

INVENTARIO DE AUTENTICIDAD, CAUTELA, AGRADABILIDAD Y SOCIABILIDAD (IACAS)

INVENTARIO LÉXICO DE EXPRESIÓN DE LA PERSONALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES

(Castro Solano & de la Iglesia, 2025)

CÓMO CITAR ESTA TÉCNICA:

Castro Solano, A. & de la Iglesia, G. (2025). Is there a Virtual Personality? A psycholexical informed exploratory Study of Personality Traits in Virtual Environments in Spanish-speaking population. *Personality Science*, 6, 1-16.
<https://doi.org/10.1177/27000710251334812>

FICHA TÉCNICA

Autores: Alejandro Castro Solano y Guadalupe de la Iglesia

Año: 2025

Finalidad: Evalúa la expresión de la personalidad en entornos virtuales.

Cantidad de Ítems: 16. Escala Likert de siete posiciones (1 = *nunca* a 7 = *siempre*)

Subescalas: Autenticidad, Cautela y Agradabilidad y Sociabilidad

Aplicación: Individual o grupal

Edad de aplicación: 18 años en adelante.

Tipificación local: Se pueden interpretar las dimensiones a partir del baremo (2025).

Ámbitos de aplicación: Se puede utilizar en cualquier ámbito en el que se quiera describir la expresión de la personalidad en entornos virtuales.

Materiales: Se puede administrar de forma online o presencial.

BREVE FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA ESCALA

El surgimiento y la masificación de los entornos virtuales, internet y las redes sociales han transformado radicalmente la forma en que nos comunicamos, trabajamos, interactuamos y empleamos nuestro tiempo libre. Esta evolución ha difuminado los límites entre la vida online y offline, dando lugar incluso al concepto de "seres híbridos" (Lin et al., 2018; Šimůnková, 2019). Dado que las interacciones y comportamientos en el ámbito virtual pueden no ser un reflejo exacto de lo que ocurre en el mundo offline (McFarland & Ployhart, 2015), y considerando que la "manera de ser" puede variar significativamente entre ambos escenarios, Castro Solano y de la Iglesia (2025) estudiaron si existe una expresión de la personalidad específica de los entornos virtuales.

De su estudio se observó que, en el mundo virtual, una evaluación completa de la personalidad virtual debería describir: (1) el grado en que el individuo es fiel a su manera general de ser en un entorno virtual y es honesto y transparente acerca de sus intenciones; (2) el grado en que es cauteloso en lo que hace en el mundo virtual, lo que comparte con otros y si toma medidas de seguridad en estos entornos; y, finalmente, (3) el grado en que busca interactuar con otros en esos escenarios virtuales y es amable y divertido en esas interacciones.

El modelo ACAS (Castro Solano & de la Iglesia, 2025) es un modelo léxico de personalidad virtual constituido por tres factores: autenticidad, cautela y agradabilidad y sociabilidad. La autenticidad, y describe la medida en que una persona es sincera, real, transparente, auténtica, segura de sí misma y directa en el entorno virtual. Cautela, agrupa características como ser reservado, prudente, cauteloso, conservador, discreto e introvertido en el ámbito online. Agradabilidad y sociabilidad, se refiere a rasgos como ser agradable, divertido, amigable y placentero en las interacciones virtuales. Desde este modelo léxico, éstas son las dimensiones principales que describen cómo son las personas y cómo perciben a los demás en los entornos virtuales.

En términos generales, se ha observado una relación significativa entre los rasgos de personalidad offline y virtual aunque en términos absolutos los rasgos de personalidad virtual y los rasgos del "mundo real" no resultan constructos idénticos.

Además, en todos los casos, la personalidad virtual resultó ser un factor clave al intentar explicar cómo se comportan las personas online.

EVIDENCIAS PSICOMÉTRICAS

El instrumento cuenta con una adaptación local en la que se brindaron evidencia de validez de constructo mediante estudios factoriales exploratorios y confirmatorios. Además cuenta con una adecuada consistencia interna y evidencias de validez convergente y validez incremental en cuanto a la explicación de conductas online.

Estudio en donde se realizaron los análisis psicométricos:

Castro Solano, A. & de la Iglesia, G. (2025). Is there a Virtual Personality? A psycholexical informed exploratory Study of Personality Traits in Virtual Environments in Spanish-speaking population. *Personality Science*, 6, 1-16. <https://doi.org/10.1177/27000710251334812>

EVALUACIÓN

Primero se deben codificar las respuestas de acuerdo a estos valores:

Nunca: 1

Casi Nunca: 2

A veces: 3

A menudo: 4

Muy seguido: 5

Casi siempre: 6

Siempre: 7

Luego se deben calcular las puntuaciones brutas de cada escala promediando los valores de los ítems que las componen.

Autenticidad: 1, 4, 7, 10, 11, 13

Cautela: 2, 5, 8, 14, 15, 16

Agradabilidad y Sociabilidad: 3, 6, 9, 12

Los valores pueden utilizarse como puntuaciones brutas para el ámbito de investigación o interpretarse de acuerdo a los baremos.

Baremo 2025 del Inventario ACAS: Puntajes T lineales principales y sus correspondientes puntuaciones brutas.

	Autenticidad	Cautela	Agradabilidad y Sociabilidad
M	5.23	4.33	4.67
DE	1.21	1.26	1.18
Puntaje T			
T15	1		
T20	1.6		1
T25	2.2	1	1.7
T30	2.8	1.8	2.3
T35	3.4	2.4	2.9
T40	4	3.1	3.5
T45	4.6	3.7	4.1
T50	5.2	4.3	4.7
T55	5.8	4.9	5.3
T60	6.4	5.6	5.8
T65	7	6.2	6.4
T70		7	7

Características de la muestra utilizada: N = 384, mayores de 18 años, promedio de edad 35.59 años (DE = 12.53), 51% mujeres, 48.2% varones, 0.5% no binario, 0.3% género no reportado, población general argentina, año 2025

INTERPRETACIÓN

Se interpretan las tres escalas de personalidad virtual de acuerdo a la descripción realizada en la parte teórica.

IACAS

(Castro Solano & de la Iglesia, 2025)

Abajo encontrarás una serie de adjetivos que las personas pueden usar para describirse como son en el mundo virtual. El **mundo virtual** se refiere a cualquier contexto digital que incluya redes sociales (ej. Instagram, Facebook, Twitter), comunidades online (ej. Discord, Reddit), plataformas de streams/videos (ej. Twitch, YouTube), navegadores (ej: Google, Brave), realidades virtuales (ej. videojuegos), uso de tecnología personal (computadora, celular), etc. Indica el grado en que te describen estos adjetivos cuando estás en **entornos virtuales**.

	NUNCA	CASI NUNCA	A VECES	A MENUDO	MUY SEGUIDO	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
1. Sincero							
2. Reservado							
3. Simpático							
4. Real							
5. Resguardado							
6. Gracioso							
7. Transparente							
8. Precavido							
9. Divertido							
10. Auténtico							
11. Seguro de sí mismo							
12. Amistoso							
13. Directo							
14. Conservador							
15. Discreto							
16. Introverso							

REFERENCIAS

- Castro Solano, A. & de la Iglesia, G. (2025). Is there a Virtual Personality? A psycholexical informed exploratory Study of Personality Traits in Virtual Environments in Spanish-speaking population. *Personality Science*, 6, 1-16. <https://doi.org/10.1177/27000710251334812>
- Lin, X., Su, W., & Potenza, M. N. (2018). Development of an Online and Offline Integration Hypothesis for Healthy Internet Use: Theory and Preliminary Evidence. *Frontiers in Psychology*, 9, 492. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00492>
- McFarland, L. A., & Ployhart, R. E. (2015). Social media: A contextual framework to guide research and practice. *Journal of Applied Psychology*, 100(6), 1653–1677. <https://doi.org/10.1037/a0039244>
- Šimůnková, K. (2019). Being hybrid: A conceptual update of consumer self and consumption due to online/offline hybridity. *Journal of Marketing Management*, 35(1-2), 40-74. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2019.1573844>