

19

Colección
Ciencias Sociales



Las ciencias sociales en épocas de crisis: escenarios, perspectivas y exigencias en tiempos de pandemia

Natalia Andrea Salinas-Arango, Jaime Alberto Orozco-Toro
Juan Felipe Mejía-Giraldo
(Compiladores)

© Varios autores
© Editorial Universidad Pontificia Bolivariana
Vigilada Mineducación

Las ciencias sociales en épocas de crisis: escenarios, perspectivas y exigencias en tiempos de pandemia

ISBN: 978-628-500-011-9

DOI: <http://doi.org/10.18566/978-628-500-011-9>

Escuela de Ciencias Sociales

Facultad de Psicología

Facultad de Trabajo Social.

CIDI. Grupo de investigación en Trabajo Social. Proyecto: Cultura política para la paz: Procesos socioeducativos ciudadanos para la transformación de los imaginarios y prácticas políticas en Medellín en el marco del posacuerdo. Radicado: 158C-06/18-74

Gran Canciller UPB y Arzobispo de Medellín: Mons. Ricardo Tobón Restrepo

Rector General: Pbro. Julio Jairo Ceballos Sepúlveda

Vicerrector Académico: Álvaro Gómez Fernández

Decano de la Escuela de Ciencias Sociales: Omar Muñoz Sánchez

Director Facultad de Psicología: Rodrigo Mazo Zea

Gestora Editorial: Dora Luz Muñoz Rincón

Editor: Juan Carlos Rodas Montoya

Coordinación de Producción: Ana Milena Gómez Correa

Diagramación: María Isabel Arango Franco

Corrección de Estilo: Cristian Suárez

Imagen portada: shutterstock ID: 149926898

Dirección Editorial:

Editorial Universidad Pontificia Bolivariana, 2021

Correo electrónico: editorial@upb.edu.co

www.upb.edu.co

Telefax: (57)(4) 354 4565

A.A. 56006 - Medellín - Colombia

Radicado: 2145-17-09-21

Prohibida la reproducción total o parcial, en cualquier medio o para cualquier propósito sin la autorización escrita de la Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

Capítulo 6

Identidad presencial e identidad virtual: implicaciones de la interacción virtual incrementada por la pandemia¹

Verónica Andrade Jaramillo*
María Alejandra Gómez Vélez**

1 Este capítulo hace parte del proyecto de investigación "Subjetividad laboral, desde la relación entre identidad profesional y la agencia", con número de radicado 910B-09/17-10, del Grupo de Investigación en Psicología, Sujeto, Sociedad y Trabajo, de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) de Medellín.

* Doctora en Psicología, magíster en Psicología y psicóloga. Docente de la UPB. Coordinadora del Grupo de Investigación en Psicología, Sujeto, Sociedad y Trabajo. CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000666939
Correo electrónico: veronica.andrade@upb.edu.co

** Doctora en Psicología, magíster en Ciencias Sociales, especialista en Gerencia de Salud Ocupacional y en Psicología Organizacional, y psicóloga. Docente de la UPB. Coordinadora de la Maestría en Gestión Humana para Organizaciones Saludables.
CvLAC: https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001122487
Correo electrónico: alejandra.gomez@upb.edu.co

Resumen

En este capítulo presentamos una reflexión teórica respecto a la relación entre la identidad “presencial” (IP) y la identidad virtual (IV) para comprender qué ocurre con quienes somos al interactuar con otros desde una lógica de virtualidad debido a la aceleración del uso de este tipo de recursos por razón de la pandemia de la COVID-19. Para ello, retomamos algunas reflexiones sobre la comprensión de lo virtual, la relación presencial/virtual, realidad/fantasia, la identidad como construcción social y conceptos de la teoría de papeles de Goffman (2009) como auditorio, escenario, equipo, bambalinas, flujo expresión-acción y flujo cinismo-sinceridad. Sobre la relación IP e IV consideramos que puede variar desde reescribir la primera en gran medida en función de la segunda, o ser la segunda simplemente una ampliación de los predicados identitarios de la primera. También, planteamos que en la actualidad asistimos a una confluencia –en palabras de Goffman– de las regiones anterior (el escenario) y posterior (tras bambalinas), a la desaparición de la noción de equipo (los que ayudan a sostener el *performance*), al uso de otras maneras para visibilizar la expresión sobre la acción, así como la ausencia de los refrendadores tradicionales para comprobar si el *performance* de otros actuantes proviene más de la sinceridad que del cinismo. Todo lo anterior nos demanda una mayor comprensión del *modus vivendi* interaccional relativo al mundo de la internet, y que puede ser útil conocer y gestionar, tanto para la vida cotidiana en general como para la permanencia y desempeño en el mundo del trabajo, desde la identidad profesional o laboral.

Palabras clave

Teoría de papeles, Virtualidad, Identidad, Identidad virtual, Identidad profesional.

Introducción

Este capítulo surge de las inquietudes intelectuales y personales que nos suscitó la vivencia del confinamiento decretado en Colombia el 25 de marzo del año 2020, y que se extendió con distintos matices hasta el 31 de agosto del mismo año, como respuesta para enfrentar la pandemia mundial de la COVID-19. Esta medida fue adoptada de manera similar en diversos países alrededor del planeta y tuvo entre sus consecuencias el fuerte impulso del uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) como modo preferente de relación entre los seres humanos, para procurar mantenerlos social y económicamente activos. Esto llevó a millones de per-

sonas a sumarse a la lógica de interactuar principalmente a través de la virtualidad, ya no solo como un asunto elegido, sino obligatorio (y, por tanto, involuntario para muchos con todas sus implicaciones psicosociales) (Orejuela Gómez, 2020a), con el único fin de seguir respondiendo a las demandas laborales y académicas y, en general, al funcionamiento de la vida cotidiana y el mantenimiento económico de las naciones.

Dicha situación trajo consigo asuntos que ya han sido reportados en la literatura especializada y entidades responsables de la gestión del tema como el exceso de trabajo (International Labour Organization, 2020), aunque ya era un fenómeno en aumento en las últimas décadas (Golden, 2009), la difuminación de los límites entre espacios personales y laborales (Comisión Económica para América Latina y el Caribe, 2020), las afectaciones a la salud mental (Ramírez-Ortíz et al., 2020) y la evidencia de la brecha digital –tanto de acceso como de competencias–, así como su relación con el nivel socioeconómico. Todo esto desnudó, por supuesto, el nivel de desarrollo del país (Botero, 2021; La República, 2020; Observatorio CAF del Ecosistema Digital, 2020).

También, hemos sido testigos o protagonistas de situaciones bochornosas o simplemente graciosas asociadas a descuidos o falta de habilidad técnica en el manejo de la tecnología o, en un sentido más profundo, de la confluencia –o confusión– de los espacios privados/públicos que se hizo cada vez más común debido al uso cotidiano de las TIC, donde, desde la metáfora del teatro de Goffman (2009), parece que empezamos a confundir el escenario con el espacio tras bambalinas y, en ocasiones, al auditorio con el equipo (términos que serán explicados en breve).

Este uso cotidiano y cada vez más asiduo de la virtualidad para comunicarnos nos implica posicionarnos en distintos contextos virtuales, formales o informales, para trabajar, estudiar, informarnos, e incluso divertirnos, sea de manera sincrónica o asincrónica, y “poner” algo de nosotros en el exterior. En este caso, en un exterior que incluso puede ser imborrable a modo de huella digital que sigue circulando en la web, pese a las discusiones actuales que se dan en la arena legislativa respecto al derecho al olvido o a ser olvidado, cuando nuestra información personal transita de manera permanente sin nuestro consentimiento en la internet (Terwangne, 2012).

Ese “poner algo de nosotros” al momento de la interacción virtual interpela y reta el quiénes somos, y nos lleva a varios cuestionamientos que han estado en el ojo de esta discusión desde hace ya varias décadas, aunque ahora acapare nuestra atención. En los años ochenta, Turkle empezó a cuestionarse sobre las implicaciones psicológicas y psicosociales de nuestra interacción con el mundo de los computadores (Turkle, 1984). Entre las preguntas que empezó a hacerse la autora —y que están vigentes hoy en día— se encuentra si nuestra identidad se modifica en razón de la interacción virtual, si somos otros cuando hacemos *vdia* en estos medios virtuales versus cuando lo hacemos cara a cara, o si se conserva esa imagen que tenemos de quiénes somos independientemente del modo de interacción; incluso, saltan preguntas sobre si realmente esta manera “diferente” de interactuar conlleva otras dinámicas o acontece de la misma forma como ocurre en lo presencial (solo guardando la consideración de un cambio de canal). Estas inquietudes, en particular en el mundo del trabajo, nos llevan a pensar qué ocurre con los trabajadores que se vieron abocados al uso frecuente de la virtualidad para poder realizar sus labores, y si esta condición actual —que parece llegó para quedarse con un uso más generalizado— conduce a que la identidad, en general, y en particular en relación con el trabajo, es decir, la identidad laboral o profesional, se reescriba en función de las “nuevas” maneras de interacción.

En este capítulo presentamos una reflexión teórica respecto a qué ocurre con la identidad cuando en gran medida es interpelada o se pone en juego a través de la virtualidad. Para ello, se consideraron los repertorios provenientes de autores como Goffman (2009), de quien se retoma la teoría de papeles, Scheibe (1981; 1995; 2005), Stryker (2007; 2008) y Andrade (2014; 2015; 2018) para abordar el concepto de identidad; y otros autores como Turkle (1984) y Valderrama (2015; 2016) para ahondar sobre la identidad virtual o digital. Todo esto, con el fin de comprender qué ocurre en la relación identidad “real” —o mejor, presencial o física— versus identidad virtual, cómo se reescribe o no, y cómo las personas se adaptan y siguen poniendo su *self* en diversos lugares (Scheibe, 1995) tratando de responder a las demandas que asigna la interacción social en la actualidad.

La vida como una obra teatro

Goffman (2009) plantea la metáfora del teatro para explicar la vida como una obra compuesta de actores o actuantes, guiones, papeles, auditorio, equipo, región anterior y posterior, entre otros conceptos que favorecen la explicación de la vida como una representación, y que aportan gran valor para comprender la interacción de las personas y la construcción de lo social. Su trabajo publicado originalmente en el año 1959 sigue siendo potente para ayudarnos a entender lo que estamos viviendo en la actualidad respecto de nuestras interacciones con los otros, incluso bajo la mediación virtual.

Para él, todos podemos representar varios papeles al tiempo, incluso siendo estos contradictorios, e implicarle exigencias diversas al actuante, quien desempeña un papel o rol. Asimismo, una actuación de un papel puede llevarse a cabo a través de los polos cinismo-sinceridad, entendiendo por sincero el creer que lo que se hace tiene un significado, está anclado a la realidad, y tiene relación directa con quien se cree ser. Desde el cinismo se actúa un papel para cumplir con las expectativas del rol, pero sin establecer mayor relación –emocional– consigo mismo. Independientemente de si la actuación es asunto real (sincero) o un artificio (cínico), los sentimientos del actuante no determinan que la actuación sea exitosa, es decir, creída por quienes la presencian: el auditorio. Lo que garantiza su éxito será lo convincente que dicha representación sea en el respectivo contexto de actuación.

La actuación o representación, Goffman (2009) la entiende como “la actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes” (p. 30), es decir, sobre el auditorio. Para el autor, la interacción implica “la influencia recíproca de un individuo sobre las acciones del otro cuando se encuentran en presencia física inmediata” (p. 30); sin embargo, acá entendemos que para ella no se requiere la presencia física inmediata, sino la presunción de la presencia de otro –incluso virtual, sincrónica o no, individual o colectiva–, siempre y cuando exista un *feedback* de aquel frente a quien se ejecuta la actuación. En otras palabras, siempre y cuando nos percatemos de que el otro existe. De igual modo, para que la representación sea creíble, el actuante cuenta con el apoyo del equipo, aquellos quienes tienen intereses comunes y ayudan a que la actuación sea convincente para el

auditorio. Podemos decir, incluso, que así como asumimos la existencia de un auditorio virtual, también existiría un equipo virtual.

La actuación se hace con base en las expectativas atribuidas a un papel o rol, el cual es una “pauta de acción preestablecida que se desarrolla durante una actuación y que puede ser presentada o actuada en otras ocasiones” (Goffman, 2009, p. 30). Entonces, se requiere comportarse de cierta manera a lo largo del tiempo porque el papel no es algo que se posee, sino algo que se representa, y debe hacerse –mostrarse– de manera coherente y articulada para que sea creído.

Para Goffman (2009), los papeles son máscaras con las cuales las personas se relacionan con el mundo y podrían ser eventualmente el verdadero *self*. Esto depende de la forma como se asuma el rol, sincera o cínicamente, aunque conviene decir que en un mismo rol pueden ponerse en uso distintas máscaras. La máscara resulta ser la expresión exterior del ser interior, según explica Scheibe (1981). Pueden ser heredadas, adquiridas, prestadas, compradas o adaptadas, representan la cara visible del sujeto hacia los demás, y sirven en primer lugar como instrumento de protección para el actuante por ocultar lo que realmente ocurre con él más allá de la representación.

Igualmente, la máscara sirve para penetrar en contextos o situaciones donde sin ella no sería posible, proporcionando el acceso a información que de otra manera no se conseguiría y favoreciendo el control de las representaciones, al poder anticiparse gracias a la información obtenida. Incluso, pese a que la máscara disfraza lo que realmente ocurre con el actuante, tiene efectos reales sobre la interacción al ser: a través de ella, el actuante se relaciona con el auditorio. Lo anterior, aunque “haga como si” (Scheibe, 1981, p. 65), pero si es un comportamiento consistente y duradero tendrá las consecuencias buscadas.

La representación de los papeles (la obra) tiene su propia lógica interna y está asentada en las expectativas que todas las personas integrantes (actores y auditorio) tienen al respecto. Según Goffman (2009), existe un *modus vivendi* interaccional donde se establecen acuerdos temporales al respecto de las demandas que unas personas tienen sobre otras, de acuerdo con los papeles representados. Cuando estos acuerdos se rompen (se interrumpe el guion) desaparece la consistencia entre la apariencia y la manera, y los espectadores (auditorio) entran a reclamar lo que esperaban “ver”. Una vez entendido por parte del sujeto el papel a representar y el *modus vi-*

vedi interaccional, se inicia la acción que direcciona cómo será la interacción en adelante.

Por lo general, al menos al principio, las personas tienden a asumir el rol sin cuestionarse inicialmente el porqué y el para qué de su *performance*, tal vez como una manera de garantizar la pertenencia a un contexto social determinado mediante el cumplimiento de los requisitos sociales que este exige, o por el hecho de que la estructura antecede al sujeto (Mead, 1973)² y ha sido el orden social establecido en dicho contexto de interacción (Goffman, 1971). En este mismo sentido, siguiendo a Goffman (2009), una representación implica una realización dramática donde la persona actuante tendrá que lidiar con el flujo expresión-acción. La expresión se refiere a aquello que es mostrado al público o auditorio para que el papel sea creído; la acción es aquello que la persona realmente hace, pero no necesariamente es visible, y que sustenta el porqué tiene asignado dicho rol o por qué ocupa determinada posición social. En ocasiones, se encuentran personas más volcadas a la expresión que cuentan con gran credibilidad por parte del auditorio, pero en hechos concretos (acciones) no tienen cómo sustentar el rol que ostentan; por el contrario, también puede suceder que algunos actantes no cuenten con suficiente capacidad dramática (expresión), aunque por sus acciones merezcan completamente el reconocimiento asignado al rol.

La realización dramática (lo que se proyecta para lograr la representación) se sostiene en lo que Goffman (2009) llama *la fachada*, relacionada con mostrarse y hacer lo que se supone se muestra y se hace en un rol determinado. La fachada implica un medio, y una fachada personal. El medio implica el mobiliario, el decorado y los equipos, todo esto referido a elementos externos al sujeto que proporciona el escenario de fondo, en pro de que la actuación se vea lo más natural y sincera posible. La fachada personal se compone de la apariencia y los modales. La apariencia incluye todos aquellos aditamentos materiales de los cuales la persona hace uso para representar el rol. Asimismo, hacen parte de esta la edad, el sexo,

2 De acuerdo con Mead (1973), los seres humanos nos convertimos en personas a medida que interiorizamos la estructura social que existe previo a nuestro nacimiento. Asumirla como natural, por lo menos inicialmente, hace parte de constituir el *self* y pertenecer a la sociedad.

el cuerpo, y todos aquellos aspectos sociodemográficos, así como la etapa del ciclo vital en el que la persona se encuentre. Los modales se refieren a la forma en que la persona se comporta y reafirman el que le sea asignado determinado estatus perteneciente al rol desempeñado, la forma en que usa la voz, su volumen, los gestos, las actitudes sumisas o dominantes, entre otros aspectos. En resumen, la apariencia personal se refiere al cómo se ve y, los modales, al cómo se comporta.

Toda la representación ocurre en lo que Goffman (2009) llama *la región anterior*, es decir, aquellos espacios donde ocurre la interacción y se da la actuación por parte de todos los involucrados (el escenario), donde es importante mantener lo proyectado. Para que haya región anterior debe existir una región posterior (bambalinas) o un espacio donde el actuante puede sentirse libre de tener que controlar sus expresiones, porque no está presionado por parecer lo que es o no es. La región posterior representa espacios íntimos donde no cualquier persona, además del actuante, puede ingresar: en ella tiene depositada confianza para manifestarse desprevenida-mente sin necesidad de esforzarse por una representación.

La región posterior o tras bambalinas se caracteriza por ser aquel espacio donde el actuante puede mostrar todos los elementos de la fachada, sean del medio o personales, que son suprimidos en la región anterior durante la representación. En la región posterior, la persona exhibe comportamientos que serían considerados por el auditorio que lo ve en la región anterior, como desfasados o discordantes, según la expresión dramática que haya presentado.

Sin embargo, que una región se convierta en anterior o posterior depende más de dónde está puesta la atención sobre la representación. Un espacio de escenario podría convertirse en una región posterior según la interacción y quiénes acompañen, si hay que hacer esfuerzo por mantener la representación o si el actuante puede relajarse. Pero cuando se trata de la realización dramática, el actuante requerirá, además de todo lo mencionado, controlar las incongruencias que pueden conducir a que pierda su credibilidad y se caiga toda la función.

Para Scheibe (2000), la vida, al ser pensada como drama, es un campo de juego, donde el éxito radica en la combinación entre la arbitrariedad de los hechos que acontecen a diario y las elecciones que las personas hagan sobre ellos. Asimismo, indica que todas las

representaciones o *performances* adquieren significado dependiendo del contexto o marco referencial en los cuales son ejecutados. Una vez retirados de dicho contexto, pueden tomar rumbos nunca esperados o que no estuvieron dentro de las intenciones iniciales de los actuantes al introducir el curso de acción.

Según Scheibe (2000), el cambio de escenario, cada vez más común en el actual momento histórico donde las condiciones de lo social son dinámicas y fluidas, transforma las relaciones, es decir, las relaciones establecidas con los otros son provisionales y se basan en *scripts* temporales, para –en sus términos– “bailar la danza” mientras se tengan esas condiciones: una vez dichas condiciones cambien, las relaciones mutarán o se disolverán.

Para Scheibe (1981), cuando se trata de la interacción social, todas las personas, pensadas como actuantes del drama o jugadores del juego de la vida, cuentan con las posibilidades de interactuar estratégicamente, mostrando u ocultando información conveniente según sus propósitos o buscando aquella de los demás que le sea útil, tanto siendo actuantes o siendo auditorio. Todo depende de cómo los jugadores jueguen su juego según el contexto y las condiciones dadas durante la ejecución de la representación.

¿Quiénes somos, entonces, en medio de la obra? La cuestión de la identidad

Para Scheibe (1995), los seres humanos cuentan con *self* e identidad; el *self* implica un cuerpo vivo –exclusivamente, humano– que pueda tener la conciencia de que existe –conciencia de sí–, y ser, por tanto, una entidad autoreflexiva que se actualiza constantemente y que existe en la medida que cumple la función de poner al ser humano en relación con el mundo, como lo propusieron James (1890) y Mead (1973), entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX.

La identidad, según Scheibe (1995), puede existir independientemente de cuerpos vivos, como es el caso de los personajes de caricaturas que cuentan con determinadas características y son reconocidos por el entorno, pero no existen o no recae sobre alguien en particular su existencia (identidad sin *self*). Igualmente, la identidad como no necesita del *self* para existir, cambia incluso res-

pecto a una persona fallecida sobre quien se siguen construyendo versiones alrededor de sus características, posterior a su muerte; o, para el caso que estamos tratando en el presente capítulo, la identidad de alguien –también, desde la virtualidad– puede seguir siendo construida por otros, sin que esta necesariamente esté involucrada o incluso llegue a darse cuenta.

Identidad para Scheibe (1995) se refiere a lo que algunos investigadores denominan como *identidad personal*, pero aclara que no se concibe como individual –formada por el individuo en independencia de su entorno–, ni que se refiere exclusivamente a aspectos que algunos llaman *íntimos* o *privados* de la persona, sino que también implica factores relacionados con lo público, lo social, lo político y lo económico, como es el caso de la identidad en relación con el trabajo, la cual presenta todos estos componentes (Andrade, 2015). Así, se entiende, acuerdo con Scheibe, que la identidad incluye lo privado y lo público, lo personal y lo colectivo, y que en su totalidad es de naturaleza social.

La identidad se construye a través del proceso de socialización que implica la interiorización de valores transmitidos por la sociedad y se constituye en una forma de aprendizaje que implica el desarrollo moral de la persona. Esta, de acuerdo con Scheibe (1995), es la combinación entre lo otorgado y lo alcanzado por medio de la socialización y que, por tanto, se modifica a lo largo de la vida, incluso después de la muerte de las personas como se mencionó. Es “una construcción/reconstrucción entre dos procesos y dimensiones: lo biográfico y lo relacional” (Laport et al., 2010, p. 142), donde lo biográfico implica negociar entre lo que se quiere ser y lo que se ha construido a lo largo de la propia historia, y lo relacional implica la transacción hecha entre la persona y los grupos o instituciones a los cuales el sujeto pertenece (Dubar, 1998). La identidad “es un espacio de conflicto, superposición, restricción y oportunidades; una producción histórica continua entre el sujeto y su contexto” (Laport et al., 2010, p. 143).

Siendo entonces una construcción constante, la identidad implica afirmación y negación que lleva a la reconstrucción de la singularidad, respondiendo al quién soy, a partir de predicados que muestran la singularidad del sujeto como condición única de semejanzas y diferencias de la persona respecto a los otros “o en relación al mismo individuo en otro momento de su trayectoria histórica” (Malvezzi, 2000, p. 3).

Para otros autores, como Stryker (2007; 2008), debe hablarse de identidades, en lugar de identidad, y se entienden como esquemas cognitivos que no están relacionadas a una situación específica, sino que pueden emerger según la situación lo requiera. Según el autor, están organizadas en una jerarquía definida por la probabilidad de que una identidad pueda ser invocada en una diversidad de situaciones (saliencia de identidades), por lo cual las personas terminan escogiendo roles coherentes con sus identidades prominentes –las primeras en la jerarquía– y conduce a que le pongan mayor energía al momento de la acción (centralidad psicológica). Así, se esperaría que los roles que las personas escojan les implique la puesta en acciones de las identidades con las cuales más se identifican y, de hecho, tiendan a generalizarla a otros roles. Según Smith et al. (2015), cuanto más se involucra una persona en el rol, más trascendente lo encuentra y más se termina relacionando con su identidad.

Para Andrade (2015), en lugar de hablar de identidades (en plural), puede pensarse en una identidad que, si bien es cambiante, se presenta como unidad para el sujeto y le admite reconocerse a sí mismo pese a los cambios y el paso del tiempo. Para la autora, la identidad es “un conjunto de esquemas cognitivo/afectivos compuestos por un grupo de predicados, que al entrar en interacción responden a la pregunta ¿quién soy yo? en determinadas situaciones y en determinados contextos. La identidad se manifiesta en comportamientos puntuales” (p. 41).

Al estar la identidad compuesta de predicados identitarios – aspecto planteado por Mavezzi (2000) y que en Stryker serían las identidades–, estos se refieren a adjetivos atribuidos por otros o autoatribuidos por el sujeto como propios o características que le describen. Estos predicados varían su orden de presentación, de acuerdo con Andrade (2015), dependiendo de a) las demandas percibidas del entorno –que se basan en los conocimientos que se tengan de la estructura social y su modo de funcionamiento–; b) las capacidades con las cuales el sujeto considera que cuenta para responder a dichas demandas –donde, por supuesto, entra a jugar la percepción de eficacia; y c) los repertorios disponibles acumulados a lo largo de los aprendizajes fruto de la experiencia biográfica, y que son posibles de ser activados en la situación específica. Y podría incluirse un cuarto elemento: lo que el contexto en ese momento permite hacer –o predicado a mostrar del actuante–.

De igual modo, para Andrade (2015), la presencia de unos predicados en lugar de otros varía según el lugar de presentación: si es en la región anterior o posterior (Goffman, 2009), y si son presentados ante el equipo o el auditorio, ya que, dependiendo de ello, de los objetivos buscados, de la necesidad de pertenencia y aprobación, podrán aparecer unos u otros (Andrade, 2014; 2018). Por otro lado, la autora hace uso de las máscaras, las cuales ante el auditorio se presentan como predicados de la identidad para lograr su credibilidad y conseguir el cumplimiento de los objetivos buscados, pero que no son reconocidos como predicados propios por parte del sujeto. Sin embargo, frente a este tema quedará la discusión de si lo que define lo que somos es lo que hacemos –con la inclusión de las máscaras usadas– o si lo que somos es lo que creemos que somos.

Lo virtual y la realidad

Existen distintas representaciones construidas a lo largo de las últimas décadas respecto a lo virtual y su relación con lo real o la realidad, que se presentan a modo de discursos (Valderrama, 2015), y que se relacionan con el desarrollo mismo de la tecnología. En primer lugar, lo virtual emerge como un deseo humano por representar la realidad o ser lo más cercano posible a ella: “El deseo por lograr la mejor representación de la realidad, el mejor mapa de todos los mapas, nos llevaría inevitablemente a idolatrar la simulación virtual como la única realidad conocida” (Valderrama, 2015, p. 19).

Con el paso del tiempo y la sofisticación de los sistemas computacionales se fue logrando que esa representación fuera cada vez más fiel o, según algunos autores y de acuerdo con Valderrama (2016), se superara, llegando al punto de asumir como real la virtualidad misma. En la actualidad, asistimos a un momento donde, a pesar de continuar la discusión entre lo virtual y lo real, y de anteponerlos, para autores como Levy (1997), lo virtual³ puede ser o es, a su vez, real desde una perspectiva filosófica, al pensar la virtualidad como potencia de la realidad, es decir, lo virtual es una manera de

3 La palabra virtual “proviene del vocablo *virtualis* y que se usaba en la filosofía medieval para señalar las potencialidades detrás de algo” (Valderrama, 2015, p. 20).

representar la realidad. Para este capítulo retomamos la tesis de Levy considerando que, desde el momento en el cual la virtualidad implica un usuario interactuante con la realidad material que se requiere para su funcionamiento (Valderrama, 2015), dicha interacción interpela y pone en juego al sujeto. Esto hace de la virtualidad otro escenario de interacción y, por tanto, de movilización de su identidad.

También, se encuentra la discusión sobre cómo lo presencial o físico sí es real versus lo virtual que se supone es irreal o ficticio. Al respecto, la misma Turkle (1984) ya había puesto de relieve este asunto cuando investigó a jóvenes en juegos de rol por computador evidenciando que las dificultades que se presentaban allí eran propias de la vida cotidiana precedentes al uso de la tecnología. Esta reflexión de Turkle es paralela al trabajo que también venían adelantando socioconstruccionistas como Gergen (1991), mostrando que lo que pensamos como real y objetivo, lo físico, lo presencial, puede ser pensado como virtual,⁴ incluso mucho antes de la aparición de la virtualidad como la conocemos a través de las computadoras y la existencia de la internet. “La realidad también es construida, imaginada e ilusoria, por lo que dejar todo ello solo al ciberespacio era pecar de un realismo ingenuo y limitado” (Valderrama, p. 29, 2015). De hecho, para Horst y Miller (2012), la interacción del “mundo real” siempre ha sido virtual, en la medida en que las personas han buscado las mejores maneras de representar los roles y hacer control de las expresiones para lograr credibilidad frente al auditorio en su *performance*, como en efecto lo muestra Goffman (2009).

Así, entonces, podemos decir que ni la presencialidad o el contacto cara a cara son absolutamente reales, entendiéndola como objetiva y veraz, no sujetas a la interpretación y a la subjetividad, ni la virtualidad es completamente irreal, fantasmiosa o externa a la vida *offline*. Lo virtual, al ser otro medio de interacción con los otros –o el Otro (Mead, 1973)–, también crea realidades y, pensando desde una perspectiva pragmática (James, 1890) trae implicaciones o consecuencias concretas, “reales” para las personas.

4 Desde el punto de vista de la interacción, ya que se parte de que la realidad es una construcción discursiva que no existe por sí misma, aunque al ser construida socialmente tiene efectos pragmáticos, es decir, es asumida como la realidad o se convierte en la realidad misma.

La identidad virtual o digital y la interacción en la virtualidad

Dependiendo del profesional al que se le pregunte, podría referir una acepción distinta respecto a qué es la identidad digital o virtual. Una acepción aceptada en la ingeniería y asociada a temas de seguridad tiene que ver con uno de los cambios más importantes de las últimas décadas acerca del uso de la internet: pasar del anonimato –idea inmortalizada a través de la caricatura de Steiner en 1993 publicada en el *The New Yorker* (ver Figura 1)– al absoluto reconocimiento de quién está detrás de la pantalla por medio de indicadores, incluso de tipo biométrico.

Figura 1. “En internet nadie sabe que eres un perro”⁵



"On the Internet, nobody knows you're a dog."

Fuente: Caricatura de Peter Steiner en *The New Yorker* en 1993. Tomada de Efe-
mérides tecnología (2014).

Es decir, la identidad digital, virtual o identidad 2.0, en su
acepción más conocida, se refiere a la correspondencia inequívoca

5 Traducción propia.

entre una persona (un ser humano de carne y hueso) y las acciones que realiza en la web, especialmente, cuando corresponden a asuntos de seguridad como claves, dinero, IP, usuarios bancarios, entre otros (Salmony, 2018). En este caso, funciona a modo de identificación, como una cédula o una tarjeta de conducción, el cual da cuenta que somos esa persona y no otra, tema considerado especialmente para asuntos legales e identificación de delitos que puedan ser rastreables con el uso de la web. Esta acepción de identidad digital no aplica solo para personas, sino también para organizaciones e instituciones que están representadas también desde la virtualidad; incluso, muchas existen virtualmente y no tienen su asiento en la existencia material más allá de la que sostiene el uso de los equipos.

Una segunda acepción, la que queremos adoptar aquí, se refiere a que la identidad virtual es una expresión con diversos matices de la identidad “presencial” o atribuida fuera de línea a la persona (Valderrama, 2016), con la claridad de que, al ser lo virtual otro escenario de interacción, así como los encuentros cara a cara, la identidad, en su sentido holístico, puede reescribirse, ampliarse, o modificarse como consecuencia de dicha interacción.

Uno de los aspectos destacados por Turkle (1984), al empezar a explorar las implicaciones para las personas respecto al uso de la internet en sus inicios, era la gran libertad de experimentar quién se es a través de interactuar con otros sin que supieran quiénes somos, y sin sentir la presión que ello implica, es decir, a través del anonimato. Esto, por supuesto, asociado en su momento a la baja posibilidad de identificar a los usuarios de la web: “Las imágenes del computador ofrecen un nuevo medio de expresión y un ‘compromiso esquizoide’ entre la soledad y el miedo a la intimidad que es emblemático del encuentro entre la máquina y nuestras vidas emocionales” (p. 280).⁶ A esta conclusión llegó la investigadora al revisar la manera en que sus participantes, entre ellos jóvenes jugadores de computador y *hackers*, se relacionaban y mostraban un despliegue de otros predicados identitarios que incluso refrieron nunca haber puesto en uso, es decir, nunca haber sido así. Para ella, la internet se presentaba en ese momento como la oportunidad de

6 Las comillas sencillas de la cita de Turkle son originales de su texto de 1984, *The second self. Computer and the human spirit*.

poder llegar a ser lo que realmente se era, ya que gracias al anonimato se eliminaban las interferencias propias de la interacción cara a cara, el temor a ser juzgados, o que pesara sobre nuestra historia de vida los errores cometidos en la interacción con los otros.

Sin embargo, en la actualidad contamos con mayores controles que refieren la pérdida del anonimato, lo cual de alguna manera deja por fuera las consideraciones iniciales de Turkle respecto a la posibilidad de la exploración de la identidad mediante la virtualidad, cuestión totalmente relacionada con la primera acepción de identidad digital que mencionamos. Pese a esto, se siguen publicando estudios que apuestan por esta posición en la cual se defiende la tesis de que el mundo virtual se convierte en un escenario enriquecido que deja ampliar los predicados identitarios o, incluso, construir la identidad misma, independientemente de si la interacción es anónima o no (Bozkurt y Chih-Hsiung, 2016; Stanko et al., 2019).

Aquello de ampliar o experimentar otros predicados identitarios en la virtualidad podría relacionarse con que, a diferencia del encuentro cara a cara, la interacción virtual puede darse de manera asincrónica; e incluso, en la sincronía, es posible “poner en pausa” la interacción a través de la desconexión intencional para prepararse o preparar el escenario, con el fin de mostrarnos como sí queremos hacerlo (Portillo Fernández, 2016), comportarnos como queremos hacerlo, ser como queremos, por lo cual este tipo de oportunidades, técnicamente, nos ayudan a explorar otros predicados identitarios que en la interacción fuera de línea tal vez no habíamos explorado o conocíamos de nosotros: “La virtualización de la sociedad conlleva una profunda transformación de los modos de relacionarse, de crear la imagen que queremos proyectar a los demás y del propio concepto de realidad” (Portillo Fernández, 2016, p. 53). Posiblemente, esta ampliación de la identidad a través de la exploración está mediada por el uso de la virtualidad, por gusto o por intereses personales (Bozkurt y Chih-Hsiung, 2016), o por como lo muestran Nienaber y Barnard (2015): porque hace parte del trabajo y se hace necesario adaptarse.

La identidad virtual y la teoría de papeles

Partiendo de la posibilidad de “la pausa” en la interacción virtual, ya sea por la asincronía o por la desconexión en lo sincrónico, podemos retomar algunos de los elementos propuestos por Goffman (2009) para comprender la interacción con el otro a través de la virtualidad, y pensar cómo se presenta el *self* y se despliega la identidad con sus distintos predicados.

Al igual que en la presencialidad, la virtualidad implica un marco que trae consigo reglas o estándares de interacción, lo que Goffman (2009) llama el *modus vivendi* interaccional, que en efecto varían según la actividad que se esté realizando. Incluso, desde hace varias décadas se ha escrito respecto a la etiqueta en la internet o netiqueta (Shea, 1994), referida a estándares mínimos de comportamiento para relacionarse a través del mundo virtual, entre los cuales se incluye recordar que el que está del otro lado de la pantalla es una persona con sentimientos como uno y puede verse afectado, y procurar comportarnos con los estándares que lo hacemos en la vida fuera de línea.

Pero más allá de la netiqueta, los marcos de relación que impone la virtualidad varían según la actividad a realizar. Podemos pensar aún en algo de anonimato mediante los juegos de rol que permiten el uso de avatares que nos representen, a los cuales incluso les podemos cambiar el nombre y las características físicas, aunque también indican cómo se pueda actuar según las reglas del juego. Asimismo, podemos pensar en espacios más formales, como los del trabajo o estudio, donde incluso nuestro rostro puede verse implicado en la interacción sincrónica en una teleconferencia o una clase virtual, o de manera asincrónica a través de videos, audios o escritos que hayamos realizado desde nuestros usuarios, sean equivalentes o no a nuestros nombres. En otras palabras, pasamos de ser consumidores de información a ser productores también: ya somos prosumidores.

Por otra parte, bajo una lógica similar podemos encontrar la interacción en redes sociales sobre las que también existen estudios sobre las dinámicas que se siguen en su interior, las cuales son además condicionadas por el tipo de información posible de compartir y hacer *feedback*. Por ejemplo, no es igual la interacción que se esta-

ble a través de Tik-Tok e Instagram, que en Facebook o Twitter, o en redes sociales que tienen fines concretos como las profesionales (LinkedIn, por citar solo una) o académicas (Scopus, ResearchGate, Academia.edu, entre otras). De hecho, habría que considerar la variable generacional para pensar el modo de interacción y lenguaje posible de ser usado en cada una, el uso de emoticones hechos con teclado y las palabras que no pertenecen a ninguna lengua en particular –aunque mayormente son anglicismos–, pero que ya son universales para comunicarnos en la internet y que, según el uso que hagamos de ellas, puede dar cuenta de nuestra edad o de nuestro conocimiento respecto a este tipo de lenguaje.

Todo esto nos pone de relieve la región anterior o escenario y la posterior o tras bambalinas (Goffman, 2009) en la interacción virtual. La región anterior se convierte en aquella donde otros reciben nuestra influencia o información, y hacen las veces de auditorio creyendo o no nuestro *performance*. Como lo manifiesta Goffman, al igual que ocurre en la vida “presencial”, en la virtualidad usamos o creamos una fachada personal (cómo nos vemos y cómo nos comportamos) para hacernos más creíbles. De hecho, frente a esta cuestión, autores como Portillo Fernández (2016) hacen una crítica respecto a plantear que la identidad desde la virtualidad es falsa en la medida en que es “más producida” o menos auténtica. Si viéramos en persona a alguien que conocimos como influenciador, ¿se comportaría y se vería diferente de cómo lo vemos en la internet? ¿Será que el modo en que nos preparamos para “aparecer” o hacernos presentes en la web –no solo con nuestra imagen, sino también con todas nuestras intervenciones– se trata solo de fachada y uso de máscaras? ¿Las máscaras tendrán algo que ver con nuestra identidad? ¿Acaso en la presencialidad, al preparar el cómo nos vemos cotidianamente, no es un modo también de alistar la fachada para la interacción? Tal vez, a lo que se refiere Portillo Fernández (2016) es que el lenguaje no verbal es más difícil de controlar y muestra también quiénes somos, pero en la virtualidad este componente muchas veces está ausente.

Hay una cuestión relevante en este punto y es que la apariencia, como parte de la fachada personal (Goffman, 2009), en el marco de lo virtual deja generalmente por fuera características que hacen parte de nuestra identidad, como el cuerpo (donde no es posible ni siquiera mostrar el rostro), el sexo, la edad, aspectos socio-demográficos y el momento del ciclo vital por el cual atravesamos

cuando tenemos la interacción; incluso, los modales —el segundo componente de la fachada— pueden ser un tanto invisibles, respecto a que nuestro comportamiento solo se puede “ver” a través de la escritura o la “presencia” *online* cuando estamos conectados, pero con cámara apagada con gestos ausentes. La virtualidad representa todo un reto para que nuestros predicados identitarios se hagan visibles, lo cual nos lleva al siguiente punto, el flujo expresión-acción.

Al igual que en la vida fuera de línea, la virtualidad implica que las personas no solo “hagan”, sino que “muestren que hacen”. Es decir, como muchos de los indicadores presenciales se pierden, entre ellos, los gestos, la voz, no se pueden expresar ideas completas o extensas, expresar quién se es y dejar evidente qué se hace para los fines performativos resulta ser difícil. Por esta razón, en ocasiones encontramos “rasgos” muy marcados de personas que procuran su mayor esfuerzo por hacerse bastante visibles y que, posiblemente, en la cotidianidad *offline* no lo sean tanto o no se comporten de esa manera tan pronunciada. También, esto puede relacionarse con lo que empezamos a registrar como trabajadores cuando recién salimos a confinamiento, y a realizar en gran medida trabajo remoto: un aumento inusitado en las horas de trabajo y permanecer un mayor número de horas al día en línea y disponible para responder en cualquier momento, relacionado con el temor de que los otros pensarán que no se estaba trabajando por hacerlo desde la casa. Hay que decir igualmente que este temor fue fundado en muchas ocasiones por el extremo control que muchos/as jefes ejercieron por el miedo de perder el control del trabajo a través del horario (o la presencia del trabajador en su puesto de trabajo durante el horario laboral), a la necesidad de la confianza en los resultados u objetivos de la persona independientemente de si está conectada o no, o de si se puede vigilar lo que hace (Orejuela Gómez, 2020b), cuestión para las que muchas organizaciones de trabajo y muchos/as jefes no estaban listos.

Además del flujo expresión-acción, está el flujo sinceridad-cinismo (Goffman, 2009). Una de las cuestiones más complejas de la interacción en la internet tiene que ver con que no sabemos, en primer lugar, si la información que circula es cierta y, por otra parte, si las “intenciones” de las personas con quienes interactuamos son genuinas, lo cual en alguna medida a través de la interacción presencial tenemos controlado por medio de la externalización o glosa corporal, es decir, los gestos corporales que le muestran a los demás

las intenciones en la interacción (Goffman, 1971). Asimismo, los demás tampoco lo saben respecto a las nuestras; esto es justo lo que Scheibe (1981) planteaba en cuanto al uso de máscaras, mentiras y secretos. Detectar si el otro es sincero en la representación de su rol es un asunto que siempre ha estado presente en la interacción humana, la diferencia en este caso radica en que señales a las que estábamos acostumbrados a recurrir para detectar la falsedad o veracidad de la interacción, como el lenguaje no verbal y su coherencia con el lenguaje verbal, o la certeza de que una información había sido producida por una persona determinada, ya no está presente. El hecho de que, en una reunión de trabajo, por ejemplo, cuando uno de los miembros del equipo habla y los demás escuchan con cámara apagada, impide saber cómo están recibiendo e interpretando el mensaje y si realmente están convencidos del mensaje que su compañero emitió. Se pierde la oportunidad de lo que Goffman (1971) llama el *ojeo* o la *verificación*, la comprobación que hace quien emite la glosa corporal de que su mensaje fue recibido y comprendido para actuar en consecuencia. Así, bajo estas lógicas, el emisor debe hacer un acto de fe respecto a que los demás entendieron y creyeron lo que dijo, en tanto no tiene manera de refrendarlo a través de los gestos.

En complemento a lo anterior, la interacción a través de la virtualidad ha hecho que, al menos en principio, se pierdan aquellos espacios informales de interacción, la región posterior (Goffman, 2009), donde es posible reunirse con “el equipo” a compartir impresiones e interpretaciones sobre cómo se supone ocurrieron las cosas, qué pasó en los espacios de interacción, cómo se dieron las relaciones de poder, quién influyó sobre quién, y pensar en qué pasará en el futuro acerca del tema de la interacción. Este tipo de interacciones en la presencialidad ocurrían de manera orgánica, sin mayor planeación, y más por afinidad de intereses y confluencia de tiempos. Si dichos espacios se quieren mantener, han tenido que empezar a ser gestionados de manera explícita, por ejemplo, agendar una reunión corta para compartir un café virtual –así nadie tome uno durante el encuentro– y conversar qué pensamos acerca de lo ocurrido en determinado espacio formal, por ejemplo.

La interacción virtual trae consigo, entre otras cosas, la pérdida de la noción de equipo por la eliminación, al menos parcial, de los espacios informales que servían de tras bambalinas, volviendo a

todos los demás en auditorio y haciéndonos sentir todo el tiempo en el escenario, lo cual en cierta medida podría explicar la sensación de soledad tan generalizada en las personas en la actualidad, que pasaron a interactuar por estos medios virtuales para llevar a cabo las labores cotidianas. En cierta medida se perdió la región posterior, se perdió el equipo, no hay ya confidentes para comprender la obra de teatro por fuera de la representación. Esto también podría explicar el cansancio y el desgaste por el ejercicio del rol, ya que prácticamente todo el tiempo estamos en función del auditorio, y no hay mayores oportunidades de “bajar la guardia” respecto a cómo representamos el papel.

En ese mismo sentido ocurrió otro traslape, la fusión entre regiones anterior y posterior, entre el escenario y tras bambalinas, a través de la interacción virtual. Realizar las actividades cotidianas por medio de un computador desde nuestros espacios, generalmente más íntimos o personales como lo es el hogar, llevó a que en cierta medida confundiéramos qué es lo público y qué es lo privado, y qué información circula en cada espacio, e incluso a fusionar cómo nos comportamos y qué predicados identitarios ponemos en uso en cada uno de ellos. Para algunos, esto fue visto como una humanización del otro detrás de la pantalla, al darse cuenta de que el otro también “tiene vida personal”, pero para otros, fue el destape no deseado de sus cuestiones más personales que, bajo una interacción presencial en espacios públicos, no se hubiera dado. Tal vez, este traslape explica en cierta medida las situaciones incómodas o graciosas que hemos visto o vivido durante este tiempo de pandemia, por lo menos antes de la vacunación masiva.

Y, en todo este escenario de interacciones, ¿qué ha ocurrido con la identidad? Podríamos hacer varios planteamientos. En primer lugar, los predicados identitarios de la vida cotidiana fuera de línea se siguieron manifestando en línea sin mayores modificaciones más allá de los estándares propios de la interacción virtual usada que impone sus propios marcos de relación, con el uso eventual de máscaras según la necesidad como también ocurriría en la presencialidad. Un segundo punto es aquel donde la persona se muestra principalmente desde las máscaras y la identidad mostrada no corresponde en gran medida a su cotidianidad fuera de línea, tal vez como un modo de adaptación y supervivencia a la novedad de este “nuevo” entorno de interacción. Un tercer caso puede considerarse como la construcción casi completa de la identidad

a través de la interacción virtual, lo cual podríamos intuir de personas jóvenes que están constituyendo su personalidad o, posiblemente, en aquellos cuya vida completamente se construye alrededor de este tipo de interacción, independientemente del momento del ciclo vital en el que se encuentren. Un último escenario, bajo la consideración de que la virtualidad es un espacio (o espacios) más de interacción que interpela la persona, radica en que los predicados identitarios se hayan ampliado o desplegado suponiendo en algún grado una representación sincera de los roles mediante el uso de la internet. La pregunta sería: ¿qué predicados nuevos aparecieron o cuáles se reforzaron o modificaron por efectos de la intensificación de la virtualidad?

En el caso de los trabajadores, podríamos pensar que se pudieron reificar algunos predicados que ya venían presentes y que se evidenciaban especialmente en la región anterior para favorecer la empleabilidad, como mostrarse combativo, flexible, disciplinado, de aprendizaje constante, de orientación servicial e, incluso, poniendo lo laboral sobre lo personal (Andrade, 2015). Para Orejuela Gómez (2020b), con la intensificación de estas dinámicas se espera que empecemos a ver un trabajador “flexible, cooperativo, global, con pensamiento crítico, apasionado por lo que hace [que] tendrá sensibilidad ante la tecnología y el valor de los datos, así como ante la diversidad cultural y laboral” (p. 48), ya que cada vez será más probable que en trabajos que demanden mayor interacción virtual se empiecen a privilegiar estas maneras de relación con el mundo.

Para terminar

Como es visible para el lector, muchos temas relevantes respecto a este fenómeno de la interacción virtual, y sus implicaciones con la identidad, fueron tocados, pero seguramente requerirían de un mayor desarrollo para lograr vislumbrar otros elementos que también pueden ser valiosos. Por lo pronto, compartimos algunas conclusiones de esta reflexión teórica que adelantamos hasta aquí.

En primer lugar, debemos mencionar que la virtualidad se convierte en otro espacio de interacción para las personas y que, por tanto, por efectos pragmáticos puede ser considerada como otra manifestación de la realidad que compone la vida de quienes hacen uso de ella y, en consecuencia, que interpela al sujeto y su identidad.

En segundo lugar, y como lo habían ilustrado diversos autores anteriormente, ni lo presencial puede considerarse en su absoluta esencia como real en el sentido más objetivo del término, y la identidad presencial como real, libre de interpretaciones y subjetividades y construcciones sociales de la misma; ni lo virtual puede considerarse en lo absoluto como fantasía pura. En ambos contextos operan las estrategias entre actantes, equipos y auditorios para el logro de los objetivos performáticos, y se hace uso de máscaras, aunque varíen en su constitución y forma de manifestarse según el medio.

En tercer lugar, sobre la identidad y la virtualidad pueden darse varios escenarios: a) que la identidad virtual sea la manifestación equivalente a la identidad presencial, b) que la identidad virtual sean principalmente máscaras que no toleran identificar la identidad presencial, c) que se construya de manera sustancial la identidad en función de la virtualidad, o d) que la identidad presencial se modifique, amplíe o cambie predicados identitarios por efectos de la interacción dada a través de la virtualidad. Todo esto podría depender de la centralidad del uso de la virtualidad, la misma biografía y características de la persona, y el tipo de actividades –sean voluntarias o no– que realiza a través de este modo de interacción.

En cuarto lugar, se considera que la identidad digital, en lo que respecta a los estándares del uso de la tecnología, puede ser gestionada o favorecida al entrenarse para el logro de los objetivos performáticos. En este mismo sentido, es relevante destacar la existencia de la huella digital que, finalmente, queriéndolo o no, contribuye a la construcción de la identidad digital por lo menos respecto a los predicados visibles de nosotros mismos para los otros. Por esto, resulta interesante tener presente qué y cómo compartimos información, en otras palabras, cómo “nos ponemos” en este escenario donde prácticamente todo queda guardado indefinidamente.

Por último, consideramos que al ser la virtualidad otro espacio de interacción social que interpela al sujeto en tanto lo implica para su uso, la identidad digital es una expresión y una ampliación de la identidad “presencial”. El espacio virtual se constituye como una posibilidad de exploración o ampliación de nuevos predicados identitarios para la persona, dependiendo de su uso y gestión.

Referencias

- Andrade, V. (2014). Identidad profesional y el mundo del trabajo contemporáneo. Reflexiones desde un resumen de caso. *Athenea Digital*, 14(2), 117-145.
- Andrade, V. (2015). *Configuración de la identidad profesional desde la agencia como un recurso explicativo de la relación persona-trabajo* (Tesis doctoral). Universidad del Valle.
- Andrade, V. (2018). Relación entre identidad profesional y agencia en profesionales de alta empleabilidad. En N. Molina, E. Rentería y F. Fátima (Eds.), *Psicología y asuntos colombianos actuales. Una mirada desde la investigación doctoral* (pp. 19-24). Programa Editorial Universidad del Valle.
- Botero, C (11 de enero de 2021). La pandemia y las brechas digitales. *Razon Pública*. <https://razonpublica.com/la-pandemia-las-brechas-digitales/>
- Bozkurt, A., y Chih-Hsiung, T. (2016). Digital Identity Formation: Socially Being Real and Present on Digital Networks. *Educational Media International*, 53(3), 153-167. <http://dx.doi.org/10.1080/09523987.2016.1236885>
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe. (2020). *La pandemia del COVID-19 profundiza la crisis de los cuidados en América Latina y el Caribe. Informes COVID-19*. Comisión Económica para América Latina y el Caribe. https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45335/S2000261_es.pdf?sequence=5&isAllowed=y
- Dubar, C. (1998). Trajetórias sociais e formas identitárias: alguns esclarecimentos conceituais e metodológicos. *Educação y Sociedade*, 19(62), 13-30.
- Efemérides tecnología. (2014). 05 de julio (1993) se publica la famosa viñeta: "En Internet, nadie sabe que eres un perro". <https://helisulbaran.blogspot.com/2014/07/05-de-julio-1993-se-publica-la-famosa.html>
- Gergen, K. (1991). *El yo saturado, los dilemas de la identidad en la vida contemporánea*. Basic Books.
- Goffman, E. (2009). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.
- Goffman, E. (1971). *Relaciones en público. Microestudios del orden público*. Alianza Editorial.
- Golden, L. (2009). A Brief History of Long Work Time and the Contemporary Sources of Overwork. *Journal of Business Ethics*, 84(2), 217-227.
- Horst, H., y Miller, D. (2012). *Digital anthropology*. Berg.

- International Labour Organization. (2020). *Teleworking During the COVID-19 Pandemic and Beyond. A Practical Guide*. International Labour Organization. https://www.ilo.org/wcmsp5/groups/public/--ed_protect/--protrav/--travail/documents/instructionalmaterial/wcms_751232.pdf
- James, W. (1890). *The Principles of Psychology*. Harvard University Press. <http://psychclassics.yorku.ca/James/Principles/index.htm>
- La República. (1 de abril de 2020). La pandemia aumentó las brechas digitales que existían en los países según la OCDE. *La República*. <https://www.larepublica.co/globoeconomia/la-pandemia-aumento-las-brechas-digitales-que-existian-en-los-paises-de-la-ocde-3095103>
- Laport, N., Becker, A., Sarrete, A., y Ocampo, G. (2010). Vinculación laboral flexible: Construcción de identidad laboral en psicólogos adultos jóvenes. *Psicoperspectivas*, 9(1), 138-157.
- Lévy, P. (1997). *Cibercultura*. Anthropos.
- Malvezzi, S. (2000). A construção da identidade profissional no modelo emergente de carreira. *Organização e Sociedade*, 7(17), 137-143.
- Mead, G. (1973). *Espíritu, persona y sociedad. Desde el punto de vista del conductismo social*. Paidós.
- Nienaber, D., y Barnard, A. (Junio de 2015). *The Work Identity of Virtual Workers: A Phenomenological Exploration and Virtual Research Design* [Proceedings]. 14th European Conference on Research Methodology for Business and Management Studies, Valetta, Malta.
- Observatorio CAF del Ecosistema Digital. (2020). *El estado de la digitalización de América Latina frente a la pandemia del COVID-19*. Corporación Andina de Fomento. https://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1540/El_estado_de_la_digitalizacion_de_America_Latina_frente_a_la_pandemia_del_COVID-19.pdf
- Orejuela Gómez, J. J. (2020b). Un futuro posible para el trabajo de Allende 2020. En J. J. Orejuela Gómez, F. Castaño González, J. Quintero Torres, W. Reyes Sevillano, J. Patiño Torres, J. Moncayo Quevedo y A. Loaiza Mejía (Eds.), *Reimaginar el futuro pospandemia* (pp. 42-55). Editorial Universidad Santiago de Cali.
- Orejuela Gómez, J. J. (2020a). Cuarto espíritu del capitalismo: Pandemia y malestar. En A. Eslava y J. Giraldo (Eds.), *Pensar la crisis. Perplejidad, emergencia y un nuevo nosotros* (pp. 49-68). Editorial EAFIT.
- Portillo Fernández, J. (2016). Planos de realidad, identidad virtual y discurso en las redes sociales. *Logos: Revista de Lingüística, Filosofía y Literatura*, 26(1), 51-63.

- Ramírez-Ortiz J., Castro-Quintero D., Lerma-Córdoba C., Yela-Ceballos F., y Escobar-Córdoba, F. (2020). Consecuencias de la pandemia de la COVID-19 en la salud mental asociadas al aislamiento social. *Colombian Journal of Anesthesiology*, 48(4): e930. http://www.scielo.org.co/pdf/rca/v48n4/es_2256-2087-rca-48-04-e301.pdf
- Salmony, M. (2018). Rethinking Digital Identity. *Journal of Payments Strategy y Systems*, 12(1), 40-57.
- Scheibe, K. (1981). *Espelhos, mascaras, mentiras e segredos. Os limites da previsibilidade humana*. Interamericana.
- Scheibe, K. (1995). *Self Studies. The Psychology of Self and Identity*. Praeger Westport.
- Scheibe, K. (2000). *The drama of everyday life*. Harvard University Press.
- Shea, V. (1994). *Netiquette*. Albion Books. <http://www.albion.com/netiquette/book/index.html>
- Smith, R., Crafford, A., y Schurink, W. (2015). Reflections on Shifts in the Work Identity of Research Team Members. *Journal of Human Resource Management*, 13(1). <http://dx.doi.org/10.4102/sajhrm.v13i1.664>
- Stanko, T. Dahm, P., Lahneman, B., y Richter, J. (2019) Navigating an Identity Playground: An Exploration of Work Identity and Routines in a Virtual World. *Academy of Management*, (1), 16215. <https://doi.org/10.5465/AMBPP.2019.98>
- Stryker, S. (2007). Identity Theory and Personality Theory: Mutual Relevance. *Journal of Personality*, 75(6), 1083-1102.
- Stryker, S. (2008). From Mead to a Structural Symbolic Interactionism and Beyond. *Annual Review of Sociology*, (34), 15-31.
- Terwangne, C. (2012). Privacidad en Internet y el derecho a ser olvidado/derecho al olvido. *Revista de los Estudios de Derecho y Ciencia Política de la UOC*, (13), 53-66. <https://www.redalyc.org/pdf/788/78824460006.pdf>
- Turkle, S. (1984). *The second self. Computer and the human spirit. Twentieth Anniversary Edition*. The MIT Press.
- Valderrama, (2015). Las anticuadas descripciones de las nuevas tecnologías digitales. *Persona y Sociedad*, 24(1), 11-35.
- Valderrama, M. (2016). El devenir de la identidad digital: Del yo proteico al yo identificado. *Revista de Tecnología y Sociedad*, 6(11).