VISUAL REVIEW | Vol. 18, No. 7, 2026 | ISSN 2695-9631
International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual
CC BY ND
https://doi.org/10.62161/revvisual.v18.6484

AVATARES Y CONFIGURACIÓN DEL YO DIGITAL EN ESTUDIANTES DE PSICOLOGÍA

NADIA ANDREA CASTRO ARIASO [1]
ncastro@ucsc.cl
FRANCISCO ALFREDO FUENTES CONTRERAS [1]
franciscofuentes@ucsc.cl
MARCELA ALEJANDRA MORA GOTH [1]
mmorag@ucsc.cl
[1]Universidad Católica de la Santísima Concepción, Colombia

PALABRAS CLAVE

Entornos digitales
Plataformas de comunicación
Construcción de la identidad
Yo digital
Escenarios performativos

RESUMEN

El estudio exploró la construcción del yo digital en estudiantes universitarios de psicología de una universidad chilena de Concepción. Corresponde a un estudio mixto, de carácter exploratorio descriptivo. Los datos se recogieron mediante un cuestionario completado por 98 estudiantes.
Los resultados conciben que el avatar mayormente utilizado en los estudiantes es la fotografía personal con un 89% en mujeres y un 61% los hombres. En segundo lugar, personajes/comics con un 74% en hombres y un 39% las mujeres. Los hallazgos confirman que las plataformas digitales constituyen escenarios performativos donde elaboran y gestionan presentaciones del yo en diálogo con audiencias específicas.

RECIBIDO: 05/ 08 / 2026
ACEPTADO: 20/ 10 / 2026

1. Introducción

En las últimas décadas, la expansión de los entornos digitales ha transformado las formas de interacción social y los procesos de construcción de la identidad, especialmente entre jóvenes y estudiantes universitarios. En el informe "Radiografía digital de niños, niñas y adolescentes" (Criteria y VTR, 2021), se reporta que el promedio de edad para el uso del primer teléfono son los 10 años y más del 90% de los niños mayores de 13 años tiene uno; sumado a que el 90% usa habitualmente alguna red social. Las plataformas digitales de comunicación, como: redes sociales, espacios virtuales y entornos mediados por avatares, se han consolidado como escenarios cotidianos donde las personas no solo interactúan, sino que también representan y reinterpretan su identidad. Donath y Boyd (2004) citados en Del Prete y Pantoja (2020) definen las redes sociales virtuales digitales como exhibiciones públicas de conexión, dispositivos para la definición de la identidad ante las otras personas, donde en los que la alteridad pasa a formar parte de la red extendida del sujeto, siendo, además, esta red de contactos, un mecanismo de validación de su propio perfil. Estas transformaciones interpelan a las teorías clásicas del desarrollo psicosocial y de la interacción social, invitándonos a revisitarlas a la luz de estas nuevas tendencias tecnológicas.

Desde la perspectiva del desarrollo psicosocial, Erikson plantea la identidad como un proceso dinámico de continuidad y cambio, particularmente relevante en la etapa juvenil, donde se articulan exploraciones personales y reconocimiento social. En los entornos digitales, este proceso adquiere nuevas configuraciones, en tanto las personas disponen de recursos simbólicos que amplían las posibilidades de autoexpresión, experimentación identitaria y control sobre su propia imagen. Paralelamente, desde la sociología de la interacción propuesta por Goffman se pueden comprender estos espacios virtuales como escenarios performativos, en los cuales los individuos gestionan impresiones frente a diversas audiencias, construyendo presentaciones del yo ajustadas a normas, expectativas y marcos situacionales específicos.

Butler (1991) citado en Del Prete y Pantoja (2020) reconoce que los múltiples *yo*, se constituyen en el discurso, y pueden ser reconfigurados de manera distinta, por medio de ajustes discursivos diferentes, nuevos e imaginativos, que pueden incluir nuevas categorías o nombres alternativos y normas de identidad encontradas en línea.

En este contexto, los avatares emergen como dispositivos simbólicos centrales en la mediación de la interacción digital, operando como representaciones condensadas del yo y como vehículos de comunicación social. Su uso plantea interrogantes relevantes sobre las formas contemporáneas de subjetivación, los límites entre lo personal y lo público, y las implicancias psicosociales de habitar identidades mediadas tecnológicamente.

1.1. Identidad y desarrollo psicosocial en jóvenes

Teniendo como marco de referencia la Teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson, la configuración de la identidad se entiende como un proceso dinámico de construcción, en el cual el individuo integra elementos subjetivos de su historia y experiencias y lo conjuga con el reconocimiento social y cultural (Erikson, 1980, 1993). Desde esta mirada, la identidad se construye considerando elementos propios de la persona y del entorno.

A partir de lo descrito anteriormente, se desprende que los cambios sociales y culturales incorporan nuevas formas de entender y experimentar el yo (Erikson, 1980). En este sentido, la identidad no constituye una entidad interna cerrada, sino una construcción psicosocial situada, que se redefine a lo largo del ciclo vital.

Dentro de su teoría, Erikson postuló la existencia de ocho etapas en el desarrollo psicosocial de un ser humano, siendo la quinta de ellas la crisis del desarrollo denominada identidad versus confusión de roles, la que se considera una tarea central del desarrollo. En esta etapa, el individuo se enfrenta a la necesidad de integrar experiencias pasadas, expectativas y demandas sociales en una narrativa relativamente coherente sobre sí mismo (Erikson, 1980, 1993).

Esta "crisis" no implica patología, sino un proceso normativo caracterizado por la exploración activa de roles, valores y pertenencias. La resolución positiva de esta etapa se asocia con la virtud de la fidelidad, entendida como la capacidad de comprometerse con elecciones identitarias significativas sin perder la sensación de continuidad personal (Erikson, 1993; Fierro, 1996).

1.2. Moratoria psicosocial

Uno de los conceptos más relevantes de la teoría de Erikson para comprender la identidad juvenil es el de moratoria psicosocial, entendida como un período culturalmente permitido de pausa de compromisos definitivos, durante el cual el sujeto puede explorar alternativas identitarias sin asumir plenamente las responsabilidades adultas (Erikson, 1980).

La moratoria no constituye un vacío en el desarrollo de la identidad, sino un espacio activo de búsqueda, caracterizado por la experimentación, la variación y el ensayo de posibilidades vitales (Fierro, 1996; Oliva, 2010). En contextos contemporáneos, marcados por la prolongación de las trayectorias formativas y la flexibilización de los hitos tradicionales de adultez, la moratoria tiende a ampliarse, especialmente en poblaciones universitarias, donde el espacio académico funciona como un escenario privilegiado para la exploración identitaria (Meeus, 2011).

La propuesta teórica de Erikson fue operacionalizada posteriormente por Marcia (1966), quien introdujo los conceptos de exploración y compromiso como dimensiones empíricas de la identidad, dando origen a los denominados "estados de identidad". Este modelo permitió investigar la identidad como un proceso observable y dinámico, más que como un resultado único.

Investigaciones posteriores han mostrado que la identidad se desarrolla en forma de trayectorias, con transiciones y reelaboraciones a lo largo del tiempo, especialmente durante la adolescencia y la adultez emergente (Meeus, 2011). Estudios recientes confirman que mayores niveles de resolución identitaria se asocian con indicadores de ajuste psicológico, claridad del autoconcepto y bienestar subjetivo en jóvenes universitarios (Mitchell et al., 2021).

1.3. Hacia el yo digital

Desde la perspectiva Eriksoniana, puede postularse que las tecnologías digitales no sustituyen los procesos identitarios, sino que reconfiguran las condiciones de su elaboración, especialmente en dos dimensiones centrales: la exploración y el reconocimiento social.

Por una parte, los entornos digitales amplían las posibilidades de exploración identitaria, operando como un símil contemporáneo de la moratoria psicosocial, al ofrecer espacios donde los sujetos pueden ensayar roles, estilos y narrativas del yo. Por otra, al constituirse como espacios de interacción social persistente, las plataformas digitales intensifican los procesos de validación y reconocimiento, elementos fundamentales para la consolidación de la identidad desde la perspectiva Eriksoniana (Erikson, 1980; Meeus, 2011).

Así, el yo digital puede comprenderse como una modalidad contemporánea de construcción identitaria, coherente con la noción de identidad como proceso psicosocial, históricamente mediado y culturalmente configurado (Erikson, 1993).

1.4. La interacción social en la era digital

Tal como se señaló en párrafos anteriores, la identidad del individuo se configura a través de un proceso continuo entre su subjetividad y las experiencias que cada uno va vivenciando en los diversos contextos socioculturales en que desarrolla su vida. En este proceso, los factores sociales juegan un papel fundamental como elementos que influyen directamente en la construcción de la personalidad. De esta manera, la identidad no es un elemento estático, sino que se va moldeando en la interacción con el entorno social, en un constante juego de roles y estatus que permiten dar un cierto orden a nuestra vida personal y colectiva. Erving Goffman, sociólogo canadiense, desarrolla esta idea un su enfoque dramatúrgico de la vida cotidiana (Goffman, 2001).

El autor, toma al teatro como parangón de nuestras vidas cotidianas. Los *actores sociales* (Individuos) desempeñamos nuestras *actuaciones* (roles) en distintos *escenarios* (espacios sociales en los cuales nos movemos) para convencer a una *audiencia* (los otros que nos ven) de que desempeñamos aceptablemente los roles que nos entrega la sociedad de acuerdo nuestra propia realidad. De esta manera, la audiencia se convence de que dicha actuación es válida y legitima dicha actuación entregando el estatus asociado a cada rol. En definitiva, los demás nos dan con esta legitimación la posibilidad de disfrutar de los beneficios y tareas que cada rol posee. Por tanto, cada persona va sumando o perdiendo privilegios, poder, bienes, etc. Dependiendo de cuan convincente sea su actuación. Para ello, cada uno de nosotros adapta sus formas de actuar y vestir a fin de poder desarrollar un buen desempeño de este

rol dramático, crea una *máscara* que ayuda en el desempeño del rol, pero que también protege la identidad más íntima, aquella que tiene que ver con las subjetividades más personales de cada uno (self).

Visto así, hay un espacio donde se lleva a cabo la acción (la actuación para los otros), que debe ser compatible con lo que espera en apariencia y modales con lo que espera cada grupo, y que el autor denominó la región frontal (front stage). Pero también hay un área no visible para esa audiencia, en donde cada actor prepara su actuación, donde hay espacio para el relajo, para los errores incluso. A esta área la denominamos la región posterior (back stage), la bambalina de nuestra actuación. Así, cada espacio social, tiene su audiencia, sus formas de actuar el rol y su correspondiente región posterior, que el actor administra con mayor o menor éxito dependiendo las condiciones que se le presentan y la propia experiencia en la misma. Ahora es menester clarificar que Goffman siempre pensó estos distintos espacios en el juego de relaciones cara a cara que desarrollamos las personas (Rizo, 2011), que tiene que ver con la inmediatez y que toma en consideración factores como el paralenguaje, pero nunca visualizó su obra mediada por los espacios virtuales que existen en la actualidad, debido a que él fallece en 1982. Por tanto, la obra de Goffman fue concebida desde el analisis de las interacciones cara a cara en contextos de copresencia física y centradas en la gestión personal de las impresiones –verbales y no verbales-que construyen la realidad de la vida cotidiana.

1.5 El entorno virtual como nuevo espacio performativo

Desde la aparición de los ordenadores hace casi 90 años, las formas de trabajar, comunicarnos y relacionarnos han cambiado vertiginosamente. Hoy lo virtual, abre la posibilidad para que las personas diversifiquen los escenarios en los cuales actúan y se desenvuelven y, sobre todo las nuevas generaciones, se relacionen. La virtualidad rompe con los cánones de relación de las pasadas generaciones que solo se centran en la presencialidad, para transformarse en espacios múltiples, fragmentados y simultáneos donde las personas están hiperconectadas y con una visibilidad permanente, reconfigurando así (y para siempre) lo social. Hoy las *máscaras* son selectivas de acuerdo con los espacios virtuales en los cuales nos movemos, se responde a la necesidad de aceptación a través del "like" que presiona a los jóvenes a mostrar, a dejar cada vez menos a lo privado. Es un mundo que coacciona para que todo sea visible (Han, B.C, 2022) y que, por lo mismo, vigila simbólicamente de manera permanentemente haciendo más probable el acoso, la estigmatización (Goffman, 2001) y el etiquetamiento.

1.6. Objetivos

En esta investigación se definió como objetivo general, analizar la construcción del yo digital en estudiantes universitarios a partir del uso de avatares en entornos digitales. Además, se establecieron tres objetivos específicos, en primer lugar, se buscó describir el uso, de dispositivos y principales redes sociales que utilizan los estudiantes universitarios. En segundo lugar, se quiso identificar los tipos de avatares utilizados por estudiantes universitarios en distintos entornos digitales. Finalmente, se pretendió describir la relación entre el yo offline y el yo digital.

2. Metodología

La presente investigación corresponde a un estudio mixto, de carácter exploratorio descriptivo dado que se basa en la aplicación de una encuesta autoadministrada en modalidad online (Hernández et al.,2014; 2018). La muestra corresponde a un diseño no probabilístico por autoselección, por lo que los resultados se interpretan con alcance del grupo respondiente, sin inferencia estadística directa hacia el total poblacional. Se invita a los estudiantes de la carrera de Psicología de una universidad chilena de concepción (N=354), de los cuales 102 responden (4 declinan participar), dejando en 98 casos la muestra final. Los análisis estadísticos desarrollados corresponder a estadísticas de tipo descriptivo y para ello se utilizaron los programas estadísticos Microsoft Excel y SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) versión 25. El análisis estadístico se desarrolló mediante el uso de estadísticas descriptiva y exploratoria, a partir de la cual se elaboran tablas de frecuencia y de doble entrada para el cruce de variables, junto con el cálculo de estadísticos básicos. Estos procedimientos permitieron, posteriormente, la construcción de las representaciones gráficas orientadas a la visualización e interpretación de los datos.

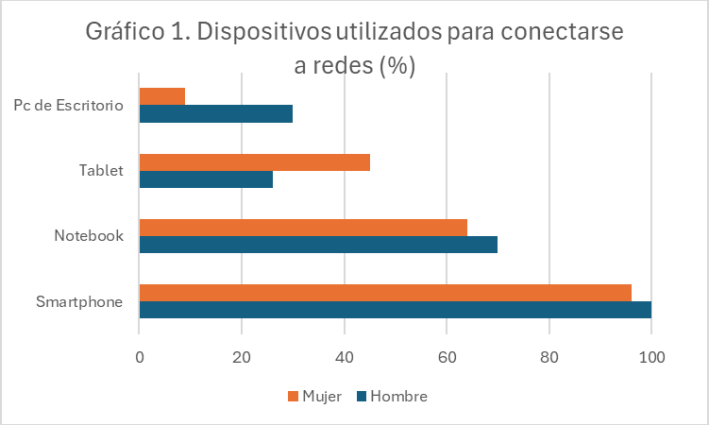
Con el fin de complementar y dar una mayor profundidad a la información obtenida es que se decide en el mismo instrumento incorporar preguntas de tipo abierto las que serán analizadas por medio de un análisis temático que permiten acercarnos a la percepción de los jóvenes respecto del objeto de estudio y que fue procesado con ayuda del software MAXQDA Analytics 26. Metodológicamente, se inició con un análisis de frecuencias de palabras, apoyado en la elaboración de nubes de palabras, para posteriormente avanzar con el uso de árboles de palabras, los que nos facilitan las identificaciones asociaciones semánticas y núcleos de sentido en las respuestas de los estudiantes.

3. Resultados: Análisis cuantitativo y cualitativo

En este apartado se presentan los resultados obtenidos a partir de los enfoques cuantitativo y cualitativo, enfatizando las principales características de las variables analizadas y los patrones emergentes en las respuestas abiertas, con el propósito de proporcionar una comprensión integral de los hallazgos del estudio.

3.1 Análisis cuantitativo

La muestra se constituye por 98 estudiantes, de los cuales un 76.5% corresponde a mujeres y un 23.5% a hombres. El 74,5% de la muestra se identifica dentro del género femenino, un 23,5% masculino y un 2% como Hombre Trans. El 100% de los encuestados declara utilizar redes sociales los que, al ser consultados por sus competencias digitales, es decir, el manejo de computadores y otros dispositivos electrónicos, declaran poseer un nivel básico en un 20,4%, medio un 61,2% y un 18,4% avanzado. La edad promedio de iniciación en el uso de redes sociales llega a los 11 años, siendo similar en ambos sexos. El smartphone y el notebook aparecen como los dispositivos preferidos desde donde se conectan (ver gráfico 1).



Fuente: Creación propia, 2026

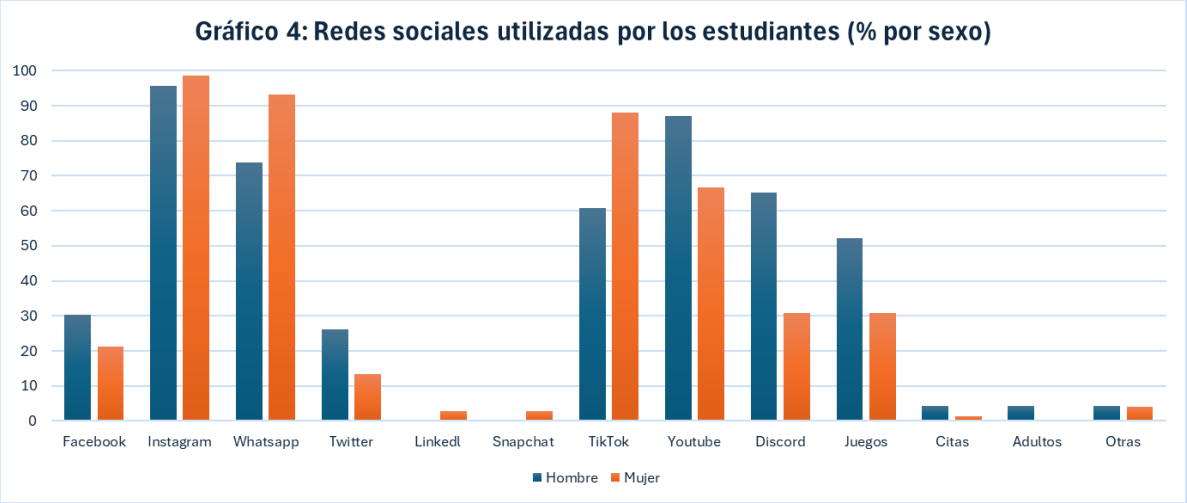
Es interesante observar que al ser consultados sobre si al inicio de su uso de las redes sociales tuvieron algún tipo de supervisión parental, las mujeres declaran haberla tenido en un 53,3% por sobre un 43,5% de los hombres.

Respecto del tiempo diario utilizado a las redes (ver gráficos 2 y 3) que los jóvenes universitarios declaran es significativo el dato que ambos sexos presentan un uso por sobre las 3 o 4 horas diarias.



Fuente: Creación propia, 2026.

Al consultar a los estudiantes sobre las redes que utilizan, se observa que Instagram se posiciona como la plataforma social de mayor uso en ambos sexos. No obstante, al analizar el patrón de uso de estas, surgen diferencias relevantes: el uso de las redes por parte de las mujeres está centrado en la conformación de espacios de comunicación y el establecimiento de redes personales; en cambio en el caso de los varones estos usos se amplían, incorporando las funciones asociadas al acceso de información y al entretenimiento.

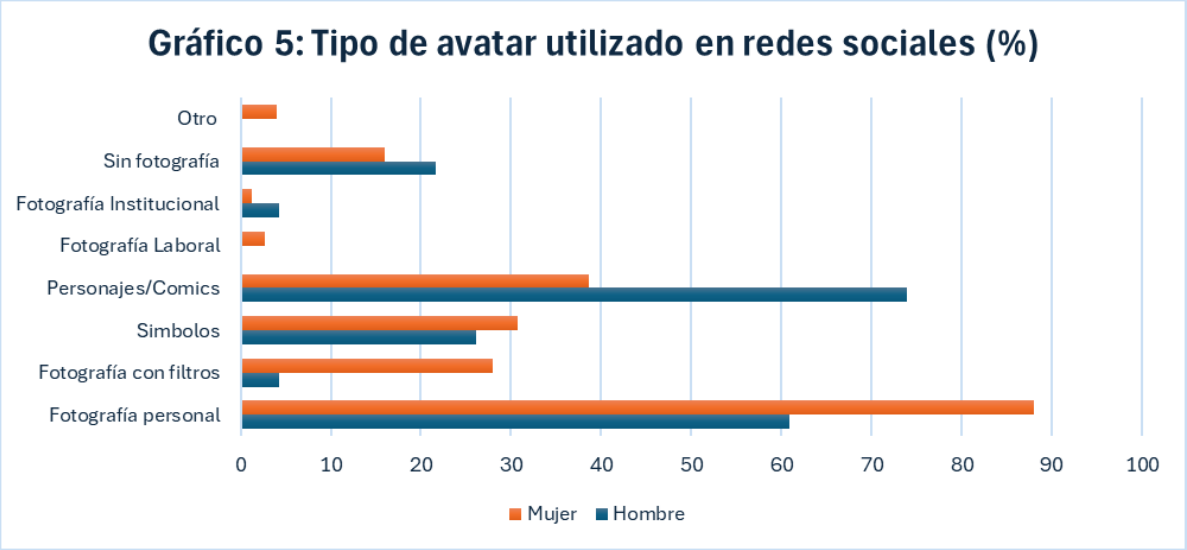


Fuente: Creación propia, 2026.

Es llamativo observar, que al parecer se está imponiendo entre estos jóvenes, las plataformas basadas en videos cortos como forma de comunicación y expresión.

Respecto del tipo de avatar que mayormente utilizan los estudiantes universitarios, es posible indicar que en primer lugar se encuentra la fotografía personal con un 89% en las mujeres y un 61% los hombres. En segundo lugar, aparecen los personajes/comics con un 74% en los hombres y un 39% las mujeres (ver Gráfico 5).

Además, permite visibilizar ciertas diferencias entre hombres y mujeres, ya que, el 89% de las mujeres utilizan un avatar realista o autoreferencial, mientras que un 74% de los hombres prefiere un tipo de avatar ficticio o de alteridad.



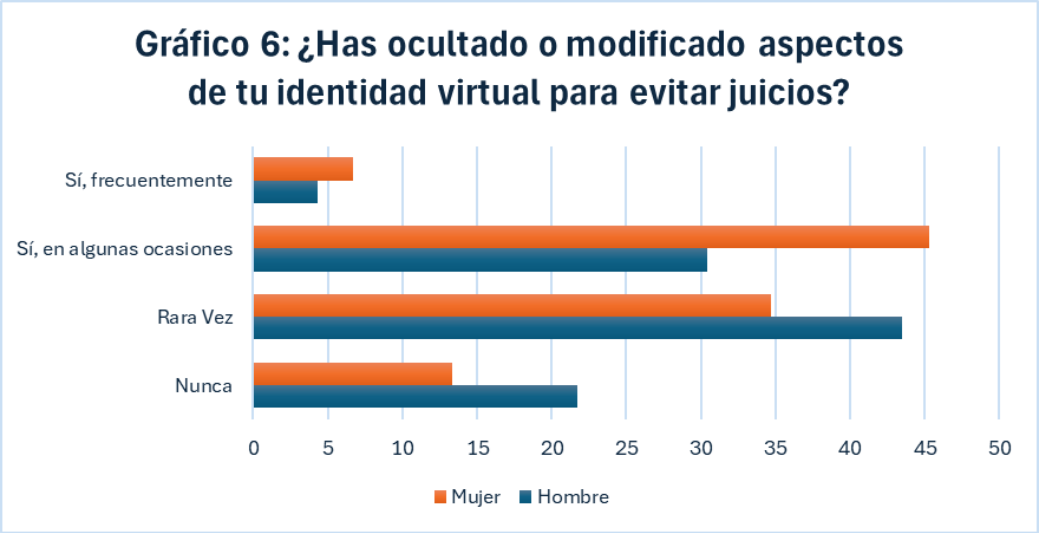
Fuente: Creación propia, 2026.

Estos resultados, hacen sentido con el uso que los jóvenes hacen de las redes sociales. En el caso de los hombres está más dirigido a los juegos y la entretención, versus las mujeres que está dirigido a representarse socialmente a sí mismas.

Al ser consultados sobre si con un avatar pueden experimentar diversas versiones de ti, el 68.4% señaló que sí, ahora el desglose por sexo corresponde por la respuesta afirmativa a un 65.2% de los hombres y un 69.3% para las mujeres.

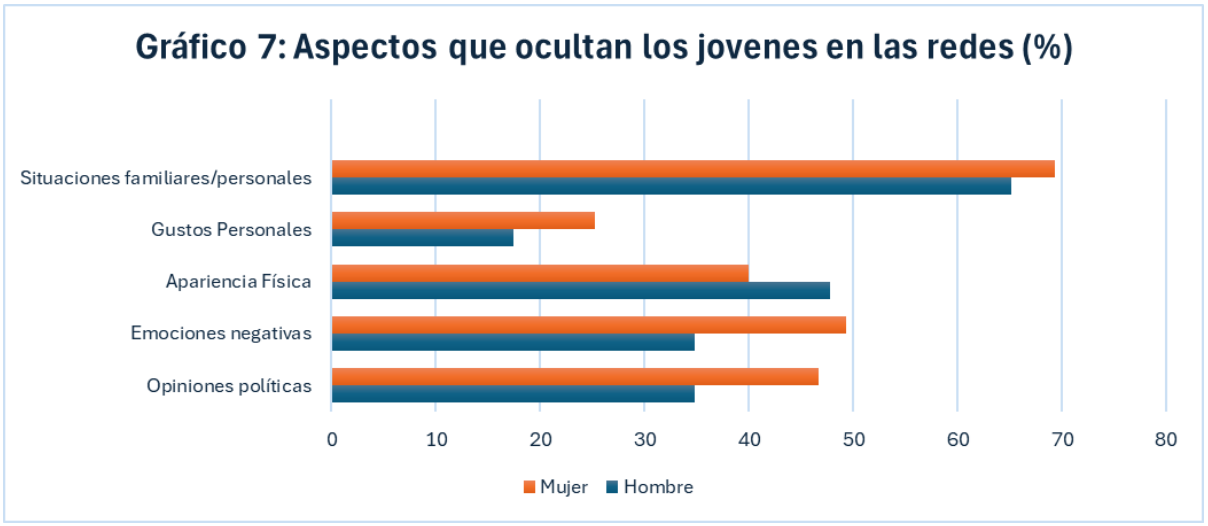
Enfrentados a la pregunta de ¿Su avatar le permite mostrar versiones diferentes a su identidad que no muestra habitualmente? el 65.2% de los hombres y el 69.3 de las mujeres señalaron positivamente a esta consulta. A pesar de ello declaran no cambiar su avatar con frecuencia sobre todo los hombres en 87%, por sobre el 68% de las mujeres. Visto de otra forma, las mujeres al parecer juegan más con el avatar en las distintas redes que utilizan. Esto no necesariamente tiene que ver con un tema de personalidad ya que eventualmente podría referirse a algo estético o de otra intencionalidad.

Ahora, al ser consultados sobre si cambian su avatar tomando en consideración las opiniones de los demás o sus estados anímicos, los estudiantes universitarios señalan en su gran mayoría no hacerlo (82.3% los hombres y un 84% las mujeres); no obstante, sí reconocen modificar algunos aspectos de su avatar con cierta frecuencia (ver gráfico 6).



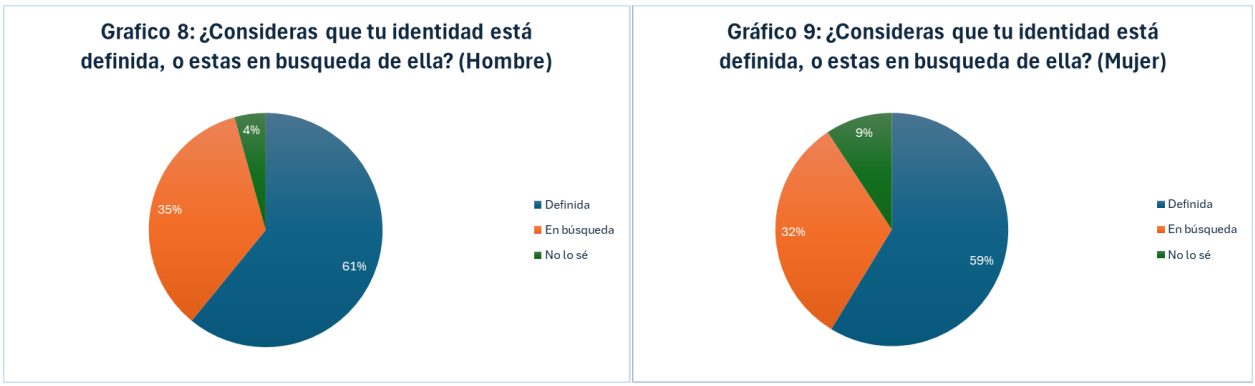
Fuente: Creación propia, 2026.

Respecto de las motivaciones para estas modificaciones los estudiantes concentran su atención en proteger aspectos sensibles de su vida tales como problemáticas personales o familiares. Al parecer, se protege la identidad de la vulnerabilidad que representa la exposición en los medios. Así mismo, llama la atención que no quieran expresar emociones negativas u opiniones políticas las que podrían ser motivo de algún tipo de conflicto. Otro factor que es interesante ver en este grupo es que los hombres aparecen más preocupados de no mostrar una mala apariencia física que las mujeres proporcionalmente en cada uno de sus grupos (ver gráfico 7)



Fuente: Creación propia, 2026.

Finalmente, en las preguntas cuantitativas, se les pregunta a los estudiantes respecto sobre cuán definida está su identidad hasta este momento, señalando más del 40% de los encuestados que aún están en proceso de construcción de esta, proceso y respuesta natural tomando en consideración la idea de la moratoria de personalidad de Erickson.



Fuente: Creación propia, 2026.

3.2 Análisis cualitativo

El análisis cualitativo de la investigación se desarrolló a partir de tres preguntas abiertas que se incorporaron al cuestionario predominantemente cuantitativo, adoptando un enfoque exploratorio de tipo categorial-temático orientado a profundizar en los significados atribuidos por los estudiantes. Se presentarán cada una de las tres preguntas y su correspondiente análisis.

¿Existen aspectos de tu personalidad, forma de pensar o de sentir que deliberadamente no muestras a través de tu avatar o identidad digital? Explica cuáles y por qué decides ocultarlos.

Figura 1: Nube de palabras pregunta 1.



Fuente: Creación propia, 2026.

3.2.1 Construcción identidad

3.2.1.1 El avatar como reflejo o extensión del yo.

Una parte significativa de los estudiantes participantes señala que el avatar no construye la identidad, sino que la refleja o extiende. En estos discursos, la identidad se concibe como relativamente estable, previa al entorno digital, y el avatar aparece como una representación visual secundaria.

Las y los estudiantes universitarios destacan que el avatar muestra gustos, intereses o aspectos estéticos, pero no modifica quiénes son ni cómo se entienden a sí mismos. Se refuerza así una noción de identidad interna, coherente y relativamente cerrada, donde lo digital opera como vitrina, no como origen.

E11: "No, creo que mi avatar no influye en como construyo ni entiendo mi identidad. El avatar que uso sólo es una representación visual de mí persona, pero no influye directamente en mi identidad. Creo

que la identidad se basa principalmente en la personalidad, valores y carácter. Mi avatar no cambia como soy ni como me veo a mí misma como persona".

3.2.1.2 El avatar como espacio de exploración identitaria

En contraste, otro grupo de estudiantes reconoce que el avatar sí influye en cómo comprenden o elaborar su identidad, especialmente al permitir experimentar, ensayar o proyectar versiones posibles del yo. Este uso aparece vinculado a la libertad que otorgan las plataformas digitales, el anonimato parcial y la ausencia de consecuencias inmediatas.

Aquí, el avatar es descrito como una herramienta reflexiva, que permite verse "desde fuera", explorar gustos, posturas o rasgos que en la vida cotidiana no siempre se expresan.

> *E85: "Si, creo que el diferente uso de avatar permite niveles de más o menos libertad, por ejemplo, al emitir una opinión respecto a algún tema o incluso al dar una crítica a una película. El usar un avatar de un personaje y no de una imagen personal hace sentir menos restricción, ya que las probabilidades de que alguien conocido o cercano sepa que eres tú en esa de red social se vuelven nulas (a no ser que por el nombre de usuario uno se identifique). Por lo que, en mi caso siento que el uso de un avatar que no sea una imagen personal si permite experimentar con cierta fluidez la identidad, tal vez que uno reprime debido a la vergüenza, inseguridad o temor al juicio ajeno".*

E79: "No influencia en como construyó o entiendo mi personalidad, ya que, tengo claro quién soy y demuestro ser, la parte que reflejo en redes sociales sobre mi es lo que quiero que la gente conozca, sin embargo, no aparento ser alguien diferente".

3.2.1.3 No influencia y distancia frente yo digital

Un tercer grupo sostiene una posición más distante o crítica, señalando que el avatar no tiene impacto real en la identidad, e incluso calificándolo como algo superficial, ficticio o irrelevante.

Aquí aparece una clara separación o distinción entre vida "real" y "vida digital", donde las redes no son consideradas un espacio legítimo de autoconstrucción.

E84: "mi avatar es solo un parte de mí, la cual no es lo suficientemente importante para que pueda llegar a influenciar en cómo voy construyendo mi identidad, por el hecho de que solo comparto elementos superficiales de mí".

*E69: "Bu*sco nada más que una forma de compartir y conocer gente es un medio"

3.2.2 Gestión de la visibilidad y ocultamiento

La pregunta que se les hace a los estudiantes en este apartado es ¿Existen aspectos de tu personalidad, forma de pensar o de sentir que deliberadamente no muestras a través de tu avatar o identidad digital? Explica cuáles y por qué decides ocultarlos.

Figura 2: Nube de palabras pregunta 2



Fuente: Creación propia, 2026.

3.2.2.1 Ocultamiento de opiniones políticas y sociales

Algunos estudiantes expresan tener aprehensiones respecto de mostrar aspectos de su personalidad fundamentalmente asociados a sus opiniones políticas o los aspectos más sensibles de su identidad, así como también sus orientaciones sexuales. La gran mayoría percibe que las redes sociales pueden ser utilizadas de manera negativa por algunas personas. Por tal motivo estos protegen ciertos aspectos de su identidad a fin de no quedar expuestos ante la opinión pública y quedar proclives al castigo social.

E6: "Mi posición política no la expreso a través de mi foto de perfil, no porque la esté tratando de ocultar sino porque la foto cumple otro propósito".

E20: "si es que "hay algo" que oculte es para no tener es a lo relacionado a la política netamente porque las personas no saben conversar con alguien que opine distinto a ellos y eso me aburre".

3.2.2.2 Ocultamiento por seguridad y privacidad

Otra categoría interesante tiene relación con la protección de datos muy personales, protección de familiares o dinámicas internas dentro de sus familias. La gran mayoría de los estudiantes universitarios identifican las redes sociales como espacios inseguros y peligrosos.

E27: "Oculto un poco quiénes son mis familiares, por temas de seguridad".

E38: "Me siento insegura en el espacio de internet, creo que no es un lugar seguro para compartir tus ideas y desde que lo uso lo eh concebido así".

3.2.2.3 Ocultamiento de emociones y vulnerabilidad

En este ámbito varios de los estudiantes señalan ocultar emociones como tristeza e inseguridad, por miedo a ser vistos como débiles a través de las redes sociales. Por lo tanto, no seleccionan aspectos relacionados con sus sentimientos.

E39: "no muestro a menudo mis sentimientos o el cómo me hace sentir alguna situación, no los muestro porque creo que son parte de mi privacidad y no son tan importantes para mostrar, al menos no en redes sociales".

E11: "Sí, hay cosas no muestro en el mundo digital ya que considero que son aspectos más personales e íntimos, tales como inseguridades o problemas".

E31: "emociones negativas como enojo, porque todo lo que pasa en redes sociales se queda ahí y la gente lo toma muy enserio, después pueden pensar que soy violento"

Existe en varios de ellos que lo que se dice o se publica queda ahí para siempre, por lo que cuidan lo que dicen. Existe una intuitiva preocupación por la huella digital que cada uno de nosotros deja en las redes sociales.

3. Diferencias identificadas entre la versión de ti y tu espacio privado

La siguiente categoría responde a la pregunta: ¿Qué diferencias identificas entre la versión de ti que proyectas en tu avatar y tu forma de ser en espacios más privados o íntimos? ¿A qué atribuyes esas diferencias?

Figura 3: Nube de palabras pregunta 3



Fuente: Creación propia, 2026.

Entre los participantes es posible identificar un grupo de estudiantes que relatan mostrarse en el ámbito público de una forma distinta a cómo son en el espacio privado, estudiantes que son más introvertidos en la vida real hacen referencia a que en las redes sociales son más conversadores y atrevidos, mientras que los que estudiantes que son más extrovertidos en la vida real tienden a ser más introvertidos en los espacios en línea.

E5: "Solamente que en digital soy más expresiva que en persona, aunque, dependiendo de la persona, si es cercana o no, me vuelvo un poco más expresiva o abierta".

E64: "Normalmente en persona soy un poco más callado, las redes a veces me permiten expresar ciertas cosas que en persona me daría vergüenza".

Por otra parte, se identifica que otro grupo de estudiantes, se muestran de la misma forma en la vida real como en las redes sociales. En estos casos se observa coherencia entre el yo real y el yo digital, es decir, una extensión del yo real al mundo virtual. Este grupo es minoritario, y de todas formas reconoce que no publica todo, que se "guarda" ciertos comentarios y gustos.

E7: "no veo mayor diferencia entre lo que proyecto y lo que soy la verdad jejejej"

E84: "No identifico ninguna diferencia debido a que lo poco que expongo lo ve cierta cantidad limitada de personas a quienes conozco, por lo que no necesito proyectar una versión distinta a la que demuestro en persona".

Se puede apreciar una segmentación de las audiencias. Se adecúa lo que se dice y exhibe por las plataformas dependiendo a quienes tengo al otro lado de la red.

4. Conclusiones

La presente investigación permitió analizar la construcción del yo digital en estudiantes universitarios de psicología de una universidad chilena de concepción, considerando el uso de avatares como mediadores de la interacción en entornos digitales. A partir de un enfoque exploratorio–descriptivo, los hallazgos confirman que las plataformas digitales no constituyen espacios neutros de comunicación,

sino escenarios performativos donde los sujetos elaboran y gestionan presentaciones del yo en diálogo permanente con audiencias específicas.

El yo digital no aparece como una identidad disociada del yo offline, sino como una dimensión complementaria, caracterizada por procesos de selección, énfasis y ocultamiento. Esta configuración plantea desafíos para la educación superior, particularmente en relación con el bienestar digital, la salud mental y la formación integral de los estudiantes.

Los resultados evidencian que los avatares no operan únicamente como recursos estéticos, cumplen una función simbólica relevante en los procesos de exploración de la identidad, especialmente en una etapa vital caracterizada por la moratoria psicosocial. En coherencia con la perspectiva eriksoniana, los entornos digitales amplían las posibilidades de ensayo, experimentación y ajuste identitario, permitiendo a los estudiantes explorar distintas facetas del yo sin comprometer completamente su identidad offline. No obstante, esta exploración no aparece como ilimitada: la mayoría de los participantes reconoce la existencia de aspectos de su personalidad que deliberadamente mantiene ocultos, lo que da cuenta de una gestión consciente de fronteras entre lo público y lo privado. En este sentido, el avatar emerge como una herramienta clave en la configuración del yo digital en contextos universitarios contemporáneos, puesto que los jóvenes entrecruzan sus vidas offline y online para transformarlas en sus referencias socioculturales de su diario vivir (Gómez, 2007).

Desde esta perspectiva, lo virtual se presenta como un espacio de exploración, en donde el avatar intenta representar de la mejor manera posible lo que quiero mostrar de humanidad. Incluso esta idea es compatible con las nuevas posibilidades que dan las plataformas de “personalizar” la apariencia virtual para que ella tenga una mejor aceptación en lo social (Mazerant et al., 2025)

Ahora, desde el enfoque dramatúrgico de Goffman, los entornos virtuales se configuran como escenarios donde los estudiantes administran impresiones mediante elecciones visuales, narrativas y simbólicas asociadas a sus avatares. En este sentido, el avatar opera como una “máscara” que no necesariamente implica falsificación, sino una adaptación situacional del yo a normas, expectativas y códigos propios de cada plataforma. La decisión de no cambiar su avatar motivado por la opinión de otros por parte de los estudiantes sugiere, además, un cierto grado de autonomía y control en la presentación del yo digital, tensionando la idea de una identidad completamente determinada por la validación externa. Pero al mismo tiempo reafirma la idea de un proceso gestionado de la representación de la identidad, con el fin de agradar a los que observan mi actuación. Tal como en lo offline, el actor “media” con su audiencia lo que muestra con el fin de adquirir un estatus relacionado al rol desempeñado, los jóvenes cuidan su actuación para no ser objeto de burlas o sanciones desde lo social, a pesar de ser virtual. El avatar no es falso sino estratégico. El ser social virtual de cada uno se cuida tanto o más que el real dado que la sanción social por lo virtual suele ser tanto o más dañina que el bullying directo que las generaciones pasadas habían padecido (Haidt, 2024). Ahora, la administración de los distintos espacios o escenarios tensiona a la identidad. Ya no es solo el espacio físico y directo el que se debe administrar, sino que se le suman los múltiples espacios virtuales, y como estos son capaces a veces de trasladarse e influir en lo físico.

El avatar aparece como una herramienta reguladora de los espacios en relación con la configuración de la identidad. De esta forma los jóvenes gestionan visibilidad, pertenencia, vulnerabilidad y reconocimiento en contextos sociales de alta exposición simbólica.

Finalmente, considerando el carácter no probabilístico de la muestra y el alcance descriptivo de la investigación, se recomienda profundizar en investigaciones futuras mediante diseños longitudinales y metodologías cualitativas más extensivas que permitan explorar las trayectorias del yo digital a lo largo del ciclo formativo universitario, así como sus implicancias en la salud mental, la participación social y los procesos de subjetivación contemporáneos.

5. Referencias

Del Prete, A, Redon Pantoja,S. (2020). Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad Virtual social networks: Spaces of socialization and definition of identity. https://www.scielo.cl/pdf/psicop/v19vn1/0718-6924-psicop-19-01-86.pdf

Erikson, E. H. (1980). Identidad: juventud y crisis. Paidós.

Erikson, E. H. (1993). Infancia y sociedad. Paidós.

Fierro, A. (1996). Desarrollo de la personalidad en la adolescencia. Alianza.

Goffman, E. (2001) La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu.

Goffman, E. (2001) Estigma. La identidad deteriorada. Amorrortu.

Gómez Vargas, H. (2015). Jóvenes y la vida digital: De hacer vida (pos) moderna. Entretextos, 7(19), 1–9. https://doi.org/10.59057/iberoleon.20075316.201519488

Han, B.C (2022) La sociedad de la transparencia. Herder Editorial.

Haidt, J. (2024) La generación ansiosa. Deusto.

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.

Informe Radiografía Digital de niños, niñas y adolescentes (2021) – VTR y Criteria - Defensoría de la Niñez

Mazerant, K., van Berlo, Z. M. C., Schouten, A. P., & Willemsen, L. M. (2025). *Human nature in a virtual world: The attribution of mind perception to avatars*. Computers in Human Behavior: Artificial Humans, 6, Article 100222. https://doi.org/10.1016/j.chbah.2025.100222

Marcia, J. E. (1966). Development and validation of ego-identity status. Journal of Personality and Social Psychology, 3(5), 551–558.

Meeus, W. (2011). The study of adolescent identity formation 2000–2010. Journal of Adolescence, 34(4), 777–792.

Mitchell, L. L., et al. (2021). Implications of identity resolution in emerging adulthood. Developmental Psychology, 57(4), 582–596.

Rizo García, M., (2011). De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal. Quórum Académico, 8(1), 78-94.