

REALIDAD VIRTUAL, INTERACCIÓN SOCIAL Y SÍ MISMO.

De La Ossa Acosta Alejandra.

Gamboa Durango Mariana.

Navarro Montoya Susana.

Oquendo Moreno Carlos Andrés.

Zuluaga Pulgarin Emanuel.

Universidad Católica Luis Amigó.

Facultad de ciencias sociales, salud y bienestar

El metaverso, la inteligencia artificial y la realidad virtual en el campo de la psicología.

Docente Diana Maria Giraldo.

2024.

Realidad virtual, interacción social y sí mismo.

Resumen

En el tiempo actual, los adolescentes están jugando un papel activo en la realidad virtual vista desde las redes sociales, donde estas pueden influir en la percepción que tienen de sí mismos y en su desarrollo personal. En Medellín, la integración de la ciudad en la cuarta revolución industrial resalta cómo la tecnología y la realidad virtual están transformando las interacciones sociales, especialmente en los adolescentes. Esta investigación adopta un enfoque cualitativo, centrado en describir la influencia de la interacción social en torno a la realidad virtual sobre la percepción que los adolescentes de grado 6° a 9° de la ciudad de Medellín tienen de sí mismos. Basada en esta metodología, se realizaron entrevistas semiestructuradas para obtener información detallada y contextualizada, la cual permitió explorar la manera en que los adolescentes perciben su identidad en este entorno virtual. En el proceso, a partir de la realización de 15 entrevistas, los resultados obtenidos, basados en las experiencias y significados que los jóvenes asignan a la interacción en redes sociales, confirman la influencia de la realidad virtual como medio para reforzar sus interacciones en la vida real, donde surge un interés constante por la validación y aceptación de sus pares.

Palabras clave: Autopercepción, Interacción social, Percepción, Realidad virtual, Redes sociales.

Abstract.

In the present time, adolescents are playing an active role in virtual reality seen from social networks, where they can influence their perception of themselves and their personal development. In Medellín, the city's integration into the fourth industrial revolution highlights how technology and virtual reality are transforming social interactions, especially among adolescents. This research takes a qualitative approach, focusing on describing the influence of social interaction around virtual reality on the perception that adolescents in grade 6° to 9° of the city of Medellín have of themselves. Based on this methodology, semi-structured interviews were conducted to obtain detailed and contextualized information, which allowed exploring the way in which adolescents perceive their identity in this virtual environment. In the process, from the performance of 15 interviews, the results obtained, based on the experiences and meanings that young people assign to interaction in social networks, confirm the influence of virtual reality as a means to reinforce their interactions in real life, where there is a constant interest in validation and acceptance by their peers.

Key words: Self-perception, Social interaction, Perception, Virtual reality, Social networks.

1. Introducción.

Actualmente en la era de la tecnología y la cuarta revolución industrial, los adolescentes se están viendo influenciados por un conjunto de dinámicas interaccionales que pueden transformar los diferentes procesos de socialización y autopercepción que van desarrollando estos. Las nuevas tecnologías, específicamente las diferentes realidades virtuales, han permitido

la exploración de nuevos entornos donde los adolescentes reconocen identidades a la vez que construyen la propia, interactúan con pares y experimentan el mundo de manera diferente.

Este fenómeno ha cobrado especial relevancia en ciudades como Medellín, donde el acceso a las diversas tecnologías ha aumentado considerablemente, por tanto es necesario tener en cuenta que el uso de las realidades virtuales ha generado expectativas a nivel psicosocial, debido al potencial impacto que puede tener en el desarrollo de los individuos. Los adolescentes en su constante proceso de búsqueda de identidad, son sensibles a las interacciones sociales, las cuales tienen influencia en la construcción de su autoconcepto, autoestima y la percepción que tienen de sí mismos; en este sentido la relación entre la realidad virtual vista desde las redes sociales y la manera en que los jóvenes perciben su entorno y a sí mismos, es un campo de estudio emergente que demanda mayor atención.

Por otro lado, uno de los antecedentes más influyentes es la teoría de Lev Vygotsky, que destaca la importancia de las interacciones sociales para el desarrollo cognitivo y emocional, indicando que el entorno social influye directamente en la formación del autoconcepto.

Adicionalmente, Erik Erikson, en su teoría del desarrollo psicosocial, subraya que durante la adolescencia se atraviesa una crisis de “identidad vs confusión de roles”, donde la búsqueda de una identidad estable es fundamental.

En cuanto a la influencia de las redes sociales, estudios recientes han demostrado que el uso de plataformas digitales puede afectar tanto positiva como negativamente la percepción de los adolescentes, quienes buscan validación a través de interacciones virtuales. Las realidades virtuales ofrecen, además, nuevos espacios de interacción donde los adolescentes pueden experimentar diferentes roles e identidades, lo que abre preguntas sobre los límites entre lo físico y lo virtual en la construcción de la autopercepción.

Lo anterior permite comprender el contexto en el que los adolescentes de Medellín, una ciudad en rápido crecimiento tecnológico, experimentan y se relacionan con la realidad virtual entendida desde las redes sociales.

Seguidamente, el presente trabajo busca describir cómo la interacción social que se da en la realidad virtual, entendida desde las redes sociales, influye en la autopercepción de los adolescentes entre 6° y 9° grado de escolaridad de la ciudad de Medellín. Para ello, se exploran las diferentes dinámicas de interacción social y la construcción de identidad que emerge allí y cómo pueden contribuir o limitar el desarrollo de habilidades sociales que lleven a la percepción de sí mismos.

Mediante una metodología cualitativa de enfoque fenomenológico, el siguiente estudio pretende ofrecer una descripción más exhaustiva sobre las influencias psicosociales del uso de la realidad virtual a través de las redes sociales en la cotidianidad de los adolescentes, con referencia a la formación de su autopercepción, contribuyendo así al debate académico sobre las nuevas formas de socialización en la era digital.

Finalmente los resultados obtenidos en la investigación dan una respuesta exhaustiva con relación a la consolidación de la autopercepción que tienen los adolescentes inmersos en la realidad virtual mediada por las redes sociales, donde se evidencia que a pesar de estar en la cuarta revolución industrial y que las interacciones sociales están permeadas por la realidad virtual, las preferencias de los adolescentes siguen siendo optar por las interacciones presenciales, conocer, ver e interactuar de manera física con sus pares para así ir fortaleciendo la percepción que tiene de sí mismo y contribuir a la búsqueda de identidad.

2. Marco teórico

En la actualidad con el gran avance de la era digital, son los adolescentes los que participan activamente en diferentes realidades virtuales las cuales tiene una relevancia en la percepción que tienen de sí mismos y su desarrollo personal. Precisamente hace aproximadamente cuatro años en la ciudad de Medellín el concepto de “valle del software” parecía considerarse muy lejano, pero hoy en día podemos decir que la ciudad está inmersa en la cuarta revolución industrial, destacando los avances en ciencia, tecnología e innovación. Diferentes piezas audiovisuales, noticias y rastreos bibliográficos muestran dichos avances en la ciudad, ampliando el panorama sobre cómo se van desarrollando proyectos que amplían la visión acerca de la influencia que las tecnologías, la inteligencia artificial y las realidades virtuales están teniendo en temas de interacción social vinculados a los individuos de una sociedad en común.

Con lo antes mencionado está la necesidad de clarificar el ciclo vital en la etapa de los adolescentes, especialmente en el contexto de proyectos tecnológicos, como es el caso de la interacción que se da por medio de realidades virtuales, es de vital importancia ya que se logra destacar la etapa de la adolescencia desarrollada como una transición en el ciclo vital de la infancia y la adultez, caracterizada por cambios a nivel físico, mental, emocional, social, entre otros. Según la OMS la adolescencia se entiende como “el período de crecimiento que se produce entre la niñez y la edad adulta, en un rango de los 10 y 19 años. Independientemente de la dificultad para establecer un rango exacto de edad es importante el valor adaptativo, funcional y decisivo que tiene esta etapa” (*UNICEF Uruguay - ¿Qué Es La Adolescencia?*, 2020).

De esta misma manera el autor Eric Erikson propone una teoría del desarrollo humano en ocho estadios, donde cada uno enfrenta crisis que afectan el crecimiento psicosocial y

psicosexual; los diferentes estadios contemplan aspectos epigenéticos, somáticos, psíquicos, éticos y sociales que integran componentes fundamentales para el desarrollo psicosexual y psicosocial de los individuos en diferentes etapas del desarrollo.. Los adolescentes de 12 a 15 años hacen parte del estadio de "identidad versus confusión de roles", caracterizado por la configuración de la identidad personal y profesional en diferentes esferas como la ideológica, profesional, psicosexual, psicosocial, cultural, religiosa, etc. Este período implica un rápido crecimiento físico y madurez emocional.

En el ciclo vital que se encuentran los adolescentes la interacción social implica una acción mutua y recíproca entre sujetos. donde una acción de un sujeto actúa como estímulo para una respuesta en otro, y viceversa. Maisonneuve (1968) la define como un proceso circular, influenciado por el concepto de retroalimentación. La reciprocidad es clave para que una interacción sea genuina, diferenciándose de la simple influencia (G. de Montmollin, 1977, pág. 21). Así mismo la interacción social se da cuando la percepción y comportamiento de un sujeto se ven modificados por la espera de reciprocidad, generando un ciclo de acción y reacción. También la copresencia es fundamental para que exista una interacción, lo que distingue este concepto de otros como "relación" o "vínculo", que no siempre requieren estar frente a frente.

Según Goffman (1974), la interacción social depende de la presencia conjunta de los sujetos. La psicología social, como lo señaló Allport (1924) y más tarde Gergen (1981), estudia sistemáticamente estas interacciones humanas, revelando como los códigos sociales y las normas facilitan y regulan la comunicación. La interacción es fundamental en la congruencia y conformación de las sociedades, como lo expone Pablo Fernandez (2006), la interacción aparece como:

“una fuerza que recorre el interior de las colectividad dotándola de cohesión y unidad; una fuerza interna expresiva cuyo campo de acción se constituye en una unidad colectiva denominada grupo o sociedad; un sistema de articulación simbólica de gestos, rasgos, palabras y adminículos que se propone generar un acto colectivo total”.

Mencionado lo anterior en temas de interacción mediada por tecnología nos encontramos con la Realidad virtual la cual incluye implementos inmersivos que usualmente se asocian como son gafas, cascos, guantes y sensores de movimiento, tales artefactos hacen alusión únicamente a la realidad virtual inmersiva, no obstante, existe otro modo de realidad virtual la cual es No inmersiva, esta por su parte hace referencia a un medio virtual visualizado por medio de una pantalla, usando diferentes artefactos complementarios como el mouse y el teclado, haciendo posible la interacción en un periodo de tiempo real. Esta investigación en cuestión se enfoca en la relevancia que pueden tener las redes sociales en la autopercepción de los individuos, partiendo de que actualmente la comunicación de los adolescentes está siendo medidas principalmente por las redes sociales, Así pues, la realidad virtual se convierte en un espacio dialógico que construye la realidad de los adolescentes y posibilita la interacción social entre los mismos.

Las redes sociales “son lugares en Internet donde las personas publican y comparten todo tipo de información, personal y profesional, con terceras personas, conocidos y absolutos desconocidos” (Celaya, 2008, como cita Hutt Herrera, 2012). Originalmente son herramientas de comunicación, que a medida que pasa el tiempo se han convertido en espacios de interacción global, facilitando la conexión entre las personas que están ubicadas alrededor del mundo.

Entre las redes sociales con mayor relevancia y auge en los últimos años encontramos a meta con sus plataformas como Facebook, Instagram, X, también está TikTok y Youtube.. Se estima que para 2024 habrá alrededor de 5.000 millones de usuarios activos, con una notable presencia en Europa, América y Asia. Facebook lidera en número de usuarios y beneficios, mientras que TikTok ha ganado popularidad por sus vídeos cortos y tendencias musicales, especialmente entre los jóvenes. En 2025, se proyecta que aproximadamente 5.423 millones de personas estarán en redes sociales, con Europa siendo la región con mayor penetración. En EE.UU., los adolescentes prefieren YouTube, TikTok, Instagram, Snapchat y Facebook.

Finalmente y teniendo en cuenta los conceptos antes definidos, no se puede dejar de lado la percepción, tal como la definen algunos autores, es el procesamiento de información que consiste en estímulos parcialmente provocados por la propia actividad del sujeto, utilizándose para explicar estímulos y comportamientos. WUNDT (1907), lo define como “el proceso psicológico que consiste en una clasificación del objeto de la experiencia (representación) en que el aspecto subjetivo descansa en ciertos sentimientos que, en relación con este objeto, se refiere a un estado de atención”.

Se infiere que la percepción siempre está mediada por un estímulo, el cual es captado e influenciado por su valor, significado emocional y experiencia. Se puede comprender que la percepción no es un proceso lineal ya que se encuentra en constante cambio debido a las interacciones y experiencias que se van presentando, también se resalta que la percepción es biocultural, influenciada por estímulos físicos y por estímulos moldeados por culturas y preferencias individuales. La percepción no solo es una recolección de información, sino que también nos garantiza la formación de ideas, juicios y categorías tanto del ambiente como

individual, pero esto no solo se refiere al significado que le damos a las sensaciones sino más a la interpretación de las mismas generando una representación y un sentido.

A partir de la percepción se va desarrollando la autopercepción a lo largo de la vida y principalmente en la adolescencia. etimológicamente hablando significa "lo que uno piensa de sí mismo". Anteriormente la autopercepción era dada por la comunidad, familia o tribu a la que se pertenecía, fue mutando con el individualismo, la introspección, auto realización, la psicología y en general los pensamientos modernos. Se ve necesario señalar como la construcción de dicha autopercepción depende en gran medida de las interacciones sociales que de una u otra manera se internalizan en un concepto propio; Lev Vygotsky (1978) Psicólogo Ruso que destaca esta importancia, señalando que “el niño se apropia de las expectativas y valoraciones de las sociedad y construye su autoimagen o autoconcepto a partir de ahí; como seres sociales que existen directamente por el otro”.Al hablar de cómo el término de autopercepción y autoconcepto han llegado a lo que hoy se conoce como esa idea mental que se construye de sí mismo según lo que se percibe de afuera, las creencias inculcadas, y sus propias experiencias el autoconcepto se vuelva algo cada vez más subjetivo y expansivo a ambientes no solo físicos sino también virtuales. donde el adolescente se llena de posibilidades en las que no necesita estar en un espacio físico sino que virtualmente puede estar y habitar otras realidades que hacen que ese autoconcepto migre también y alcance esos horizontes no físicos y les permita percibirse en estos ambientes.

3. Metodología

El actual trabajo contempla la metodología de Investigación Cualitativa (IC), la cual en cuestión, tiene 3 aspectos característicos que según Vasilachis (2006), Mason (1996) sintetiza de la siguiente manera: el primero, sostiene que la IC se fundamenta en una posición filosófica interpretativa interesada en la interpretación del mundo social que de pie para comprenderlo, experimentarlo y producirlo. El segundo aspecto de la IC, es basado en un sistemas de datos comprensibles y receptivos al contexto social. Por último, el tercer aspecto, señala que la IC se complementa por normas que analizan y explican información, abarcándola en su complejidad, al detalle y en contexto.

Teniendo en cuenta la fenomenología y que su foco está en la experiencia tal y como cada persona es consciente de ella, la experiencia vivida de los individuos lleva a la motivación y las creencias. Esto se logra a través de métodos cualitativos (entrevistas, observación participante etc.) generando datos descriptivos los cuales permiten describir, comprender e interpretar la realidad del individuo desde la percepción y el significado que este mismo le asigna a las experiencias.

Desde este punto, la entrevista como un método cualitativo utilizado para obtener información; su principio fundamental es una conversación con un propósito y una estructura encaminada a comprender la perspectiva del entrevistado en torno a la interacción con su realidad; es por eso que a la hora de entender ¿Cómo influye la interacción social en torno a la realidad virtual sobre la percepción que los adolescentes de grado 6° a 9° de la ciudad de Medellín tienen de sí mismos? Se toma este método cualitativo para acercarnos a la perspectiva individual de dichos adolescentes y cómo desarrollan la misma.

En este caso se tomará la entrevista semiestructurada para proponer alguna sucesión ordenada de temas y preguntas guías que puedan llevar la entrevista a un buen desarrollo donde se

abarque en su totalidad los puntos necesarios para el desarrollo de la investigación; pero que a su vez puedan ser abordados de una forma fluida para los entrevistados y el entrevistador. Es necesario también señalar la importancia de contextualizar antes y al finalizar la entrevista sobre el propósito de esta y como tal de la investigación.

4. Resultados.

Durante la investigación, se realizaron un total de quince entrevistas, las cuales se desarrollaron con adolescentes de diferentes lugares de la ciudad de Medellín, los cuales compartieron sus experiencias relacionadas con el uso de la realidad virtual mediada desde las redes sociales; dichas experiencias organizadas por categorías claves como: realidad virtual, interacción social, autopercepción e identidad, dichas categorías presentan hallazgos, los cuales fueron obtenidos en distintos momentos de la investigación.

En la siguiente tabla se muestran las categorías utilizadas para la triangulación de la información y al lado se muestra el número total de respuestas por parte de los entrevistados que apuntan a dicha categoría.

Total respuestas de 15 entrevistas	
Categoría	Total respuestas
Realidad virtual	197
Interacción social	222
Autopercepción	179
Identidad	64

Tabla # 1. - Fuente propia.

Realidad virtual.

Total de respuestas: Con 197 respuestas, que apuntan a la categoría de la realidad virtual, destacó como un espacio de exploración constante para los adolescentes. Los participantes mencionaron frecuentemente como las redes sociales y otras plataformas de realidad virtual ofrecen oportunidades para interactuar con amigos, experimentar emociones y facilidad con el medio. Además, mencionaron sus inconformidades, límites, alcances y dificultades, que encuentran en este espacio virtual. Este alto volumen de respuestas refleja la relevancia que la realidad virtual tiene en sus vidas cotidianas, siendo utilizada tanto para el entretenimiento, como para la expresión personal.

Interacción social.

Total de respuestas: Con 222 respuestas, la interacción social fue la categoría con más respuestas, esto se expresa en que, los adolescentes consideran la interacción a través de plataformas virtuales y de manera presencial, como un aspecto crucial en sus vidas. Estas interacciones, tienen un peso significativo en la manera en que los adolescentes perciben sus relaciones, reciben retroalimentación y en cómo ven su lugar en el mundo. La interacción social es un aspecto clave, para la influencia que tienen los adolescentes en los entornos virtuales.

Autopercepción

Total de respuestas: Con 179 respuestas, la autopercepción también emergió como una categoría importante en los adolescentes, debido a que, expresaron como impacta la visión de sí mismos y las afectaciones emocionales. Este resultado subraya cómo la validación externa, de manera virtual y presencialmente, puede tanto apoyar como complicar el desarrollo de una autopercepción beneficiosa para los adolescentes.

Identidad

Total de respuestas: Con 64 respuestas, con un menor número de respuestas que aplican a la categoría identidad, es un dato que muestra cómo el proceso de desarrollo en los adolescentes es un tema que no es totalmente claro, que sin embargo, se enfrentan y buscan a través de las interacciones un lugar para encontrarse a sí mismos.

5. Discusiones.

La categoría de autopercepción, muestra la relevancia de cómo los adolescentes perciben su exposición e interacción en estas plataformas virtuales. En contraste, la categoría de identidad obtuvo el número más bajo entre las cuatro categorías. Esto refleja la complejidad con la que los adolescentes abordan el concepto y la poca claridad en relación con sus experiencias virtuales y no virtuales.

Con referencia a los resultados obtenidos y al indagar a fondo respecto al fenómeno de interacción social que desarrollan los adolescentes mediante la realidad virtual entendida desde las redes sociales y su impacto en el sí mismo, encontramos aspectos que requieren un análisis a la luz de la teoría y los estudios que se han llevado a cabo hasta el momento, por nuestra parte teniendo en cuenta la realización de quince entrevistas a los adolescentes participantes se pudo evidenciar lo siguiente:

Pregunta	Respuestas
¿Qué es lo que más te importa a la hora de crear tu usuario o tu perfil?	<p><i>A lo que más le di importancia fue a probablemente a no mostrarme totalmente como soy, sino mostrarme más bien como mostrar, demostrar lo que me gusta. Por ejemplo, cuando creé mi perfil en Instagram me enfoqué mucho en lo que son mis gustos en la música, porque es como lo que a mí más me apasiona, entonces era como lo que más quería mostrar con mi perfil.</i></p> <p><i>No sé, que la gente me reconozca</i></p>

¿Es más fácil para ti hacer amigos en persona o en línea y por qué?.	<i>En persona porque soy muy social</i>	<i>En persona porque la veo tal y como es</i>
¿Qué te hace sentir una conexión más cercana con una persona que está en la pantalla?	<i>No sé si es por el hecho de la gente alrededor y que en línea es privado. Osea, nada de lo que yo digo con una persona en línea, pues, nadie más se va a enterar. No va a estar expuesto. No va a ser expuesto. A lo mejor por eso es que es mucho más fácil comunicar las cosas en línea que en persona. Porque en persona siempre está la posibilidad de que el que esté cerca lo escuche. Entonces es como que hay más conexión porque uno puede decir las cosas más fácil.</i>	

Al analizar la interacción social en los adolescentes entrevistados se pudo observar que tienen una marcada preferencia por realizar actividades con sus pares de manera presencial a pesar de estar tan inmersos en las redes sociales en lo que concierne a su tiempo libre. Estos le dan mayor valor de importancia a los encuentros presenciales por aspectos como la honestidad, cercanía, expresión emocional y sentimientos de filiación que tal nivel de presencia posibilita. De igual manera se logra identificar que algunos adolescentes discrepan en lo antes mencionado, sosteniendo que la interacción virtual facilita la confianza en sí mismos a la hora de comunicarse con el otro, al igual que la sensación de privacidad en tales entornos; ambos aspectos parte de un foco guiado por la timidez o en una percepción limitada respecto a sus habilidades sociales; así pues la realidad virtual termina cumpliendo un rol de facilitador en lo que refiere a la interacción social, aunque configura en parte las dinámicas mediante las cuales los adolescentes intercambian significados, gustos e intereses.

Autores como Montmollin sostienen la existencia de una interacción social bajo la premisa de fenómenos a partir de la realización de una acción por parte de un sujeto esperando a su vez tanto una conducta de retorno como una acción recíproca. Esto se

evidenció en los adolescentes que participaron en el estudio mediante el interés por compartir gustos y preferencias al momento de relacionarse entre pares o entre individuo-grupo, asimismo, las expectativas por la conducta de retorno quedan reveladas en la importancia que aquellos adolescentes le confieren a la honestidad y aceptación al establecer un vínculo.

Pregunta	Respuesta		
¿Es más fácil para ti hacer amigos en persona o en línea y por qué?.	<i>Para mí es más fácil en línea porque tengo más confianza en mí y pues tengo más fluidez en las conversaciones.</i>	<i>En persona porque yo siento que una persona se conoce más fácil. ¿Cómo se comporta la persona si hay cosas que me gustan o no, el comportamiento y las actitudes?</i>	<i>En persona, por mi porque no me siento segura haciendo amigos por redes sociales, soy un poquito extrovertida más sociable en persona, porque hablar con personas en línea me da pena</i>
¿Crees que los amigos virtuales son confiables?	<i>Pues la verdad no porque aún así uno no conoce a la persona, uno no conoce cómo es, obviamente uno interactúa con él pero no sabemos los pensamientos o tipo que podrían hacernos.</i>		<i>No, porque uno puede estar hablando con cualquier persona. uno piensa que es alguien y resulta que es otra.</i>
¿Te sientes más cómodo interactuando en línea o personalmente?	<i>Personalmente porque en línea mucha gente te dicen cosas lindas tipo que eres te quiero mucho y puede ser falso dicen cosas sin sentir algo que en persona no pasa tanto en persona te dicen a veces aunque sea cruel como eres en realidad</i>		
¿Qué aspectos de ti no te gustan mostrar en redes?	<i>Pues la cara, la verdad a mí no me gusta mostrar mi cara porque es tipo lo más personal, algo mío, yo pregunto cómo me veo porque si me da como que pena mostrarlo.</i>	<i>No me gusta publicar fotos mías, pues no nunca me ha gustado y de pronto hablar con gente desconocida, no me gusta.</i>	<i>Nada, no subo fotos, para mantener mi vida privada</i>

Con referencia a lo presentado por el Autor Sierra, donde éste expone que el estímulo que genera la realidad virtual en nuestro cerebro y teniendo en cuenta que esto es un tema importante a la hora de hablar del desarrollo y el bienestar de los adolescentes; se logra identificar que aunque la realidad virtual mediada por distintos dispositivos

permite el entretenimiento y la interacción social, presenta como un espacio en el cual los adolescentes no se sienten seguros e incluso se les dificulta entablar relaciones interpersonales a través del mismo, esto quiere decir que la realidad virtual entendida desde las redes sociales no logra engañar por completo el cerebro, por esta razón se difiere en lo dicho por Sierra. Es evidente además, que los adolescentes construyen sus círculos sociales con mayor facilidad de manera presencial, ya que esto permite una mayor comunicación y acercamiento, según lo dicho por Celaya es un lugar donde se publica y se comparte de todo con todos, no obstante, se difiere en lo anterior según lo obtenido, no es un lugar seguro desde la percepción de los adolescentes, ni de relacionamiento natural, porque la realidad virtual mediada a partir de las redes sociales según ellos, no permite un acercamiento auténtico y empático con el otro, lo cual impide que adolescentes que hacen parte de dichos entornos virtuales compartan su vida privada.

Pregunta	Respuesta
¿Hay alguna diferencia en cómo te ves en la vida real y en línea?	No mucha. Solo lo que dije que siento que en virtualidad me siento más libre. Para expresar cosas por la privacidad. Pero no. No mucha diferencia. Esto y en la apariencia física. A veces siento que en las fotos me veo diferente a como me veo por ejemplo en el espejo. Pero no mucha la diferencia. Eso es lo que dije. Que yo no me preocupo tanto por cambiar mi físico para las fotos en redes sociales. Pero muchas veces sí siento que me veo diferente en redes sociales. Pero no mucho y tampoco me preocupo por mostrarme tan diferente.

A su vez, la autopercepción se ve altamente permeada por el nivel de importancia que los sujetos le dan a su imagen virtual, teniendo en cuenta la socialización y los fenómenos que surgen alrededor de la misma, sin dejar de lado la identidad como un factor que en la etapa evolutiva en la cual los adolescentes se encuentran está en constante formación; la búsqueda de un rol en la sociedad lleva a que los adolescentes

aún no tengan claro de sus experiencias virtuales y no virtuales con que se logran identificar.

Lev Vygotsky sostenía que los autoesquemas se establecen por la apropiación de las expectativas y valoraciones de la sociedad. Analizando las respuestas de los participantes, se evidenció la influencia que ejerce la realidad virtual mediada por las redes sociales en la autopercepción; es importante mencionar que el sí mismo se ve construido a partir de lo que los adolescentes deciden mostrar y cómo permiten que se les vea; la autopercepción termina siendo una combinación de las influencias externas, la decisión personal, las inseguridades y la manera en cómo los individuos se perciben en dichos entornos virtuales.

6. Conclusiones

En conclusión se pudo evidenciar que los adolescentes de Medellín, si bien interactúan constantemente en la realidad virtual mediada por las redes sociales, la mayoría prefieren establecer sus relaciones vinculares de manera presencial, ya que esto les permite desarrollar de forma auténtica interacciones sociales que hacen parte de la configuración de cómo se perciben a sí mismos, dentro y fuera de dichos entornos virtuales, teniendo en cuenta que se desarrollan bajo la constante búsqueda de identidad en su etapa evolutiva. A medida que estas tecnologías continúan evolucionando, es esencial seguir investigando cómo afectan a las nuevas generaciones y que implicaciones tienen para su desarrollo social y emocional.

Referencias Bibliográficas

UNICEF Uruguay - *¿Qué es la adolescencia?* (2020). UNICEF. Retrieved April 9, 2024,
from

<https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/que-es-la-adolescencia>

Bordignon, N. A. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto. *Lasallista de Investigación*, 2(2), 50-63.

<https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>

Díez, J. P. (2004). El autoconcepto en la adolescencia: evaluación, factorización y análisis estructural. *Studium: Revista de humanidades*, (10), 135-154.

Hutt Herrera, H. (2012). Las redes sociales: una nueva herramienta de disfunción. *Red de revistas de latinoamerica*, 91(2), 121-128.

<https://www.redalyc.org/pdf/729/72923962008.pdf>

Saade, J. (2022, August 12). Estas son las redes sociales que más usan los jóvenes.

Eltiempo.com. <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/apps/redes-sociales-cuales-son-las-que-mas-usan-los-jovenes-694513>

Gómez, J. N. (2010). Fernández Christlieb, Pablo (2006). El concepto de psicología colectiva. México: UNAM. *Athenea Digital: Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 18, 123-124.

Quiñones Vidal, E., & Ato García, M. (1981). Wundt y la psicología cognitiva. *Anales de la Universidad de Murcia. Filosofía y Ciencias de la Educación*, vol. 39, n. 1-4 (1980-81).

Jurgenson, Á., & Luís, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología.*

<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/3750>

Vázquez, V. A. R. (2002). Reseña de «La interacción social. Cultura. instituciones y comunicación» de Edmond Marc y Dominique Picard. *Estudios Sobre las Culturas Contemporáneas*, 15, 162-165.

<https://www.redalyc.org/pdf/316/31681511.pdf>