla y censurar las desviaciones. Sin embargo, aún se desconocen cuales serán las exactas repercusiones que tendrá una sociedad en la que sus miembros conciben la identidad como multiplicidad. Flores, Spinoza & Dreyfus (2000) se adelantan, afirmando que "teóricamente, podemos adquirir innumerables identidades y ceder al sueño posmodernista de cambiar en cualquier ámbito por el puro placer de cambiar" (p. 41). "Una sociedad semejante se caracterizaría por imbricaciones intensas y breves, y por una gran flexibilidad, lo que parece correcto a menos que lo analicemos con cierto rigor: las comunidades integradas por este tipo de personas no serían comunidades de acuerdo con nuestros estándares actuales. Faltaría ese cuadro medular que sobrevive a lo largo del tiempo" (p. 42). De ello se puede inferir que no tendrían "aquello" que puede caracterizarse como identidad.

Esta pérdida de la estabilidad y la coherencia del sí mismo constituye el alma de la experiencia de experimentarse como fluido en la red, pudiendo relacionarse con la disrupción del sí mismo, dado que el yo del usuario se dispersa (Reid, 1998). La autora ha sugerido además, que ello dificulta el desarrollo de personalidades resilientes. Estimularía por tanto, sentimientos de difusión, los que siempre coexisten con los de omnipotencia, fragilidad y vulnerabilidad.

En este contexto, Antonovsky (1987) ha destacado que "el sentido de coherencia es una orientación global que expresa en qué medida se tiene un sentimiento profundo, duradero y dinámico de que (a) los estímulos que aparecen en el medio interno y externo son estructurados, predecibles y explicables; (b) existen recursos disponibles para enfrentar esas demandas del medio; y (c) esas demandas son desafíos dignos de ser enfrentados y resueltos" (en Florenzano, 1997). Por su parte, Reid (1998) ha señalado que la resiliencia es la capacidad de adaptarse a circunstancias cambiantes, al tiempo que se mantiene la constancia y la continuidad del sí mismo, pluralidad que permitiría participar y adaptarse a una cultura dinámica y vital. Sin embargo, la fragmentación del sí mismo que ocurre como resultado de la posibilidad de experimentar con múltiples proyecciones y personificaciones interferiría con la formación de personalidades

flexibles y resilientes. Agrega que la resolución de los problemas interpersonales requiere de flexibilidad, compromiso, empatía y capacidad de negociación, sin ellos, toda relación está en riesgo. El problema para Reid (1998) está en que el mundo virtual puede excluir el cambio o permitirlo a expensas de la unidad, permanencia, coherencia y continuidad del sí mismo.

Desde la perspectiva del modelo de los capitales de la identidad formulado por Côté (1996a), que integra la formación de la identidad desde lo psicológico y sociológico, se han destacado los recursos que se disponen para realizar las definiciones, frente a una pérdida de los apoyos societales. Dentro de ellos se distinguen: los *recursos tangibles* y los *intangibles*. Los recursos tangibles se organizan en torno a seis dominios o capitales: económico, académico, humano, social, lingüístico y cultural. Los recursos intangibles por otro lado, incluyen la vitalidad psicológica, exploración de los compromisos, fuerza del yo, locus de control interno, auto-monitoreo (self monitoring), autoestima, sentimiento de propositividad vital, percepción de la sociedad, habilidad de pensamiento crítico, habilidad de razonamiento moral. Estas características darían al individuo la capacidad de negociación frente a los obstáculos sociales, ocupacionales y personales, y encontrar oportunidades que comúnmente surgen en la vida adulta.

De acuerdo al modelo precitado se ha vuelto crecientemente difícil establecer una identidad adulta estable y viable basada en el compromiso y preocupación en una comunidad de otros, proponiéndose que los más exitosos son aquellos que adquieren y mantienen ciertos recursos en su identidad.

### *Internet y la Experimentación de Roles*

Se sabe que las personas en parte se definen a sí mismas a partir de los roles sociales que han asumido o realizado. Existen evidencias que indican que quienes actúan diversos roles efectivamente disfrutan de muchos más beneficios que aquellos que sólo tienen oportunidad para desplegar sólo algunos, encontrándose los primeros mejor preparados para enfrentar situaciones de cambio y stress en la vida real (McKenna & Bargh, 2000). Por otro lado, se ha documentado lo difícil que puede resultar para alguien modificar su autoconcepto cuando se encuentra en un ambiente social, ya que no siempre los demás están deseosos de aceptar, conocer y validar estos nuevos aspectos, con lo cual se dificulta que estos roles o identidades puedan ser asumidas o concretadas en la realidad. La interacción con nuevos grupos que no tienen concepciones *a priori*, o expectativas acerca de los roles o identidades a las cuales la persona debería adherirse, permite construir y experimentar lo que se desea, contribuyendo al sentimiento de autobienestar y aceptación personal (McKenna & Bargh, 2000).

Lo antes dicho puede ser particularmente importante para aquellos que desempeñan pocos roles, o para quienes sienten que aspectos importantes de sus identidades están restringidas en las relaciones que mantienen con el mundo exterior. Existe la necesidad de presentar su verdadero sí mismo interno en el mundo real, como también que los otros sepan como se es realmente. Cuando esto no es posible en las relaciones cotidianas, probablemente las personas se encontrarán más motivadas para establecer relaciones en las cuales puedan expresarse y además ser aceptadas, lo que se ve favorecido por las características de la Internet. De hecho, diversos publicaciones aluden a la posibilidad de comprometerse en una mayor cantidad de experiencias de *role playing* y expresar múltiples identidades a través de la Internet (Turkle, 1995; Wallace, 1999; McKenna & Burgh, 2000).

Sin embargo, las cosas no son tan simples como demuestra el análisis de las implicancias que tienen los juegos de roles en la red. El juego siempre ha desempeñado un rol importante en la construcción de la identidad. Para Erikson, la situación de juego permite "revelarnos y comprometernos en su irrealidad" (en Turkle, 1995, p. 184). El punto está en que los juegos en la red no tienen características similares a los juegos de roles propios de la edad preescolar y escolares.

En efecto, Wallace (1999), señala que en éstos últimos se da origen a una cultura que tiene reglas muy estrictas, pudiendo incluso ser tan demandantes o más que las que rigen las interacciones en la vida real. Se establece con claridad cómo entrar, mantenerse y abandonar el juego, creando un marco especial para distinguir el mundo irreal del real, protegiendo a la situación de juego de cualquier escape del mundo real.

El carácter de *como si* o *ficción lúdica* es una de las características que define a estos juegos. Giffin (1984) la llamó *la regla de la conservación de la ilusión* (en Wallace, 1999). A través de ella se espera que los jugadores se mantengan en la ficción ya que cualquier referencia ajena interrumpe la fantasía y disminuye su poder.

Wallace (1999) afirma que en la Internet, el marco que separa la realidad de la ficción se vuelve débil y permeable, ya que, en definitiva, el límite lo pone el usuario: cada uno decide su jugada. Es así como las reglas propias de los juegos de roles, aceptadas consensualmente por los niños, son sólo vagamente comprendidas y respetadas en la Internet. Algunas veces son claras o al menos lo parecen; otras, son objeto de innumerables transgresiones. Finalmente, están aquellos casos en los que la membrana se vuelve más permeable, y los participantes de Internet se mueven fluidamente entre la irrealidad y la realidad. La pérdida del *como sí* en la red puede por tanto dar origen a confusiones, engaño y falsedad, no pudiendo contar los que participan con las claves para aclarar la situación o relaciones. La multiplicidad de respuestas para cada jugador, en sí misma estimula el carácter de *como sí* presente en los juegos de roles; aún cuando en la red se trata de una doble ficción: *se juega como sí se estuviera jugando,* como si hubiese acuerdo.

En este sentido, Wallace (1999) señala que los investigadores han llegado a identificar no sólo dos marcos referenciales: realidad e irrealidad, sino que cinco. El primero *es el de la vida real,* el mismo que identifica un preescolar; el segundo *juguemos IRC,* el cual se caracteriza por una reducción de la responsabilidad junto al deseo de hablar acerca de casi cualquier cosa. Las reglas no se encuentran bien establecidas ni tampoco son consensuales, lo que origina frecuentes percepciones erróneas y distorsiones comunicacionales. La conversación puede ser en ocasiones seria, en otras juguetona o también engañosa y traicionera, siendo difícil establecer cual es cual. El tercero se define por *tengamos una fiesta*; aquí los jugadores flirtean y realizan juegos de palabras, pero el metamensaje es *estamos aquí para pasarlo bien.* El cuarto se define por el *pretendamos* o hagamos *como sí*; en este caso la interacción se inicia definiendo las reglas para una simulación virtual de cualquier experiencia; existe una tentativa de regular la sesión de chat, aún cuando los jugadores a veces pueden moverse entre los marcos antes descritos. Por último, se pasa del juego a la *actuación.*

La Internet por ende, ofrece la oportunidad de participar en estos juegos de roles, aún cuando para Wallace (1999) lo problemático reside en el hecho de que los límites entre la vida real y el rol desempeñado son a veces borrosos y pueden no ser siempre consensualmente comprendidos o aceptados. Los participantes no siempre conocen las reglas, tampoco cuando los jugadores cambian de un marco referencial a otro.

Cuando todos conocen las reglas no existen problemas, pero cabe preguntarse acerca de los efectos que puede tener el saltar del marco del juego de roles, del *como sí,* a otro en el que la propia identidad se pone en juego. Ello ocurre cuando el jugador se presenta a sí mismo de un modo marcadamente diferente de su sí mismo real, mientras que los otros conservan su identidad. Reid (1998), destaca cómo las investigaciones en comunidades virtuales muestran la existencia de enmascaramiento de aspectos personales tales como: edad, raza, sexo y clase social, entre otras dimensiones que configuran la identidad.

En este contexto, sugerente resultan los datos del survey que se está realizando en la Universidad de California (UCLA). Frente a la pregunta si usan múltiples nombres con diferentes personalidades en la red, un número pequeño de los entrevistados –cuyas edades fluctuaban entre menores de 16 años y mayores de 65– señalaron que si lo hacían y que cada nombre representaba una personalidad distinta. Sin embargo, comparativamente, los niveles de acuerdo que se encontraron entre mujeres entre 16-18 años fueron más altos; además las mujeres en todos los rangos de edad, exceptuando el comprendido entre 36-45 años, mostraron mayor acuerdo que los hombres (Cole, Suman, Schramm, Lunn, Coget & Firth, 2001). Estos hallazgos, resultan concordantes con los antecedentes expuestos, en el sentido de que los grupos adolescentes se encuentran más proclives a probar distintas identidades en la Internet por ser su definición una de las tareas propias de la edad. Respecto de las diferencias encontradas hasta ahora en relación al sexo, los resultados podrían comprenderse si se consideran los cambios que se han producido en los últimos tiempos respecto del rol de la mujer, el cual, al encontrarse en transición, podría generar en las jóvenes mayores presiones para experimentar con la identidad.

*Autenticidad-Enmascaramiento*

Otra característica de la identidad sólida es la genuinidad y autenticidad (Akhtar, 1992). En efecto, se trata de un requisito esencial, para poseer una identidad hay que reconocerla, se trata de una "identificación" que realiza tanto uno mismo como los demás. "Sólo en tanto sé quién soy puedo saber quién puedo llegar a ser. La persona humana no puede vivir una existencia auténtica sin el

reconocimiento de esa su identidad" (Yepes, 1997, p. 85). "Lo auténtico es lo personal, lo que nace de dentro, lo íntimamente propio, lo profundo: en la persona esto es lo propiamente verdadero, aquello que la persona realmente es...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" (Yepes, 1997, p. 87).

Al respecto, Lersch (1971) ha dicho que en la elaboración de sí mismo todo depende de si se realiza un examen de conciencia acerca de si la aspiración hacia una imagen de su existencia es un esfuerzo por hallar las propias posibilidades, por invocar y excitar los núcleos profundos o si solamente se trata de la compensación de imposibilidades reales. En el primer caso, existiría una unidad natural entre la profundidad vivencial y la estructura superior de la persona: la voluntad y el pensamiento. En el segundo caso, cuando los esfuerzos permanecen en la línea de la imitación externa, de engañar o pretender ser, pensar y sentir, sin serlo, pensarlo o sentirlo, la forma vital se convierte en inauténtica.

Desde una perspectiva sociológica, la literatura posmodernista enfatiza la tensión que se crea entre el sí mismo y la sociedad, dando como resultado una confusión de la identidad, alienación, fragmentación del sí mismo y pérdida de la autenticidad entre aquellos afectados. El mundo posmoderno está saturado de imágenes y simulaciones, lo que unido a la dificultad para distinguir entre lo *real* y lo *imitado* conlleva a que la imagen sea vista como sustituto de la realidad. De esta forma el problema más concreto del sí mismo (encontrar la propia autenticidad o núcleo del sí mismo) pierde su sentido en la sociedad posmoderna debido a la creencia que no existe ese núcleo (Gecas & Burke, 1995, en Côté, 1996b). Estas características son potenciadas por las posibilidades que crea la Internet de simular la propia identidad.

En esta misma línea de análisis, destacan las opiniones de Ghalioun, quien manifiesta que el riesgo de la era de la información no radica sólo en la posibilidad de construir y simular una identidad propia, sino en la *homogenización* de las identidades producto de la occidentalización o lo que él llama la "americanización" cultural a la que están todas las culturas expuestas. Señala que ésta no significa la asimilación efectiva de los grandes valores de la cultura occidental clásica por parte de las grandes masas de los pueblos desheredados. No es una aculturación o fecundación mutua de culturas que podría beneficiar, de manera igual o desigual, a todas las naciones. Es ante todo, una forma de *alienación, deculturación y despersonalización* (Ghalioun, 1998-1999).

Aún cuando los usuarios, al alterar características personales en la Internet, como: edad, raza o sexo, no piensan en ellos como mentirosos, sino más bien, son personas que se sienten como investigadores o experimentadores, están siendo inauténticos. Se está jugando con la identidad, y probando diferentes aspectos para ver como se siente y como otros reaccionan ante ellos. Si bien en estos casos el engaño es un ingrediente clave, los participantes no sienten que están mintiendo para obtener una ganancia personal (Wallace, 1999). De lo antes dicho se desprende que las experiencias virtuales menoscaban activamente la idea tradicional de identidad vinculada a autenticidad.

En la Internet, las experiencias de engañar a otros y ser engañados, no tienen una orientación profesional que pueda ayudar a advertir el potencial daño que puede traer consigo, como ocurre en los experimentos que se realizan en el marco de la psicología social. Aún cuando algunos usuarios de Internet nunca hayan tenido la intención de causar daños, otros pueden resultar dañados. Piénsese, por ejemplo, en las repercusiones que puede tener para un joven que ha estado cortejando a una supuesta mujer en la red el enterarse que éste es un hombre. Aunque intente defenderse diciendo "lo sospechaba", no es posible olvidar que la memoria humana es astuta y furtiva y por ende es previsible que esa persona comience a revisar los sentimientos, imágenes y fantasías surgidos en la interacción. Una experiencia como ésta puede desencadenar una reflexión ansiosa sobre la propia orientación sexual, o, al menos, afectar temporalmente la confianza en sí mismo (Wallace, 1999). Lo anterior puede ser aún más removedor cuando se es adolescente, época en que la identidad sexual no se encuentra plenamente consolidada.

Las investigaciones psicológicas sobre engaño muestran que la mayoría de las personas son malos jueces cuando se trata de detectar mentiras en la vida real; incluso profesionales que se supone que son expertos en ello. En la red no operan las claves que se usan en la vida real para detectar al mentiroso, ya que casi todas ellas son claves no verbales (reducción en la velocidad con que se habla, pausas vocales, elevación del tono de voz, sonrisas, evitar signos de nerviosismo), todas las cuales son invisibles en la

Internet, a no ser que se esté usando un medio interactivo (Wallace, 1999). Sin estas claves visuales y/o auditivas, la posibilidad de confiar se ve restringida y, por ende, se limita la posibilidad de establecer un encuentro personalizante. Como esto es algo acerca de lo cual la mayoría de los usuarios están advertidos, los experimentos de identidad en la red pueden activar la desconfianza y la suspicacia, al juzgar a ésta como un lugar engañoso y traicionero. Los participantes pueden sentir que no pueden confiar en nadie, que todo lo que pasa en la red puede ser una mentira y que nadie dice al otro quién es realmente.

## Claridad Subjetiva en Relación al Propio Sexo vs. Disforia Respecto del Propio Sexo

La claridad subjetiva en relación al propio sexo es uno de los aspectos que definen una identidad sólida (Akhtar, 1992), por ello el trueque de género es uno de los aspectos del juego de roles que ha causado mayores controversias.

Al respecto, bajo el manto protector del anonimato que proporciona la interacción en la Internet las personas pueden explorar aspectos estigmatizados de su identidad, como pueden ser las tendencias homosexuales, que han mantenido escondidas frente al resto e interactuar con otros que comparten esta identidad marginalizada. Ello constituye una oportunidad para que, muchas veces, por primera vez en la vida y a través de un medio privilegiado por su privacidad y anonimato, experimenten con este aspecto de su identidad (McKenna & Bargh, 2000). Más allá del apoyo y la solidaridad que pudiesen aparecer como beneficiosas, la participación en estos grupos podría avalar, confirmar y estimular ideas y predisposiciones respecto de la homosexualidad, entendida como una opción más. Algo semejante puede ocurrir con otras problemáticas humanas como son las adicciones y las perversiones en las que el usuario podría validar algunas prácticas sádicas, masoquistas, exhibicionistas, voyeristas o de la naturaleza que sean. Esto sin duda no sólo plantea un problema ético para el usuario, para la sociedad, y, también, para la red misma, como espacio ilimitado e irrestricto de desarrollo y concreción de infinitas fantasías.

La participación activa en estos grupos "marginales", por otra parte, el apoyo emocional que encuentran, la posibilidad de descubrir un secreto largamente escondido, podrían contribuir a que personas con problemas en el área de la definición de su identidad sexual se sientan no sólo menos aislados y diferentes, sino que se atrevan a comunicar de modo abierto a sus familias y amigos estos aspectos de su identidad (McKenna & Bargh, 2000).

Además, las personas podrían experimentar con su identidad sexual de un modo protegido que no es concebible en la vida real. Si bien estas posibilidades existen, se ha visto que no son muchos los que la usan; la identidad sexual es algo demasiado central como para exponerla en estos experimentos. Otros, sin embargo, no se cuestionan, y señalan que a través de jugar con distintas personificaciones se puede aprender algo acerca de lo que se siente, actuando la identidad sexual contraria. Están también aquellos que simplemente, cambian temporalmente su identidad sexual para tener mayores probabilidades de ganar un juego, al recibir más ayuda. En efecto, se ha visto que cuando se pretende ser una mujer en el MUD aunque en verdad se sea un hombre, estas "jugadoras" reciben más ayuda de parte de los demás participantes, lo que les permite resolver los problemas que el juego plantea de manera más rápida. Por otro lado, se ha observado que la comunidad de la red es más generosa en sus juicios, cuando son mujeres las que pretenden ser hombres, que cuando son hombres los que cambian su sexo, aún cuando las mujeres cambian su rol sexual con una frecuencia menor, según reporte de los administradores de los MUD (Wallace, 1999).

### *Solidaridad Interna con los Ideales Morales vs. Relativismo Moral y Transgresión*

La solidaridad interna con los ideales y valores del grupo, y una consciencia moral internalizada son otros rasgos de la identidad sólida (Akhtar, 1992). Como ya se dijo "Mi identidad 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 contrafácticamente, lo que dicen es que si perdieran ese compromiso[1] o esa identificación quedarían a la deriva; ya que no sabrían, en lo referente a un importante conjunto de cuestiones, cuál es para ellos

[1] El autor se refiere a compromisos morales o religiosos, con la nación o tradición a la que se pertenece.

el significado de las cosas" (Taylor, 1996, p. 43). Sin embargo, todo indica que la red no es un medio que fortalezca la relación entre identidad y el espacio moral.

La Internet fue creada, como es sabido, por los militares estadounidenses para enfrentar un posible ataque nuclear, y para ello, el diseño de la tecnología de la red, debía funcionar sin un control centralizado y con la capacidad de evadir controles y barreras. El hecho de que esta posibilidad ahora esté presente en el ámbito público internacional, conlleva insondables alternativas de respuestas y de usos. Lo que queda claro es que, mientras en otros ámbitos del comportamiento humano, siempre existirá un espacio para las leyes y para los controles técnicos de seguridad, en la red las decisiones acerca de la información que se envía o se recibe, el tipo de actividades en las que la persona se puede involucrar serán controladas y dependerán exclusivamente de la *decisión individual* (Willard, 1997).

Asimismo, la naturaleza de la Internet, como ya se ha dicho, permite el anonimato, lo cual favorece la desindividuación, lo que produce un debilitamiento de la habilidad personal para regular la propia conducta, reduce la habilidad para comprometerse de manera racional y la planificación de largo plazo, y aumenta la tendencia a reaccionar sobre la base del estado afectivo transitorio, efectos que han sido documentados en otros contextos (Zimbardo, 1970; Diener, 1980, en McKenna & Bargh, 2000). Ello puede culminar en conductas impulsivas y desinhibidas. Los efectos negativos y desindividualizadores de la comunicación anónima vía Internet se encuentran dentro de los aspectos estudiados empíricamente (McKenna & Bargh, 1998, en McKenna & Bargh, 2000). A través de diversos estudios se ha establecido que la comprensión errónea, la mayor hostilidad y respuestas agresivas y conductas no conformistas ocurren con mayor probabilidad en una comunicación mediada que en un encuentro cara a cara (Kiesler, Siegal & McGuire, 1984; Siegal, Dubrovsky, Kiesler & McGuire, 1986; Culnan & Markus, 1987; Dubrovsky, Kiesler & Sethna, 1991; en McKenna & Bargh, 2000). Otro ejemplo lo constituye la familiaridad a la que se llega en la comunicación por e-mails. Se pierde la formalidad, también los encabezamientos, se reservan ideas y se definen asuntos en pocas palabras, etc. Se ha visto asimismo, una disminución en la capacidad de llegar a un consenso grupal, incremento de la hostilidad verbal e impersonal, dificultad para focalizarse en una tarea.

El análisis realizado por Willard (1997) muestra que existirían cuatro factores que influencian el comportamiento desinhibido de los jóvenes en la red:

la falta de retroalimentación afectiva, la ausencia de claves visuales y auditivas del texto electrónico, y la naturaleza intangible del ciberespacio, alejan la posibilidad de darse cuenta del impacto, posible daño que la comunicación puede tener en otros, creándose la impresión de que las acciones no tienen un impacto real

El temor a ser detectado y castigado se reduce, con lo que se estimula un comportamiento reñido con los cánones morales

La red es un nuevo ambiente que tiene sus propias reglas; Es así que los usuarios realizan muchas racionalizaciones para explicar que los conceptos y valores del *mundo real* no tienen validez en el ciberespacio, aspecto que requiere ser cuidadosamente evaluado dado que nos movemos hacia una era que va a requerir nuevas reglas.

Quienes se perciben a sí mismos como los que *no tienen* y a las organizaciones y otros individuos como los que poseen el poder y bienestar, pero que son corruptos y se han enriquecido injustamente, la red proporciona un medio para lograr justicia. Esta posibilidad muchas veces se constituye en un argumento y en una racionalización para justificar comportamientos que de suyo son inapropiados o inmorales.

Sin embargo, la desindividuación que provoca per-se el anonimato, no parece producir una conducta negativa, aunque se reconoce que reduce la influencia de estándares internos que guían la acción y aumenta el poder de las claves y situaciones externas. Si estas claves externas se asocian a comportamientos negativos y antisociales, la conducta será negativa, pero si ese mismo disfraz se asocia a claves positivas, la conducta resultante será más positiva que lo normal (McKenna & Bargh, 2000). Las personas pueden actuar de formas muy desinhibidas cuando piensan que no van a descubrir quienes son ellos.

Considerando todas las posibilidades anteriores y la libertad para escabullir controles, es que el comportamiento ético en la red puede tender a disminuir o incluso a desaparecer. Se desprende de lo anterior, la necesidad de definir áreas que deberán ser enseñadas y reforzadas para que los intercambios en este medio sean morales y responsables (Willard, 1997). Sin embargo, su discusión escapa a los propósitos de este trabajo.

Desde la perspectiva del desarrollo moral,

introducidas por Kohlberg (1984, en Willard, 1997), es posible pensar que el impacto que tendrá en el raciocinio moral de los adolescentes –que se encuentran en un período del desarrollo en el cual tienen que construir el marco moral en el que se moverán– el participar en un ambiente como el antes descrito, es aún desconocido.

Por otro lado, autores como Turiel (1983, en Willard, 1997) y Nucci (1989, en Willard, 1997) plantean la difícil cuestión del relativismo moral, de las convenciones sociales y de las elecciones y preferencias personales. De acuerdo a la Teoría del Dominio de Turiel, un concepto clave para distinguir los valores morales, de las convenciones sociales y de las elecciones personales se funda en la determinación de si una conducta o acción determinada resultará en un daño a otros. Añade el autor, que las convenciones sociales son dependientes de los contextos y por tanto alterables. Sin embargo, dado que en el ciberespacio, las acciones están distanciadas de su efecto, la capacidad de una persona para discernir el valor moral subyacente podría quedar disminuida (Willard, 1997). Al respecto, parece necesario comentar que los planteamientos anteriores se sitúan en el marco de la tradición ética del *consecuencialismo* y del *utilitarismo*, volviendo a la moral en algo totalmente relativo. Es así que no habrían conceptos de bien y mal absolutos, como sí lo ha planteado Spaeman (1995).

Hoffman (1991, en Willard, 1997), por su parte, se ha interesado por la orientación moral interna y por el rol de la empatía en la motivación moral. Para él, la empatía es un vehículo significativo por medio del cual las normas externas se transforman en motivadores internalizados de la acción. La empatía a su vez está conectada con el desarrollo cognitivo, es así que cuando las personas logran mayores habilidades para percibir las perspectivas de los otros, este insight impacta en su respuesta empática. A la luz de estos hallazgos, parecería que aquellos jóvenes que han sido criados en una disciplina que los fuerza a focalizarse en las consecuencias de sus acciones y que han desarrollado un suficiente sentido de empatía internalizada, podrán comportarse de manera ética en el ciberespacio (Willard, 1997).

Algunos conceptos de los teóricos interesados en la teoría cognitiva social (como por ejemplo, Bandura (1991, en Willard, 1997)) y el pensamiento y acción moral, son también de utilidad para comprender las relaciones entre los intercambios en la red y la presencia de comportamientos inmorales. Es así como el concepto de *justificación moral,* que alude a la reestructuración cognitiva del análisis de una situación, puede llevar a apoyar acciones inmorales. La conducta cambia su significado moral y se justifica por fines definidos como morales por el propio sujeto. La negación, la minimización, el ignorar las consecuencias, la deshumanización de la víctima, son también mecanismos cognitivos que estimulan las acciones negativas en la red. Asimismo, culpar a la víctima o a las circunstancias ambientales, resulta más sencillo en la red que en el mundo real. Para Willard (1997) resulta más notorio y preocupante que racionalizaciones muy semejantes a las realizadas por jóvenes, sean utilizadas por profesores universitarios para justificar un *inocente hacking*.

En una entrevista realizada por Mena a un reconocido maestro del chat nacional, quien se define como "hacker mental", reveló que su placer es "infectar cerebros, contaminar espíritus y removerlos". Este pirata de la red ha llevado su cinismo al máximo refinamiento. Es así que a partir de su experiencia en el chat, junto a un grupo de amigos, afirma haber "perfeccionado la maldad". "Ahora planeamos objetivos, diseñamos personajes y nos asignamos tareas para que la confabulación sea lo más perfecta posible, todo lo cual se hace impulsado por el deseo de conocer la naturaleza humana sin barreras- La ropa y la manera de hablar son cosas declarativas: ahí están las máscaras, son expresiones del ego y el ego es falso. En el chat llego a la siquis sin ningún obstáculo y puedo manipular lo fundamental de la naturaleza humana: la ansiedad...es casi un experimento. Es curioso sentir que puedo administrar el destino, que puedo ver cómo la gente cava sus propias tumbas o eleva falsas montañas de éxito" (Mena, 2001, pp. 49 y 50).

El análisis de las relaciones entre la moral y el comportamiento de los jóvenes en la red plantea complejas y significativas preguntas que aún no es posible responder.

## Síntesis

Se ha presentado una discusión teórica acerca del impacto tanto positivo como negativo que tiene la participación en el llamado laboratorio de experimentación de la identidad que se da en la Internet. Específicamente se consideraron cuatro rasgos de la identidad sólida oponiéndolos a sus correspondientes en la difusión de identidad: unicidad vs. multiplicidad; claridad interna en relación al propio sexo vs. disforia respecto a la identidad sexual; autenticidad vs. inautenticidad y

solidaridad interna con los ideales del grupo vs,. falta de integración de la conciencia moral.

El citado análisis, permite concluir que si bien la participación en la cultura virtual en sí misma no tiene el poder de controlar a las personas, no es menos cierto que sus efectos dependen de cuales sean los propósitos y motivaciones de sus usuarios y de las estructuras subyacentes. Se puede desprender también, que está cambiando la forma de pensar, actuar, de establecer relaciones interpersonales, de ejercer la libertad, de experimentar y proyectar identidades, afectando el núcleo de la personalidad. La participación en la red y, específicamente, las formas de interacción a través de los *chat, MUD, metamundos,* entre otros, hace posible, en muchos casos, operar con la lógica del doble, permitiendo la disyunción de aspectos del sí mismo, siendo interacciones con características muy diversas a las que se observan en la vida social real.

El desafío que plantea el estudio de la relación entre identidad y uso de la red es apasionante, por la novedad que implica. Es cierto que la participación en el chat y medios afines puede ser un excelente canal de experimentación, una terapia, un pasaporte a la fantasía, pero también puede convertirse en un juego peligroso. Los cambios de paradigmas pueden ser de notable trascendencia, por lo que la psicología tiene que dar una respuesta e identificar las diferencias individuales que permitan establecer los grupos de riesgo, para poder desarrollar orientaciones que protejan a los jóvenes de experiencias que puedan tener impactos devastadores en su personalidad.

## Referencias


Akhtar, S. (1992). *Broken structures: severe personality disorders and their treatment.* London: Jason Aronson.

Campbell, A. (2000). La identidad cultural como un constructo social. *Intercultural Education,* 11 (1), 31-39.

Cole, J.,Suman, M., Schramm, P., Lunn, R., Coget, J. F., Firth, D., Fortier, D., Hanson, K., Jiang, Q., Singh, R., Yamauchi, Y. & Aquino, J. (2001). *The UCLA internet report 2001: Surveying the digital future, year two.* [En Red]. Disponible en http://www.ccp.ucla.edu/pages/internet-report.asp

Côté, J. (1996a). Sociological perspectives on identity formation: The culture-identity link and identity capital. *Journal of Adolescence, 19,* 417-428.

Côté, J. (1996b). 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.

Côté, J. (1997). An empirical test of the identity capital model. *Journal of Adolescence, 20* (5), 577 - 597.

Florenzano, R. (1997). *El adolescente y sus conductas de riesgo.* Santiago: Pontificia Universidad Católica de Chile.

Flores, F., Spinoza, C. & Dreyfus, H. (2000). *Abrir nuevos mundos: Iniciativa empresarial, acción democrática y solidaridad.* Santiago: Aguilar Chilena de Ediciones.

Ghalioun, B. (1998). Globalización, deculturación y crisis de identidad. *Revista Cidob d'afers internacionals,* 43-44.

Kernberg, P., Weiner, A. & Bardenstein, K. (2000). *Personality disorders in children and adolescents.* New York: Basic Books.

Lersh, P. (1971). *La estructura de la personalidad.* Barcelona: Editorial Scientia..

Llano, A. (1999). La libertad posmoderna. *Revista Humanitas, 15* (4), 412-423.

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.

Marcia, J. (1976). *Studies in ego identity.* Canada: Simón Fharer University.

Mena, C. (2001). El chat: Relaciones virtuales. *Revista Paula, 837,* 42-50.

Peña Vial, J. (2001). *Narración y poética del tiempo.* Trabajo no publicado desarrollado en el marco del proyecto FONDECY 1990737, Narración: Ficción, historia y moral.

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.

Spaeman, R. (1995). *Etica: Cuestiones fundamentales.* Navarra: Ediciones Universidad de Navarra, S.A.

Taylor, C. (1996). *Fuentes del yo: La construcción de la identidad moderna.* Barcelona, Buenos Aires, México: Paidós..

Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet.* New York: Simon & Schuister.

Turkle, S. (2001). *Identidad en Internet.* [En Red]. Disponible en http://www.sindominio.net.

Wallace, P. (1999). *The psychology of the Internet.* Cambridge: Cambridge University Press.

Willard, N. (1997). *Moral development in information age.* [En Red]. Disponible en www.uic.edu/~lnucci/MoralEd/articles/willard

Yepes, R. (1997). La persona como fuente de autenticidad. *Acta Philosophica, 6* (1), 83-100.