



Psykhe

ISSN: 0717-0297

psykhe@uc.cl

Pontificia Universidad Católica de Chile
Chile

Zegers, Beatriz; Larraín, M. Elena; Trapp, Alejandro; Avilé, Magdalena; Grez, Valentina; Aubin, Solange de St.

Estimación de la validez de constructo y consistencia interna de la Escala de Compromiso de la Identidad en el Chat (ECICH) en una muestra de 123 jóvenes universitarios

Psykhe, vol. 15, núm. 1, mayo, 2006, pp. 79-93

Pontificia Universidad Católica de Chile
Santiago, Chile

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=96715107>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Estimación de la Validez de Constructo y Consistencia Interna de la Escala de Compromiso de la Identidad en el Chat (ECICH) en una Muestra de 123 Jóvenes Universitarios

Construct Validity and Reliability of the Identity Engagement Chat Scale (ECICH) in a Sample of 123 University Students

Beatriz Zegers, M. Elena Larraín, Alejandro Trapp, Magdalena Avilés, Valentina Grez y Solange de St. Aubin
Universidad de los Andes

Se presentan los resultados obtenidos en la estimación de la consistencia interna y la validez de constructo de la escala de Compromiso de la Identidad en el Chat (ECICH) de Zegers, Larraín, Trapp, Avilés, Grez y St. Aubin, en una muestra de 123 jóvenes universitarios. Es una escala Likert de 45 afirmaciones, que evalúa el compromiso de la identidad juvenil en el Chat. Se encontró una alta consistencia interna (alfa de Cronbach de 0.93). La varianza explicada de sus tres factores (Consistencia del comportamiento entre la vida real y la realidad virtual; Autenticidad y engaño; Experimentación y desinhibición) fue de 36.77%, valor que se considera aceptable.

Palabras Clave: *chat, identidad juvenil, instrumento, validez, confiabilidad.*

This article aimed to estimate reliability and construct validity of the Identity Engagement Chat Scale (ECICH) of Zegers, Larraín, Trapp, Avilés, Grez and St. Aubin in a sample of 123 university students. This instrument is a Likert type scale involving 45 statements, which assesses the compromise of identity in chatting. Alpha of Cronbach coefficient was 0.93 revealing a high internal consistency. Analysis found a structure conformed by 3 factors (Behavior consistency between the real world and the virtual world; Authenticity and deceit; Experimentation and disinhibition). As a whole, these 3 factors explain a 36.77% of the total variance score. This value is considered acceptable.

Keywords: *chat, youth identity, scale, validity, reliability.*

Hemos sido testigos del constante aumento en el uso de nuevas tecnologías y de su creciente influencia en nuestra vida cotidiana. Una de ellas es Internet, o simplemente *la red* como la llaman algunos. Internet es un sistema mundial de computadoras interconectadas por medio del cual un usuario, en cualquier parte del mundo, puede acceder a informa-

ción disponible, tener comunicación instantánea o retardada con otros interesados, entrar en foros de discusión, entre otros. Como medio de comunicación público es accesible a millones de personas en el mundo entero sin distinción de razas, género, edades y creencias. En la red existen, además, muchos servidores que proporcionan momentos de ocio a través de sus juegos. Uno de ellos es el MUD (*multiuser dungeons o multiuser domains*), un juego de aventuras en el que la interacción se realiza en un medio imaginario creando diversas situaciones comunicadas mediante mensajes que aparecen en pantalla. Los MUD se relacionan con los chat porque al igual que estos, permiten a los interesados de cualquier lugar del mundo, comunicarse. El Chat, palabra inglesa que significa conversar, consiste en una conversación en línea en la que pueden participar diferentes usuarios a la vez. El hecho de que el diálogo pueda ocurrir en tiempo real, lo convierte en un medio muy atractivo. Estudios recientes (Lenhart, Simon & Lewis, 2001) realizados con jóvenes usuarios diarios de Internet, muestran que el 74% manda

Beatriz Zegers, Escuela de Psicología, Universidad de los Andes. M. Elena Larraín, Escuela de Psicología, Universidad de los Andes. Alejandro Trapp, Escuela de Psicología, Universidad de los Andes. Magdalena Avilés, Escuela de Psicología, Universidad de los Andes. Valentina Grez, Escuela de Psicología, Universidad de los Andes. Solange de St. Aubin, Escuela de Psicología, Universidad de los Andes. 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.

La correspondencia relativa a este artículo deberá ser dirigida a los autores, Universidad de los Andes, San Carlos de Apoquindo 2200, Santiago de Chile. E-mail: bzegers@uandes.cl, mlarraín@uandes.cl, atrapp@uandes.cl

o recibe e-mail. En Chile también es más frecuente el uso del Chat en comparación con el MUD, por lo que hemos centrado esta investigación en este último. En efecto, un estudio realizado por la Fundación Chile, Consultora Adimark y la Empresa de Telecomunicaciones VTR (2004) encontró en una población de jóvenes chilenos entre 10 y 17 años, usuarios de la red, que el 52.1% usaba Internet para comunicarse vía Chat, seguido por un 43.2% que lo empleaba para jugar.

El anonimato propio de estas nuevas formas de comunicación permite a sus usuarios adoptar diferentes roles, a la vez que posibilita simular la edad, género, creencias o cualquier otro aspecto personal, impactando así en el área de definición de la identidad. Lo antes dicho resulta especialmente válido en los jóvenes, ya que estos están en proceso de consolidarla, por lo que los medios de comunicación en Internet terminan por convertirse en verdaderos laboratorios de experimentación de la identidad (Turkle, 1995; Wallace, 1999).

El influjo de Internet en la identidad depende de las características psicológicas y las motivaciones de quienes la emplean, como han documentado McKenna y Bargh (2000). Diversas publicaciones concuerdan en señalar que la posibilidad que tienen los jóvenes de jugar con sí mismos alternativos podría estar afectando las definiciones personales del sí mismo en sus aspectos más profundos e íntimos, como también en aquellos más periféricos (Reid, 1998; Turkle, 1995; Wallace, 1999).

A partir de lo dicho es que se considera importante estudiar el impacto de Internet en la identidad juvenil, siendo necesario para ello, contar previamente con un instrumento que logre medir la influencia del medio en esta dimensión de la personalidad. Este instrumento, y el estudio preliminar de su validez de contenido y constructo, así como de su consistencia interna, se presenta en este trabajo.

Marco Teórico

Concepto de Identidad

La construcción de la identidad personal es un proceso que comienza a esbozarse en la infancia y se va consolidando a lo largo de la vida, siendo la Edad Juvenil una época clave. Según Henry, Janeway y Kagan (1990), el sentido de identidad de sí mismo se refiere a la conciencia de igualdad y de continuidad interna. Los bebés no se perciben como personas y todavía no son capaces de diferenciar su mundo in-

terno de la realidad exterior. A lo largo del desarrollo, el individuo va interactuando con el mundo exterior y, de a poco, va descubriendo el sentido de su yo. Según Erikson (1959, 1968, 1985), el desarrollo humano estaría conformado por una secuencia de etapas en las que ciertos temas son particularmente importantes. Durante cada una de ellas, los individuos experimentan una crisis psicosocial o conflicto, siendo momentos en los que existiría un fuerte potencial para crecer. Así, en la adolescencia se presentarían conflictos que al ser resueltos permitirían definir la identidad; sin embargo, cuando estos no se solucionan pueden llevar a una confusión de roles o a una difusión de identidad (Erikson, 1959, 1968, 1985).

Para Erikson (1968), la identidad psicosocial comprende tres dimensiones: la primera es la dimensión subjetiva psicológica o identidad del yo y se manifiesta en un sentido de continuidad temporo-espacial; la segunda está vinculada a la dimensión personal y se expresa en los rasgos del carácter que diferencian a los individuos entre sí y se hacen visibles en el repertorio conductual; por último, la dimensión social, se traduce en los roles que se asumen en una comunidad. Analizando las formulaciones de Erikson, Côté (1996) ha destacado que sus planteamientos reconocen no sólo la dimensión psicológica de la identidad, sino que también sus dimensiones social y personal, todas las cuales deben integrarse ya que en caso contrario la crisis sería inevitable.

En relación con la crisis, Erikson introduce en 1950 el término *difusión de identidad*, refiriéndose con él al fracaso que puede ocurrir, durante la adolescencia, en la integración de 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 alteración en la capacidad para la intimidad y la mutualidad, difusión de la perspectiva del tiempo, disminución en la habilidad para trabajar, hostilidad hacia los roles ofrecidos como deseables por la propia familia y conflictos relativos a los orígenes étnicos (Erikson, 1950 citado en Akhtar, 1992).

La crisis de la identidad en la adolescencia se desarrolla en torno a la confusión de roles, a la incapacidad de concebirse como un miembro productivo para la sociedad. Esta confusión nace de la dificultad del adolescente para encontrar una identidad ocupacional y, puede expresarse también, en una incapacidad general para encontrar un lugar en el mundo junto a una ausencia de dirección en la noción que se tiene de sí mismo. El joven que no puede

encontrar un rol adulto significativo corre el riesgo de caer en una crisis de identidad; es decir, fallaría transitoria o permanentemente en el establecimiento de una identidad estable. Puede darse que adopte una identidad negativa, la cual se caracterizaría por poseer valores opuestos a los dominantes en su medio, oponiéndose a lo que han sido sus identificaciones previas (Engler, 1996). La adquisición de un fuerte sentido de identidad va a depender de que el auto-concepto evolucione de dos maneras: la consolidación de las ideas de sí mismo que formó durante las etapas psicosociales previas y la completación de esta visión integrada de sí mismo con la idea que tienen los demás de él. Por lo tanto, la identidad es algo que el individuo desarrolla en interacción con la gente con la que se relaciona. Sólo al considerar e integrar ambas visiones surgirá el sentido completo de identidad, que llevará a experimentar un sentido de continuidad personal y congruencia interna (Carver & Scheier, 1997).

Continuando los trabajos iniciados por Erikson, 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 identidad*. Si bien es cierto que el método desarrollado por Marcia para evaluar empíricamente los estados de identidad es válido y confiable, compartimos la visión de Côté (1996), para quien la formación de la identidad debe comprenderse multidimensionalmente y no sólo a partir de la matriz elección-compromiso, como la planteada en el modelo de Marcia.

Por otra parte, el modelo de identidad propuesto por Côté (1996) incluye los trabajos de Erikson y Marcia, pero además los aportes derivados de la sociología y estudios posteriores relativos a la temática de la identidad en la posmodernidad o *tardía modernidad*.

La literatura establece, como veremos más adelante, que 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 fragmentada y difusa. Por ello es que para la confección del instrumento que presentamos, tomamos como referencia el modelo de identidad propuesto por Akhtar (1992). Éste describe, partiendo de los aportes de autores tales como Erikson, Kernberg, Mahler y Jacobson, las características de la identidad sólida y las manifestaciones del síndrome de difusión de identidad, desprendiéndose criterios para la discriminación. Además, este fue el modelo teórico que

se tuvo en cuenta para la confección del TCF (Zegers, Larraín & Trapp, 2004), en el cual se basó el instrumento que se presenta en esta oportunidad. Asimismo, este autor junto a Samuel, han desarrollado una escala específica que evalúa la consolidación de la identidad (Akhtar & Samuel, 1996), lo que puede permitir continuar desarrollando un aspecto de las investigaciones posibles en el área del impacto de Internet en la identidad.

Para Akhtar (1992), el concepto de identidad incluye tanto la auto-objetivación como la vivencia subjetiva de experimentarse internamente como el mismo, pero a la vez como continuamente cambiando, respondiendo de esta forma, a uno de los principales problemas que han surgido con la palabra identidad. En efecto, se ha tendido a sugerir que la identidad es una realidad fija o al menos estable, cuando es propio de la identidad su carácter dinámico, abierto y cambiante (Zegers et al., 2004). Otra cosa es que los cánones sociales que orientan el desarrollo estén más claros en algunos períodos comparados con otros, tema que ha sido abordado por Côté (1996).

De acuerdo a Lichtenstein (1961 citado en Akhtar, 1992) existen dos fuerzas opuestas activas relacionadas con la identidad, la primera referida al impulso permanente que hay en el ser humano a mantener una visión unitaria de su existencia, autodefinición e identidad autocreada; la otra, relacionada a la identidad impresa por la madre en el niño pequeño. Akhtar (1992) señala siete aspectos que caracterizan una identidad sólida:

1. sentimiento sostenido de auto-mismidad, manifestándose en rasgos de carácter relativamente similares ante distintas personas,
2. continuidad temporal de la autoexperiencia,
3. genuinidad y autenticidad,
4. imagen corporal real,
5. sentimientos de solidez interna y la capacidad asociada de permanecer sin angustias ante la soledad,
6. claridad subjetiva en relación al propio sexo, y
7. solidaridad interna con los ideales del grupo étnico y una conciencia de bien internalizada. (p. 24)

Por otra parte, 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, a saber: (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). El superyo en la

difusión de identidad no llega a integrarse en una conciencia moral sino que permanece fijado en sus precursores o imagos superyoicos persecutorios que causa ansiedades terroríficas de inundación destructiva y de invasión (Kernberg, Weiner & Bardenstein, 2000).

A continuación y considerando lo antes expuesto, se dará a conocer de qué manera pudiera la cultura virtual estar afectando el desarrollo de la identidad en los jóvenes.

Internet e Identidad

Tanto en los mundos imaginarios creados en los MUD como en el Chat, los usuarios pueden asumir diferentes identidades y construir personalidades a voluntad. Al mismo tiempo pueden establecer relaciones comunitarias o personales con diversos grados de intimidad, lo cual puede afectar las experiencias personales del sí mismo de los jóvenes. A diferencia de los MUD, los Chat no ocurren dentro de un contexto lúdico, no tienen reglas ni se planifican estrategias.

Para los jóvenes, el Chat es un espacio donde se atreven a expresar lo que sienten y también aquello que no siempre pueden manifestar en su vida cotidiana; a la vez, pueden formular aspectos inexplorados de sí mismos. Lo anterior es posible porque para comunicarse no necesitan decir quiénes son en verdad, pudiendo emplear un *nick-name* o pseudónimo. Para Bargh, McKenna y Fitzsimons (2002) el anonimato relativo que se da en Internet puede, además, contribuir a la formación de relaciones cercanas mediante la reducción de los riesgos inherentes a la revelación de la propia intimidad. Asimismo, es posible experimentar, por ejemplo, con la raza, ya que ésta no es evidente como sí lo es en las relaciones *cara a cara*, exploración que puede desearse si se considera que pertenecer a una minoría étnica puede ser un estigma en ciertos contextos sociales (Crocker & Mayor, 1989 citado en Bargh & McKenna, 2004). Pero, además, se puede simular pertenencia a diferentes clases sociales, adherencia a distintas creencias o formas de ser.

No hay que perder de vista que la interacción social en Internet posee características propias y diferentes a la comunicación que ocurre en la vida real. Al respecto, McKenna y Bargh (2000) establecen algunas diferencias entre ambas: (a) Internet permite interacciones con personas de cualquier lugar del mundo sin que sea necesario la presencia física; (b) la apariencia física y las claves visuales no son observables en la red, siendo éstas de gran im-

portancia en las relaciones *cara a cara*, y (c) la relativa inmaterialidad de la realidad virtual opera dado que el intercambio social puede efectuarse de manera simultánea o retardada, aspecto que permiten los Chat asincrónicos. Al no ser inmediatos es posible tener mayor control sobre las respuestas. A estas diferencias se puede agregar que cuando las cosas en la red se complican, se puede desconectar e interrumpir la interacción (Zegers & Larraín, 2002).

Por su parte, Sproull y Kiesler (1985 citado en Bargh & McKenna, 2004) se focalizan en el uso de e-mail y otras formas computarizadas de comunicación y las comparan con las que se dan en la interacción *cara a cara*. Consideran que las primeras constituyen una forma de comunicación empobrecida al estar ausentes las claves sociales, lo cual tendría un efecto desindividualizador, originando un comportamiento centrado en uno mismo y que no se atiene a las reglas sociales.

Finalmente Riva (2002), plantea que la comunicación mediada computacionalmente (CMC) representaría una situación menos cooperativa que la que ocurre en aquella *cara a cara* donde hay retroalimentación mutua y constante. Con todo, lo más importante es que la CMC no garantizaría que el usuario declare su verdadera identidad. El uso de identidades falsas y cambiadas en relación al propio sexo se encuentra ampliamente difundido en este medio, por lo que para Riva (2002), este tipo de comunicación sería una forma eficiente de ausencia de comunicación. Por otro lado, existiría una tendencia a reaccionar de manera más crítica o con un grado mayor de hostilidad, pudiendo llegarse a una escalada de conflictos entre los usuarios (Riva, 2002). Para Sproull y Kiesler (1991 citado en Riva, 2002) la dificultad para sostener una comunicación socio-emocional y relacional satisfactoria constituiría el fundamento para lo que denominan *aspiradora social*; dado que las identidades de los individuos en interacción tienden a esfumarse o desaparecer, conclusión que cuestionaría Mantovani (1996 citado en Riva, 2002). Para Mantovani sería inaceptable la citada analogía, por cuanto constituiría una forma de reducción de la realidad social, la cual no está limitada al establecimiento de una conexión física entre personas. Su afirmación se apoyaría en estudios de identidad social y categorización del sí mismo, los que definen el contexto social en términos socio-cognitivos más que a partir de expresiones relacionales y estructurales.

Si bien es verdad que la CMC permite el anonimato, no lo es menos que para poder comunicarse es

necesario mostrar una identidad, lo cual plantea un dilema. En efecto, la persona al adoptar una identidad falsa tendría que recurrir en mayor medida a los estereotipos sociales que existen respecto de la identidad que se está asumiendo que lo que sucede en una conversación normal en la que se desea que la identidad real sea reconocida y aceptada (Mantovani, 1996 citado en Riva, 2002). En consecuencia, las características de la CMC podrían producir cambios en el proceso de desarrollo de la identidad. De hecho, el lenguaje externo y el diálogo interno se relacionarían íntimamente y ese nexo jugaría un rol crucial en la formación de la identidad de la persona (Fernihough, 1996; Saito, 1996 citado en Riva, 2002).

Por otra parte, Bargh y McKenna (2004) se refieren a la influencia de Internet en el aspecto social. Los autores dan cuenta de la gran variedad de grupos que existen en la red, los cuales comúnmente se forman porque comparten intereses en común, llegando a formar amistades más o menos profundas y a convertirse en un aspecto más o menos central en las vidas de sus participantes. Dentro de estos grupos, Bargh y McKenna (2004) han estudiado los grupos de identidades estigmatizadas o socialmente rechazadas, destacando el aporte positivo que estos tendrían en la identidad personal, ya que para algunos el hecho de participar en estos grupos los incentivaría a integrar esta identidad en su *vida real*, como sucede en el caso de grupos formados por personas con identidades homosexuales.

Turkle (1995) plantea que en la adolescencia los deportes o juegos de mesa se convierten en oportunidades seguras para poder probar, experimentar y revisar las identificaciones infantiles, sin las consecuencias que las acciones tienen en la vida real. La relación a través de la red también puede proporcionar estas ocasiones. Sin embargo, a diferencia de los juegos de roles en la infancia, en que se está físicamente presente, los juegos en la red ofrecen la posibilidad de crear una vida paralela. Los límites del juego son borrosos. No se trata sólo que una persona represente distintos papeles. Lo que sucede con los MUD y con los Chat, es que difuminan las fronteras entre la persona y el juego, la persona y el personaje, la persona y la simulación, al tiempo que es posible desempeñar distintos papeles al mismo tiempo (Turkle, 1995; Wallace, 1999). Se es lo que se finge ser.

Con el fin de conocer y comprender qué piensan los jóvenes acerca del uso de Internet, el tipo de interacciones en línea, el espacio que ocupa esta actividad en sus vidas y la importancia que para ellos tiene, Maczewski (2002) realizó una investiga-

ción con nueve jóvenes entre 13 y 19 años; ellos pasaban a lo menos siete horas semanales interactuando con otros usuarios en Internet. Se les administró una entrevista anónima y semi-estructurada vía chat. De estas entrevistas surgieron tres temas principales: (a) experiencia de excitación (*wowness*), (b) experiencia de libertad y poder, y (c) exploración de sus identidades a través de las relaciones virtuales.

Respecto de la experiencia de excitación, si bien los jóvenes dieron diversas respuestas para explicar lo que sentían al estar en línea, concordaron en expresar que conectarse por primera vez había sido una experiencia verdaderamente excitante, en especial, porque se habían dado cuenta de todo lo que eran capaces de hacer en Internet, más aún cuando podían realizar diversas actividades de manera simultánea (Maczewski, 2002).

En relación con la experiencia de libertad y poder, la mayoría de los jóvenes expresaron la conveniencia de tener acceso a personas diferentes al estar en línea. Comentaron la libertad y el poder que se siente al tener la posibilidad de aprender lo que se quiera y conversar con quien se quiera sin levantarse de una silla y sin un costo directo para ellos. Afirmaron que Internet les proporcionaba un espacio propio en el que, entre otras cosas, podían expresarse de una manera que no se atreverían a hacerlo fuera de la red. Apreciaron que en la red nadie los discriminaba por su apariencia física, si había un juicio éste se relacionaba con aspectos intelectuales más que con la apariencia. Si bien señalaron que en ocasiones estar tanto tiempo en línea era causa de dificultades con sus familias, ya que los consideraban adictos a Internet, para ellos era sólo un signo de que sus padres no los entendían (Maczewski, 2002).

Finalmente, respecto de la exploración de la identidad a través de la interacción virtual, los jóvenes comentaron que podían experimentar con diferentes maneras de ser sin ser juzgados, ya que en la red hay menos prejuicios que en la vida real. No veían estas distintas formas de ser como contradictorias y tampoco distinguían las experiencias reales de aquellas virtuales, por cuanto ambas formaban parte de la vida diaria y se influenciaban mutuamente. Pensaban que cambiar de opinión sobre algunos aspectos o presentarse de un modo que no era exacto, no los convertía en falsos, lo único importante era que cada cual fuese sincero consigo mismo y mientras ello sucediera, seguirían siendo reales. Lo antes dicho se ilustra en la siguiente cita de Maczewski (2002):

En Internet siento que puedo explorar mis ideas, puedo escribir lo que quiero e irme si no quiero hablar con alguien, lo que no puedo hacer en la vida (...) He encontrado que en Internet la gente es más honesta con lo que siente (...) ¿Cuántas veces en la vida las personas cuentan realmente lo que hay en sus mentes? y me he dado cuenta que yo tiendo a hacer lo mismo. Esta actitud se está introduciendo en mi vida diaria (...) Para mí uno hace la realidad (...) Internet es otro aspecto de mi propia realidad, casi tan importante como el "mundo real". (p. 124)

Como se sabe, el proceso de desarrollo adolescente se completa definitivamente, cuando el joven logra integrar las identificaciones infantiles en la identidad personal, lo que se consolida con el contacto social. Las exigencias a las que se enfrentan los adolescentes los fuerzan a realizar elecciones y decisiones que los llevarán a una definición de sí mismos y a asumir compromisos y formular un plan de vida, siendo parte de este proceso, la experimentación (Zegers & Larraín, 2002).

Las diferentes posibilidades de exploración en la red, muchas veces se pueden aplicar a la vida real, pero con frecuencia no pasan de ser identidades vagas y transitorias, constituyendo identidades pilotos (Zegers & Larraín, 2002).

Sin embargo, para algunos jóvenes, las cuestiones que se les plantean en esta época de la vida son tan amenazadoras que les cuesta abandonar el lugar seguro que les permite jugar con múltiples roles sin asumir compromisos reales. Si el sentido del yo se define en términos de aquellas cosas que uno puede controlar, el mundo de *lo seguro* se reduciría. Así, las experiencias que Internet proporciona pueden imponerse sobre las exigencias que la realidad asigna. En la realidad virtual se pueden construir mundos que nunca han existido y que probablemente nunca existirán. Si bien es cierto que la necesidad de compensar una identidad vulnerable a través de establecer un control no es una estrategia que se limite sólo a los adolescentes, las problemáticas que se plantean en estos últimos los vuelven más vulnerables. Cuando alguien siente su mundo interno como caótico, puede intentar disminuir este desorden con una acción exterior que le proporciona el sentimiento de que está dominando algo, incrementándose la sensación de autonomía (Turkle, 1995).

En otros trabajos hemos discutido el impacto que Internet puede tener en la identidad juvenil tomando como referencia el modelo de identidad desarrollado por Akhtar respecto a los rasgos que caracterizan a la

identidad sólida vs. difusión de identidad (Zegers & Larraín, 2002; Zegers et al., 2004). Específicamente nos hemos centrado en las dimensiones de (a) unicidad vs. multiplicidad de la identidad, (b) autenticidad vs. inautenticidad, (c) claridad subjetiva en relación al propio sexo vs. disforia respecto del propio sexo y (d) solidaridad interna con los ideales morales vs. relativismo moral y trasgresión.

Mostramos en dichos trabajos (Zegers & Larraín, 2002; Zegers et al., 2004) que las personas al adoptar diversas identidades o al asumir distintos personajes pueden entrar en un terreno peligroso, ya que algunas tienen una incómoda sensación de fragmentación, mientras que para otras, la posibilidad de descubrimiento y auto-transformación les permitiría conectarse con múltiples aspectos de sí mismos. De cualquier forma, la identidad se vuelve compatible con una multiplicidad de identidades, contradiciendo el rasgo de unicidad de la identidad sólida. Asimismo, Internet ofrece la posibilidad de crear un mundo ilusorio que permite ser diferente a lo que uno es, teniendo la posibilidad de simular características personales y roles que no son propios de uno mismo, enmascarando la verdadera identidad e impugnando el rasgo de autenticidad ligado a una identidad sólida. La red, además, como ya se ha discutido, se presta para jugar a tener otras identidades en cuanto a identidad psicosexual se refiere, pudiendo oponerse a la claridad subjetiva en relación al propio sexo que caracteriza a la identidad sólida. Finalmente, en la red las personas tienen la absoluta responsabilidad de sus actos, cada uno decide lo que quiere mostrar de sí mismo, lo que quiere contestar o lo que no, no hay reglas ni obstáculos que bloqueen la información. La probabilidad de recibir una sanción por un comportamiento moral que trasgreda las normas, es remota. Si a ello agregamos el anonimato y las características de la CMC que favorecen la desindividuación y debilitan la habilidad personal para regular la propia conducta, que reducen la destreza para comprometerse de manera racional y la planificación de largo plazo y que incrementa la tendencia a reaccionar sobre la base del estado afectivo del momento, asistimos a la posibilidad que el comportamiento se vuelva impulsivo y desinhibido. Al mismo tiempo, dado que las acciones virtuales no tienen el mismo impacto en la realidad que las acciones reales, la capacidad de una persona para determinar el valor moral de las mismas disminuye o se pierde. Lo antes dicho, se contraponen a la solidaridad interna con los ideales morales que distingue a una identidad sólida de una difusión de la identidad (Zegers & Larraín, 2002; Zegers et al., 2004).

Objetivo de la Investigación

Dado los cambios a los que nos estamos enfrentando debido a los grandes avances tecnológicos en el ámbito comunicacional por el advenimiento de Internet y a conocimientos aún incipientes acerca de los efectos que estos 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 este grupo investigador se ha interesado en estudiar el impacto que la comunicación a través del Chat puede tener en la definición de la identidad juvenil. Sin embargo, la realización de dicho estudio requiere contar con un instrumento ad-hoc para poder evaluar la variable, el que hasta donde hemos podido conocer, no ha sido desarrollado. De allí que en este trabajo se presente un estudio de la validez de contenido y de constructo y la consistencia interna de un instrumento orientado a medir la influencia que pudiera tener la red, específicamente el Chat, en la identidad de los jóvenes. La focalización en este grupo etario se debe a que ellos son uno de los grupos que mayoritariamente utilizan este medio de comunicación. Además, porque dadas las características de las tareas que deben enfrentar desde el punto de vista del desarrollo de la identidad, pensamos que se encuentran más proclives a experimentar con ella, debido a las posibilidades que ofrece el Chat.

Por lo tanto el objetivo principal de esta investigación consistió en estimar la consistencia interna y la validez de contenido y de constructo de la escala de Compromiso de la Identidad en el Chat (ECICH) elaborada por Zegers, Larraín, Trapp, Avilés, Grez y St. Aubin, constituyendo una adaptación realizada del Test de Completación de Frases, construido para idénticos fines, elaborada por Zegers et al. (2004).

*Método**Muestra*

La población encuestada fue de 148 estudiantes, de ellos 123 reportaron usar Internet, conformando la muestra del estudio. Todos los jóvenes eran alumnos entre primer y cuarto año de la Universidad de los Andes de Santiago de Chile, provenientes de diferentes carreras y distribuidos como sigue: Derecho, 26%; Filosofía, 0.8%; Ingeniería Comercial, 64%; Medicina, 0.8%; Pedagogía, 1.6%; y Periodismo, 6.5%. Se excluyeron intencionalmente a estudiantes de Psicología dado que sus conocimientos acerca del tema en estudio podrían haber introducido un factor de invalidez en las respuestas.

En la Tabla 1 se presenta la distribución de los sujetos de la muestra según sexo y edad.

Como se observa en la Tabla 1, la muestra estuvo conformada por una proporción ligeramente mayor de mujeres que de hombres (52% de mujeres y 48% de hombres). La estimación de la media de edad para las mujeres fue de 19 años y para los hombres, de 20 años. Considerando la muestra total, la media se ubicó en los 19.8 años (*D.S.* 0.96).

La muestra distinguió a los individuos según su sexo, por cuanto la información disponible indica que hombres y mujeres tienen patrones de comportamientos distintos frente a Internet (Herring, 1996; Morahan-Martin, 1998; Zegers et al., 2004).

La media de horas de chateo reportada por los individuos en la muestra total fue de 5 horas semanales (*D.S.* 4.18). Para los hombres, la media fue de 5.82 (*D.S.* 4.19) y para las mujeres 5.06 (*D.S.* 4.17). Con el objeto de estudiar el grado de homogeneidad entre ambos grupos, se realizó una prueba *t* de Student a través de la cual no se registraron diferencias significativas ($p = 0.28$), de lo cual se desprende que los grupos son homogéneos entre sí respecto de esta variable.

Procedimiento

Se aplicó el instrumento a 123 estudiantes utilizando una modalidad colectiva en cada curso seleccionado. 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 resultados obtenidos. Bus-

Tabla 1
Distribución de la muestra según sexo y edad

	Edad					Total
	18	19	20	21	22	
Mujeres	5	25	15	18	1	64
	4.1%	20.3%	12.2%	14.6%	0.8%	52.0%
Hombres	2	17	20	19	1	59
	1.6%	13.8%	16.3%	15.4%	0.8%	48.0%
Total	7	42	35	37	2	123
	5.7%	34.1%	28.5%	30.1%	1.62%	100%

cando 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 la aplicación fue en promedio 20 minutos.

Instrumento

La escala ECICH tuvo su origen en el Test de Completación de Frases (TCF) elaborado por Zegers et al. (2004), el cual corresponde a las llamadas técnicas proyectivas asociativas de acuerdo a la clasificación propuesta por Fernández Ballesteros (1998). Partiendo de los planteamientos de Akhtar (1992) respecto de la identidad, se elaboraron fragmentos de enunciados a objeto de conocer el modo como los jóvenes interactuaban en el Chat. El supuesto a la base era que los deseos, anhelos, temores y actitudes se reflejarían en el contenido de las respuestas de los individuos (Aiken, 1996). La estimación de la consistencia interna del TCF a través del α de Cronbach fue de 0.91 y su estructura factorial conformada por seis factores, que en su conjunto explicaban el 45.82% de la varianza de las puntuaciones de los individuos frente al test, mostraba la bondad del mismo. Si bien es cierto que un test de completación de frases es una técnica válida de investigación, no lo es menos que la traducción de las respuestas a categorías objetivas requiere de bastante tiempo y del acuerdo interjueces en la codificación de cada respuesta. Dado lo anterior y teniendo en cuenta que en nuestra experiencia observamos un aumento de respuestas vagas y neutras, es que decidimos transformar el TCF en una escala Likert, la que se caracteriza por ser de fácil aplicación y rápida corrección.

Se redactó un pool de 60 ítems considerando las dimensiones de la identidad sólida y de difusión de la identidad descritas por Akhtar (1992) y, también, las diversas alternativas de respuestas entregadas por los individuos ante el TCF (Zegers et al., 2004). Los ítems se redactaron buscando reflejar diversas posibilidades de comprometer la identidad en el Chat en función de dichas dimensiones y fueron sometidos a la revisión de dos jueces expertos, quienes seleccionaron 46 ítems por estimar que ellos reflejaban la variable que se estaba investigando; esto es, compromiso de la identidad en el Chat.

Frente a estas 46 afirmaciones, el encuestado debía contestar de la siguiente manera: (1) nunca es cierto (1 punto); (2) muy pocas veces es cierto (2 puntos), (3) algunas veces es cierto (3 puntos), (4) casi siempre es cierto (4 puntos) y (5) siempre es cierto (5 puntos). En un primer momento el test contaba con 46 ítems, pero luego del análisis de contenido de las respuestas, se optó por eliminar el ítem 33 ("en el Chat yo soy quien soy en la vida real y también quien no soy") porque su redacción resultó confusa para los entrevistados. Debido a esto la escala quedó constituida finalmente por 45 afirmaciones. De acuerdo a los criterios de puntuaciones anteriormente señalados, el rango teórico de los puntajes podía fluctuar entre 45 y 225 puntos. Los puntajes mayores apuntaban a una mayor probabilidad que la identidad se comprometiera en el Chat, mientras que los más bajos estaban señalando una probabilidad menor.

Análisis de Datos

Los datos fueron sometidos a los siguientes análisis estadísticos:

- Estadísticos descriptivos, que dan cuenta del comportamiento de la muestra sobre las puntuaciones del test.

- Análisis exploratorio de factores, a través del método de extracción de componentes principales con rotación oblicua, para establecer la validez de constructo del instrumento. Se utilizó rotación oblicua por la interrelación que cabía suponer entre los factores (Comrey, 1985).
- Estimación de la consistencia interna empleando el coeficiente alfa de Cronbach.

Para todos los análisis se utilizó el paquete estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) en su versión 12.0.

Resultados

Estadísticos Descriptivos

El puntaje total de la escala teóricamente podía fluctuar entre 45 y 225 puntos; sin embargo en nuestra muestra, la media de los puntajes obtenidos fue de 69.67 puntos (*D.S.* 17.11), observándose una variabilidad en la suma total de puntajes obtenidos entre un valor mínimo de 45 puntos y un máximo de 133 puntos, rango menor a lo que teóricamente podría haberse esperado. La variabilidad antes aludida y su asimetría puede apreciarse en el histograma que se presenta en la Figura 1:

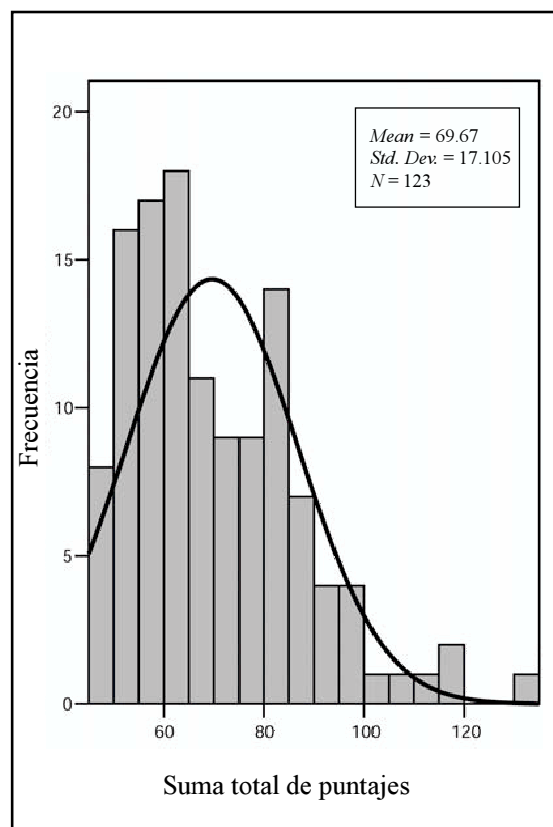


Figura 1. Histograma de la distribución de puntajes totales de la ECICH.

Tabla 2
Comunalidades de los ítemes

Item	Comunalidad	Item	Comunalidad
1	0.340	24	0.323
2	0.211	25	0.134
3	0.086	26	0.213
4	0.364	27	0.540
5	0.365	28	0.565
6	0.486	29	0.450
7	0.291	30	0.502
8	0.501	31	0.407
9	0.086	32	0.644
10	0.493	34	0.175
11	0.458	35	0.289
12	0.179	36	0.302
13	0.280	37	0.639
14	0.185	38	0.341
15	0.068	39	0.429
16	0.053	40	0.176
17	0.471	41	0.465
18	0.501	42	0.351
19	0.225	43	0.286
20	0.672	44	0.501
21	0.416	45	0.712
22	0.373	46	0.456
23	0.545		

Identificación de las Categorías de Análisis

Con el propósito de identificar los factores de análisis del cuestionario, se procedió a analizar la matriz de correlaciones de los ítemes que componían el cuestionario. Este análisis mostró que todos los ítemes se correlacionaron según el coeficiente de correlación de Pearson, con valores que fluctuaron entre 0.29 y 0.75. De lo anterior se desprende que la realización del análisis de factores a través del método de componentes principales era pertinente.

Análisis de Factores

Se realizó un análisis de factores exploratorio utilizando el método de extracción de componentes principales ya que los datos del instrumento se refieren a individuos y variables numéricas (Escofier & Pagès, 1992) y con rotación oblicua por la interrelación que cabía suponer entre los factores.

La estimación de las comunalidades de los ítemes se presentan en la Tabla 2.

Como se aprecia en la Tabla 2 todos los ítemes contribuyen a explicar la variabilidad de los factores comunes en la variable compromiso de la identidad en el Chat. Con todo, los ítemes 3, 9, 15 y 16 contribuyen muy poco a la explicación.

El análisis encontró una organización de tres factores, los que en su conjunto explicaban un 36.77% de la varianza total de las puntuaciones del instrumento. Este porcentaje se considera aceptable dado que el constructo de identidad es muy amplio y sólo se está midiendo un aspecto de éste, el relacionado con la influencia de Internet.

No obstante lo anterior y dado que el porcentaje de varianza obtenida para el ECICH era inferior a la que se había obtenido para el TCF, donde habíamos encontrado una organización de seis factores los que en su conjunto explicaban el 45.82% de la varianza total (Zegers et al., 2004), procedimos a imponer una organización factorial de 6 factores. Si bien esta nueva organización explicaba el 49.71% de la varianza total de las puntuaciones frente al instru-

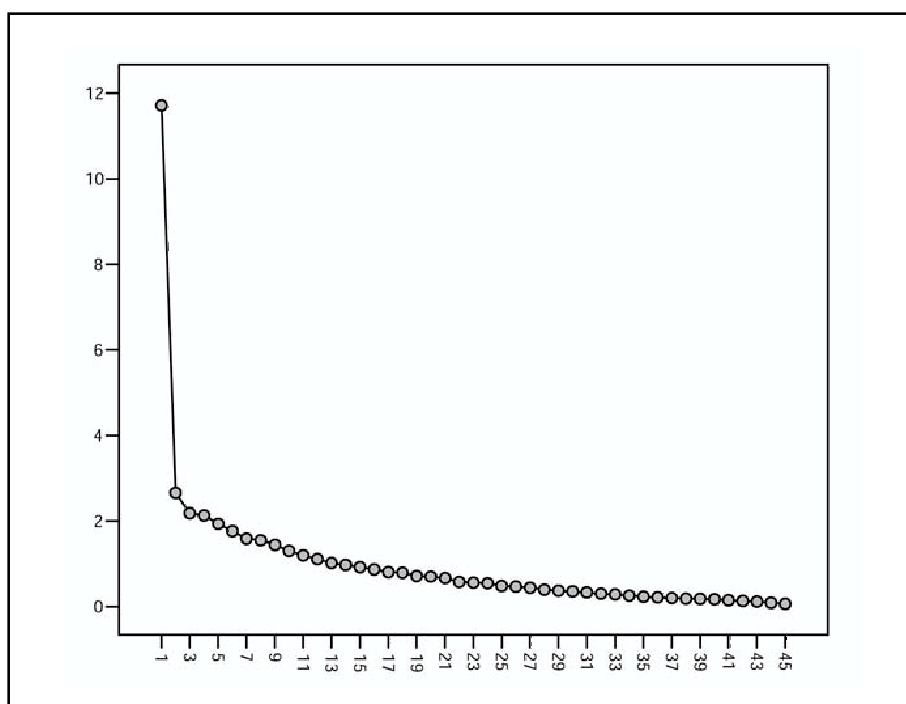


Figura 2. Gráfico de sedimentación de los componentes matriciales de la ECICH.

mento, la consideración del principio de parsimonia, el análisis combinado de la matriz de configuración, de estructura y el gráfico de sedimentación (Figura 2) correspondiente a los criterios de Kaiser, y el principio de interpretabilidad a partir del análisis cualitativo de estas agrupaciones, se optó finalmente por mantener la estructura de tres factores inicialmente encontrada.

En la Tabla 3 se presenta los porcentajes de varianza explicada por los tres factores.

En la Tabla 4 se presenta los pesos factoriales de cada ítem según los tres factores de la ECICH. Como se aprecia en la Tabla 4, los factores son los siguientes:

Factor 1: Los ítemes que lo componen se refieren a que en el Chat se presentarían comportamientos diferentes a los realizados en la vida real, por lo que se denominó a este factor *Consistencia del comportamiento entre la vida real y la realidad virtual*. Este factor está constituido por los siguientes ítemes: 1, 3, 7, 9, 10, 16, 17, 18, 19, 20, 23 y 37. El factor 1 explica el 26.02% de la varianza total explicada de las puntuaciones frente al test.

Factor 2: Los ítemes que lo componen se orientan a que en el Chat los jóvenes cambiarían aspectos importantes de ellos mismos como son las creencias, valores, modos de ser, etc., engañando así a las personas con quienes se están comunicando, por lo

Tabla 3
Porcentaje de la varianza explicada por 3 factores

Factor	Autovalores iniciales		
	Total	Porcentaje varianza explicada	Porcentaje varianza acumulada
1	11.712	26.026	26.026
2	2.656	5.903	31.929
3	2.180	4.844	36.773

Tabla 4

Resumen de pesos factoriales de cada ítem según factor de la matriz de estructura e ítemes que la conforman

Factor	Pesos factoriales	ítem	Contenido
Consistencia del comportamiento entre la vida real y la realidad virtual	0.581	1	En el chat yo me atrevo a decir cosas de mí mismo que no me atrevo en la vida real.
	0.260	3	En el chat, yo no digo cómo soy físicamente.
	0.466	7	Yo experimento con mi identidad en el chat de un modo distinto a como experimento con ella en la vida real.
	0.252	9	Yo me he sentido confundido debido a experiencias con mi identidad que he tenido en el chat.
	0.669	10	En la vida real me cuesta hablar de mí, pero en el chat cuento más libremente mis problemas.
	0.221	16	Si descubro que alguien ha cambiado su sexo en el chat, no me molesta.
	0.584	17	Yo he tenido o tengo comportamientos en el chat diferentes que en la vida real.
	0.704	18	Cuando llego a un lugar donde hay personas que no conozco yo no me atrevo a hablarles de mí mismo, pero en el chat puedo hablar con cualquiera acerca de mí mismo.
	0.460	19	Cuando mis amigos en el chat quieren conversar algo que me molesta, yo me desconecto.
	0.705	20	Lo que más cambio de mi personalidad en el chat es lo que no me gusta de mí.
	0.683	23	Tengo comportamientos más osados en el chat que en la vida real.
	0.676	37	Jugar con mi identidad en el chat me permite ser quien no me atrevo a ser en la vida real.
	0.479	38	En el chat puedo decir sin inhibiciones lo que yo quiera de mí mismo a otros.
	0.582	39	En el chat no soy igual a quien soy habitualmente.
	0.710	45	En el chat yo soy más audaz que en la vida real con el sexo opuesto.
Inautenticidad y Engaño	0.556	4	En el chat me libero de lo que no me gusta de mí mismo.
	0.653	6	Dado que el chat permite el anonimato, yo me hago pasar por quien no soy.
	0.597	21	Cuando digo cómo es mi apariencia física en el chat, me describo distinto a lo que soy en la vida real.
	0.606	22	En el chat cambio creencias de todo tipo.
	0.530	24	Yo he sentido angustia por las experiencias que cambian mi identidad en el chat.
	0.291	25	Algunos ejemplos de cosas que he hecho o dicho en el chat, y que en la vida real no puedo, son engañar respecto de cómo soy.
	0.730	28	En el chat cambio mi estatus social.
	0.570	29	Yo he engañado a otros en el chat respecto de quién soy.

	0.638	30	En el chat me atrevo a hablar de mi sexualidad de modo más desinhibido que en la vida real.
	0.694	32	En el chat cambio mis modos de ser.
	0.317	34	En el chat cambio mis ideas políticas.
	0.507	36	Mi propio grupo de amigos no me reconocen cuando cambio mi identidad en el chat.
	0.664	41	En el chat cambio mis creencias religiosas.
	0.694	44	En el chat cambio mis valores.
Experimentación y desinhibición	0.440	2	Mis seudónimos en el chat no son mis sobrenombres habituales.
	0.592	5	Es entretenido cambiar aspectos de mi identidad en el chat.
	0.572	8	Yo soy más desinhibido respecto de aspectos íntimos de mí mismo en el chat que en la vida real.
	0.580	11	El que otros no sepan quién soy realmente en el chat, me permite actuar de forma diferente.
	0.369	12	Yo no me presento en el chat como soy.
	0.506	13	He cambiado mi edad en el chat.
	0.352	14	He cambiado mi sexo en el chat.
	0.248	15	No me molesta descubrir que alguien me ha engañado respecto de su identidad en el chat.
	0.456	26	En el chat, yo no muestro mis aspectos más personales.
	0.566	27	Me gusta jugar en el chat porque puedo ser una persona distinta a la que soy en la vida real.
	0.634	31	Ejemplo de cosas que he dicho o hecho en el chat y que en la vida real no puedo, es insultar.
	0.493	35	En el chat los demás no saben quién soy realmente.
	0.415	40	En el chat experimento con mi identidad.
	0.497	42	Cuando establezco algún compromiso en el chat no lo cumplo.
	0.513	43	En el chat llego a acuerdos que no tienen validez en la vida real.
	0.556	46	En el chat me atrevo a ser más agresivo de lo que soy en la vida real.

que se llamó a este factor *Inautenticidad y engaño*. Este factor está conformado por los ítemes 4, 6, 21, 22, 24, 25, 28, 29, 30, 32, 34, 36, 41 y 44. El factor 2 da cuenta del 5.9% de la varianza total de las puntuaciones frente al test.

Factor 3: Los ítemes que lo componen se refieren a actitudes exploratorias y desinhibidas en el Chat por parte de los jóvenes, en donde prueban nuevas identidades, por lo cual se denominó a este factor *Experimentación y desinhibición*. Este factor está compuesto por los ítemes 2, 5, 8, 11, 12, 13, 14, 15, 26, 27, 31, 35, 40, 42, 43 y 46. El factor 3 explica el 4.84% de la varianza total de las puntuaciones frente al test.

Estimación de la Consistencia Interna

Se procedió a estimar la consistencia interna del instrumento empleando para ello el coeficiente alfa de Cronbach y cuyo cálculo fue realizado en el paquete estadístico SPSS. El coeficiente obtenido fue de 0.93, valor que se considera fuerte y revela la alta consistencia de las respuestas de los jóvenes frente al test.

Discusión

El objetivo de este artículo fue presentar una escala para evaluar compromiso de la identidad en el Chat (ECICH). Para la redacción de los ítemes se consideraron las dimensiones de la identidad sólida

y de difusión de la identidad descritas por Akhtar (1992) y las respuestas dadas por los individuos ante un test de completación de frases construido con idénticos fines por Zegers et al. (2004). Se buscó reflejar diversas posibilidades de comprometer la identidad en el Chat.

Para fines de estimar la consistencia interna de la ECICH, así como para evaluar la validez de constructo a través del análisis factorial, se seleccionó una muestra intencionada de 123 estudiantes universitarios, alumnos de la Universidad de los Andes de Santiago de Chile, que reportaron ser usuarios de Internet, específicamente del Chat; la edad promedio fue de 19.8 años (*D.S.* 0.96). El carácter no probabilístico del muestreo, junto al hecho de que los alumnos encuestados provenían de una universidad de Chile, señalan que el comportamiento evaluado en relación con el compromiso de la identidad en el Chat, no debe considerarse como una proyección representativa del conjunto de estudiantes universitarios en el país.

Es cierto que el proceso de exploración y búsqueda de la identidad comienza en la adolescencia temprana, es decir, a edades más tempranas que la edad promedio de los individuos que respondieron la ECICH. Sin embargo, y a pesar de tener en cuenta este referente, escogimos una muestra de estudiantes universitarios porque la consolidación de la identidad ha tendido a retardarse por las exigencias que la sociedad actual plantea a los jóvenes para insertarse en el mundo adulto, lo cual en parte queda avalado por los resultados encontrados. En efecto, si la identidad se consolidara al término de la adolescencia los estudiantes habrían contestado negativamente frente a los distintos ítemes que evaluaban la frecuencia con que comprometían aspectos de su identidad en el Chat, lo cual ocurrió en un sólo caso. Sin embargo, dado que los puntajes fluctuaron entre 45 y 133, claramente por debajo del puntaje teórico máximo posible (225 puntos), se desprende la conveniencia de continuar estudiando la escala en jóvenes adolescentes que aún no ingresan a la universidad. En relación con lo anterior, Altuzarra (2006), en un estudio con una muestra de 385 jóvenes entre 14 y 18 años, en el que aplicó el ECICH, encontró que los puntajes fluctuaron entre 45 y 158; es decir, observó una variabilidad mayor en las puntuaciones, aún cuando los citados puntajes estuvieron también, muy por debajo del máximo teórico posible. Estos hallazgos señalan la necesidad de continuar estudiando la escala en muestras representativas de toda la edad juvenil, a fin de precisar los patrones de compromiso de identidad

en el Chat en distintos grupos etarios y tener un mejor control sobre los factores de desarrollo que podrían explicar las variaciones.

Se calculó el alpha de Cronbach de la ECICH y éste reveló una alta consistencia interna (0.93). De estos resultados se desprende que los individuos mostraron una alta coherencia en sus respuestas, aspecto fundamental a considerar si se piensa que el instrumento fue construido para continuar la investigación sobre el compromiso de la identidad en el Chat.

Desde el punto de vista de la validez, se estimó la validez de contenido de la escala Likert a partir de la evaluación de dos jueces y, además, se realizó un análisis factorial para evaluar la validez de constructo de acuerdo a las dimensiones del modelo de identidad desarrollado por Akhtar (1992). Para ello se realizó un análisis exploratorio de factores a través del método de extracción de componentes principales con rotación oblicua dada la interdependencia (Comrey, 1985) que cabía suponer entre las distintas dimensiones que conforman la identidad. El análisis realizado tuvo un carácter exploratorio y no confirmatorio, ya que lo que se pretendía era evaluar, sin imponer el modelo teórico, la validez de constructo del instrumento y ver si en éste se reflejaban las citadas dimensiones del modelo de identidad desarrollado por Akhtar (1992), aún cuando en la redacción de los ítemes no se buscó que cada una de ellas estuviese representada a través de un número igual de ítemes.

Si bien la estimación de las comunales de los ítemes muestra que todos ellos contribuyen a explicar la variabilidad de los factores comunes en la variable compromiso de la identidad en el Chat, los ítemes 3, 9, 15 y 16 contribuyen muy poco a dar cuenta de ella. El análisis de contenido de estos ítemes aporta a comprender en parte alguno de estos hallazgos; de hecho el ítem 9 que dice *yo me he sentido confundido debido a experiencias con mi identidad que he tenido en el Chat* se refiere a vivencias angustiosas, aspecto que si bien se relaciona con la variable que busca medir el test, no necesariamente tendría que darse en todas las experiencias de comportamientos distintos entre la vida real y la realidad virtual. Más aún, diversos ítemes del factor 1 se refieren a cambios favorables del comportamiento en el Chat. A pesar de su comunalidad baja, optamos por mantenerlo dado que es un ítem que puede aportar si se quiere estudiar vivencias angustiosas derivadas del compromiso de la identidad en el Chat. Por otra parte, los ítemes 15 *no me*

molesta descubrir que alguien me ha engañado respecto de su identidad en el Chat y 16 si descubro que alguien ha cambiado su sexo en el Chat no me molesta, se refieren a la valoración de comportamientos realizados por terceros más que por ellos mismos y que en definitiva no tienen que ver con el compromiso personal de la identidad en el Chat. No obstante lo anterior, decidimos mantenerlos en esta versión de la escala, aún cuando creemos que futuros estudios del instrumento deberían estudiar el comportamiento de los mismos para decidir si se mantienen o excluyen de la versión definitiva.

Del análisis realizado se propone una estructura de tres factores (Consistencia del comportamiento entre la vida real y realidad virtual; Autenticidad y engaño; Experimentación y desinhibición), los que en conjunto explican el 36.77% de la varianza de las puntuaciones de los individuos frente al test, valor que se considera aceptable. El factor 1 da cuenta del mayor porcentaje de la varianza explicada total (26.02%), cuyo sustento se encuentra en los supuestos teóricos en los que se funda la escala, ya que si la identidad se compromete en el Chat, necesariamente se traducirá en comportamientos diferentes a los desplegados en la vida real. Los factores 2 y 3 contribuyen a explicar el 5.9% y el 4.84% de la varianza total respectivamente; si bien podría discutirse si el factor 3 debería mantenerse al considerar el gráfico de sedimentación, optamos por conservarlo como un factor independiente, porque sus contenidos apuntaban a una dimensión distinta a las anteriormente consideradas, específicamente, *experimentación y desinhibición*. Además, porque los contenidos aludidos podrían contribuir, en futuras investigaciones, a aclarar algunas de las controversias en relación a si las experiencias con la identidad en Internet son expresión de los tanteos propios de la búsqueda de identidad en la edad juvenil (Turkle, 1995; Wallace, 1999), o bien, si la desinhibición que se observa afecta la configuración de la identidad sólida, al comprometer la dimensión solidaridad interna con los valores morales, aspecto nuclear de la identidad de acuerdo al modelo de Akhtar (1992).

Por otro lado, si bien es cierto que la varianza total explicada de las puntuaciones frente al test es aceptable (36.77%), los contenidos de los ítemes y su correspondiente agrupación identifican tres de las dimensiones del modelo teórico de identidad desarrollado por Akhtar (1992) en el cual se sustenta la escala, lo que nos permite afirmar que se logró uno de los objetivos de la investigación que se presenta, al comprobarse la validez de constructo de la

prueba. Sin embargo, queda por investigar aún la validez de criterio y predictiva de la escala.

Respecto de la validez de criterio, en el estado actual de la investigación de la escala, de los puntajes obtenidos sólo se puede concluir si los jóvenes comprometen o no su identidad cuando chatean, pero no se puede establecer si dicho compromiso indica la presencia de difusión de identidad. Para poder aclarar lo anterior, sería necesario contar con un criterio externo de validez que podría realizarse a través de emplear, por ejemplo, el Inventario de Identidad Consolidada, desarrollado por Akhtar y Samuel (1996), o bien incluir una muestra de jóvenes que presenten difusión de identidad según el diagnóstico realizado por un clínico experto.

Estimamos que el estudio de la validez predictiva es una tarea por hacer, dado que sería una forma de aclarar si el compromiso de la identidad en el Chat observado en un momento dado de la Edad Juvenil se mantiene, aumenta o disminuye al transcurrir los años, y así contribuir a explicar cuál es la significación de estas experiencias para los jóvenes. Ello requeriría realizar un estudio longitudinal o de seguimiento.

La ECICH constituye una transformación a escala Likert del TCF (Zegers et al., 2004). Ambos instrumentos no difieren significativamente en los índices de consistencia interna estimados a partir del coeficiente alpha de Cronbach (ECICH = 0.93 y TCF = 0.91), aunque sí desde el punto de vista de la varianza explicada total de las puntuaciones frente al test, siendo significativamente mejor la encontrada para el TCF (TCF = 45.82% y ECICH = 36.77%). Estimamos que la decisión de cuál de los dos instrumentos emplear queda a la decisión de los investigadores potenciales, los cuales podrán optar por uno u otro dependiendo de los objetivos que se planteen. Consideramos que el TCF tiene bondades que emanan de sus características proyectivas, entregando más información cualitativa; sin embargo, la ECICH requiere de un esfuerzo menor para su corrección, que lo vuelve recomendable cuando se desea trabajar con grandes muestras. Además, al estar sus categorías claramente definidas posibilita establecer normas y comparar de modo más fácil los rendimientos de un mismo sujeto en mediciones realizadas en distintos momentos.

En síntesis, la escala que se presenta en este trabajo constituye un paso hacia el esclarecimiento empírico del impacto que pueden traer consigo las experiencias de comprometer la identidad en el Chat u otras formas de interacción en la red.

Referencias

- Aiken, R. (1996). *Test psicológicos y evaluación*. México: Prentice Hall Hispanoamericana.
- Akhtar, S. (1992). *Broken structures: Severe personality disorders and their treatment*. Londres: Jason Aronson.
- Akhtar, S. & Samuel, S. (1996). *Identity Consolidated Inventory (ICI)*. Manuscrito no publicado.
- Altuzarra, M. P. (2006). *Relaciones entre uso de Chat, identidad y salud mental en adolescentes*. Manuscrito no publicado.
- Bargh, J. A. & McKenna, K. Y. (2004). The Internet and social life. *Annual Review Psychology*, 55, 803-832.
- Bargh, J. A., McKenna, K. Y. & Fitzsimons, G. M. (2002). Can you see the real me? Activation and expression of the "true self" on the Internet. *Journal of Social Issue*, 58(1), 33-48.
- Carver, C. & Scheier, M. (1997). *Teorías de la personalidad*. México: Prentice Hall.
- Comrey, A. (1985). *Manual de análisis factorial*. Madrid: Cátedra.
- Côté, J. (1996). Identity: A multidimensional analysis. En G. Adams, T. Montemayor & T. Gullota (Eds.), *Psychosocial development during adolescence: Progress in development contextualism* (pp. 130-180). London: Sage Publications.
- Engler, B. (1996). *Teorías de la personalidad*. México: McGraw Hill.
- Erikson, E. (1959). Identity and the life cycle: Selected papers by Erik H. Erikson. *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 4, 56-121.
- Erikson, E. (1968). *Identidad, juventud y crisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Erikson, E. (1985). *El ciclo vital completado*. Buenos Aires: Paidós.
- Escofier, B. & Pagès, J. (1992). *Analices factorielles simple et multiples*. París: Bordas.
- Fernández-Ballesteros, R. (1988). *Introducción a la evaluación psicológica I*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Fundación Chile, Consultora Adimark, Empresa de Telecomunicaciones VTR (2004, julio). Los niños cibernautas también son mateos. *RTV*, 4-7.
- Henry, P., Janeway, J. & Kagan, J. (1990). *Desarrollo de la personalidad en el niño*. México: Trillas.
- 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.
- Kernberg, P., Weiner, A. & Bardenstein, K. (2000). *Personality disorders in children and adolescents*. New York: Basic Books.
- Lenhart, A., Simon, M. & Lewis, O. (2001). Teenage life online: The rise of the instant-message generation and the Internet's impact on friendships and family relationships. Recuperado el 15 de Julio de 2004, desde http://www.pewinternet.org/ppf/r/36/report_display.asp.
- Maczewski, M. (2002). Exploring identities through the Internet: Youth experiences online. *Child and Youth Care Forum*, 31(2), 111-128.
- Marcia, J. (1976). *Studies in ego identity*. Canada: Simón Fraser University.
- McKenna, K. Y. & Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology*, 55(1), 573-590.
- 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.
- 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.
- Riva, G. (2002). The sociocognitive psychology of computer-mediated communication: The present and future of technology-based interactions. *CyberPsychology and Behavior*, 5(6), 581-599.
- Turkle, S. (1995). *La vida en la pantalla: La identidad en la era Internet*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Wallace, P. (1999). *The psychology of the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zegers, B. & Larraín, M. (2002). El impacto de Internet en la definición de la identidad juvenil: Una revisión. *Psykhé*, 11(1), 203-216.
- Zegers, B., Larraín, M. E. & Trapp, A. (2004). El Chat: ¿Medio de expresión o laboratorio de experimentación de la identidad? Estudio en una muestra de 124 estudiantes universitarios de Santiago de Chile. *Psykhé*, 13(1), 53-59.

Fecha de recepción: Mayo de 2005.

Fecha de aceptación: Marzo de 2006.