

Características comunicacionales en la conformación de Grupos en el Metaverso VRChat

Daniela González García^(*)
Jerónimo Marín Naranjo^(**)

Resumen: El estudio de los grupos y la interacción de los individuos que lo conforman ha sido objeto de investigación abordado desde las diferentes perspectivas de las ciencias sociales, desde esta perspectiva se han enfocado en analizar los aspectos desde una mirada física y presencial, sin embargo, el avance tecnológico y la transición al mundo virtual debe enfocar también la mirada a los procesos de digitalización de las acciones y las interacciones. Para la presente investigación se contó con una muestra compuesta por 17 usuarios del metaverso VRChat, quienes frecuentaban lobbies públicos y sin ningún tipo de restricción, lo anterior bajo un alcance exploratorio, un enfoque cualitativo y un método de etnografía digital, apoyado por una encuesta, una matriz de observación no participante y dos matrices de triangulación. Los resultados evidencian que el contexto social de cada uno de los usuarios influye fuertemente en su paso por el metaverso y la construcción de lazos con otras personas bajo la premisa de intereses en común. Por lo tanto, se concluye que el metaverso es un espacio virtual en el cual convergen todo tipo de pensamientos y acciones que no están necesariamente limitadas y que con el paso del tiempo se reinventan.

Palabras clave: Metaverso, VRChat, etnografía digital, interacción virtual, información grupal, contexto social.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 266 y 267]

(*) Doctoranda en Comunicación por la Universidad Católica de Argentina. Comunicadora Social, magíster en Gerencia del Desarrollo Social de la universidad EAFIT. Docente-investigadora del programa de Comunicación Social de la Universidad Católica de Oriente, Rionegro, Antioquia, donde lidera el grupo de investigación Communis. Ha presentado ponencias en eventos nacionales y escrito textos académicos en las áreas de la comunicación y la cultura, ecosistemas mediáticos y relación con los medios de comunicación, el arte y la memoria. Correo electrónico: dgonzalez@uco.edu.co. <https://orcid.org/0000-0003-0989-6213>

(**) Comunicador social egresado de la Universidad Católica de Oriente. Interesado en temas relacionaos con nuevos medios, digitalidad y producción audiovisual. Correo electrónico: marinjm2000@gmail.com

Introducción

Limitar la definición del metaverso a una sola descripción sería restringir las posibilidades de explorar diferentes interpretaciones que amplíen su temática, la cual ha adquirido relevancia en los últimos años. Sin embargo, si nos vemos en la necesidad de elegir una definición amplia y abierta a otras perspectivas, podemos recurrir a la propuesta de Neal Stephenson:

El término metaverso fue acuñado por el autor Neal Stephenson en su novela de 1992 *Snow Crash*. A pesar de su influencia, el libro de Stephenson no ofrecía una definición específica del metaverso, sino que describía un mundo virtual persistente que alcanzaba y afectaba a casi todos los aspectos de la existencia humana, con los que interactuaba (Ball, 2022, p. 21).

En los últimos años el metaverso se ha armado de una variedad de elementos que lo convierten en un espacio más sólido y que le confieren virtudes para ser llamativo y acoger a una gran cantidad de usuarios, mucho más de lo que a finales del siglo XX era posible pensar.

Durante los años noventa no surgieron videojuegos que pudieran considerarse verdaderos precursores del metaverso, aunque el desarrollo tecnológico no se detuvo. En ese periodo, millones de usuarios comenzaron a participar en los primeros entornos virtuales isométricos en 3D —o de tipo 2.5D— que simulaban profundidad tridimensional, aunque sólo permitían desplazamientos sobre dos ejes. Poco después se consolidaron mundos virtuales plenamente tridimensionales. Algunos proyectos pioneros, como *Web World* (1994) y *Activeworlds* (1995), ofrecieron además la posibilidad de que los usuarios construyeran de manera colaborativa espacios virtuales observables en tiempo real (Ball, 2022, p. 228).

En la era actual, en pleno siglo XXI, hemos sido testigos de un notable progreso tecnológico que ha permitido la creación de recursos educativos cada vez más avanzados. En este sentido, ha surgido un entorno tridimensional (3D) donde las personas tienen la capacidad de generar una representación virtual de sí mismas. Esta herramienta innovadora proporciona una experiencia educativa única al permitir que los individuos interactúen con una versión tridimensional de ellos mismos, abriendo así nuevas oportunidades de aprendizaje y exploración. “Los avatares digitales son el medio de interacción entre los usuarios, los cuales pueden trabajar, comprar, socializar y aprender desde este mundo digital” (Guerrero, 2022, p. 6).

En la segunda década del siglo XXI, múltiples académicos, expertos y dueños de compañías que tienen un pie en el metaverso han dado sus interpretaciones. Tim Sweeney, fundador de la empresa tecnológica EPIC Games, que cuenta con uno de los videojuegos con mayor alcance (*Fortnite*), afirmó que «Este metaverso va a ser mucho más penetrante y poderoso que cualquier otra cosa. Si una empresa central se hace con el control, será más poderosa que cualquier Gobierno y será un dios en la Tierra».

En línea con los avances tecnológicos y su impacto en nuestra sociedad, resulta interesan-

te observar cómo el concepto de metaverso está emergiendo en un momento en el que las plataformas tecnológicas más grandes y prominentes ya han establecido una poderosa influencia en nuestra vida diaria. “Además, el metaverso está surgiendo en un momento en el que las mayores plataformas tecnológicas verticales y horizontales ya han establecido una enorme influencia en nuestra vida, así como en las tecnologías y modelos de negocio de la economía moderna” (Ball, 2022, p. 37).

En el año 2021, Mark Zuckerberg presentó su propuesta sobre el metaverso, una evolución de lo que su compañía Facebook venía trabajando en materia de conectividad y de tecnología.

Mark no propone su metaverso como una contribución para hacer mejor Internet; ha concebido su metaverso -afirma- como el principio de una mejor realidad. Zuckerberg en realidad ha decretado el fin de la era de las redes sociodigitales, y ha determinado que, con la introducción de su metaverso daría inicio la Edad del Metaverso, el inicio de su universo, el universo Zuckerberg, Zuckerlandia (Islas, Arribas & Garcés, 2021, p. 488).

Si bien el metaverso a nivel mundial se ha constituido como una forma de interacción entre usuarios que permite la comunicación, compartir saberes y estar en un momento de esparcimiento (como un hobby), también ha tomado otro rumbo y finalidad que permite la búsqueda de un nuevo uso, la educación. Tal como afirma Cárdenas Espinosa (2014):

El uso de los Metaversos motiva e incrementa la participación activa y su reflexión a través de las diversas herramientas de aprendizaje colaborativo y las redes sociales constituyéndose en una tendencia emergente y praxis alternativa exitosa replicable a implementar en otras instituciones (p.1).

Y es que la cooperación entre distintos investigadores ha permitido un avance constante y firme en el mejoramiento de lo que hoy se puede realizar en el metaverso, situación que antes no era creíble o que estaba limitada por la tecnología poco desarrollada y explorada en este ámbito.

Las herramientas digitales han permitido trasladar espacios del mundo “real” al entorno virtual como una nueva forma de interacción, confirmando que “Technology increasingly affords a wide variety of media that people can use to connect with others, but not all media strengthen social connection equally” (Kumar & Epley, 2021, p. 1). El metaverso avanza en distintos ámbitos de la vida cotidiana al reproducir en un plano digital desde ciudades y mundos alternativos hasta representaciones fieles de lugares reconocidos, y su desarrollo refleja la manera en que la realidad virtual se ha convertido en una de las tendencias tecnológicas más influyentes. En Colombia, el estudio “Cómo el mundo ve el metaverso y la realidad extendida” de IPSOS (2022) muestra que el 92% de los encuestados sabe qué es la realidad virtual, superando el promedio mundial del 80%, y que existe una percepción positiva frente a su potencial educativo. Sin embargo, aunque hay optimismo y familiarización creciente con los conceptos de realidad virtual y metaverso, persisten

barreras técnicas, de acceso y de infraestructura que dificultan la implementación de propuestas que puedan involucrar a la mayoría de la población.

Parte de esta familiarización comienza con la normalización de dinámicas digitales como la compra y venta en línea, que en Colombia ha tenido un crecimiento notable. La Cámara Colombiana de Comercio Electrónico (CCCE) registró que durante el día sin IVA del 17 de junio de 2022 las ventas digitales fueron 4,3 veces superiores a las de un viernes normal, lo cual evidencia la apropiación progresiva de estos canales. Aun así, trasladar las dinámicas sociales al metaverso exige un esfuerzo adicional, especialmente en un país donde el acceso a internet sigue siendo desigual y en el que las brechas generacionales afectan la adopción de tecnologías inmersivas. Por ello, el metaverso continúa en fase de prueba tanto en Colombia como en el mundo, pese a que algunos países ya cuentan con ecosistemas digitales más sólidos. Lo que sí es claro es que este nuevo entorno redefine las relaciones sociales y la manera en que las personas participan en la vida colectiva.

La apertura de esta nueva etapa genera preguntas sobre cómo migrar una comunidad al metaverso y cuál sería la mejor forma de orientar a los usuarios en un espacio que aún carece de reglas claras o guías sistemáticas. A diferencia de los videojuegos, no existe un tutorial que explique con precisión qué puede hacerse y qué no dentro de estos mundos digitales, y cada usuario llega con necesidades distintas que deben ser consideradas para que pueda cumplir su propósito dentro del entorno virtual. Este vacío responde, en parte, a que las compañías líderes buscan cerrar la brecha entre lo físico y lo virtual y consolidar la infraestructura necesaria antes que definir normas sociales para comunidades abiertas. En este sentido, observar el surgimiento de comunidades en el metaverso representa una oportunidad para comprender cómo podría formularse un “manual del usuario” aplicable a diferentes grupos, desde amigos que buscan explorar juntos hasta equipos profesionales que desean ofrecer servicios en estos espacios.

Otro aspecto transformado es la percepción del tiempo y el espacio. Tal como afirman Park Sang-Min y Kim Young-Gab (2022), “In the Metaverse, users are less limited by time and space and can exist in multiple places through avatars, so the communication style is changed from 1:N broadcasting to 1:1 interaction” (p. 4241), lo que implica que estas categorías no conservan su significado habitual y que la interacción adquiere una dinámica distinta a la presencial. Con todos estos elementos, la conformación de grupos en el metaverso no puede reducirse a la simple selección de una opción para “crear grupo”; implica considerar barreras idiomáticas, diferencias legislativas, niveles de infraestructura tecnológica, capacidad de software y estabilidad en el tráfico de información. De igual forma, requiere educar al usuario, brindarle una introducción clara al entorno y explicarle la finalidad de la interacción digital, ya que se trata de un espacio inspirado en la realidad, pero no equivalente a ella.

Para comprender las características comunicacionales que permiten la conformación de grupos en el metaverso, es necesario partir de las perspectivas teóricas y conceptuales que orientan la lectura del problema. La comunicación de grupos se relaciona directamente con la cohesión y con los vínculos que se construyen entre sus integrantes, entendida como un proceso estructurado que depende de las relaciones entre los individuos y de las finalidades que motivan su encuentro. Bales (1950) plantea que estos procesos incluyen

momentos de análisis y diagnóstico colectivo que permiten identificar valores, necesidades y deseos compartidos, de modo que “This might be followed by a phase of analyzing and diagnosing the situation in the light of the values, needs, and desires of the members of the group, and the formulation of a general common goal” (p. 11). En este sentido, la comunicación adquiere un papel central en la formación y sostenimiento de los grupos, pues mediante ella se establecen normas, se definen roles, se negocian significados y se construye una identidad colectiva que da forma al funcionamiento del grupo.

Este enfoque conduce a examinar de manera detallada cómo se comunican los sujetos que integran los grupos, qué canales emplean para transmitir información, cómo interpretan los mensajes que circulan y de qué manera articulan sus intereses individuales con los objetivos comunes. Tales dinámicas se vuelven aún más complejas en los escenarios digitales, donde los procesos interactivos varían según el entorno virtual en el que se desarrollan y donde cada plataforma habilita acciones distintas de acuerdo con los propósitos para los cuales fue diseñada. El metaverso, en particular, presenta virtudes específicas que permiten explorar la comunicación desde una perspectiva ampliada, en la que los usuarios despliegan prácticas que combinan elementos sociales, lúdicos, expresivos y funcionales.

Dentro de este marco es necesario identificar las particularidades que caracterizan a los grupos en el metaverso y las categorías que intervienen en su dinámica interna, tales como el Área Socioemocional Positiva, el Área de Tarea y el Área Socioemocional Negativa. Estas dimensiones, planteadas en el modelo de Bales (1950), también permiten comprender la direccionalidad de la comunicación dentro del grupo y la manera en que se configuran las interacciones entre sus miembros. Acercarse a los procesos comunicacionales de los grupos que habitan el metaverso y enfatizar las variables que los estructuran facilita el estudio de sus dinámicas en entornos virtuales desarrollados por compañías tecnológicas cuyas plataformas responden a intereses académicos, de entretenimiento, sociales o investigativos. Todo ello se vincula con el tipo de colectivos a los que se dirigen estas empresas y con las decisiones de diseño de sus interfaces, pensadas para cumplir con características específicas que potencien la experiencia del usuario y lo orienten hacia el propósito o misión que lo lleva a participar en estos espacios.

Grupos e Interacción

Los individuos participan de procesos comunicativos inherentes a su condición social, lo que da lugar a categorías que Bales sistematizó para comprender la interacción grupal. Como señala Macías (2003), “Bales considera que todos los actos de los integrantes del grupo son, en principio, observables y pueden ser analizados en relación con su impacto o efecto sobre los demás miembros del grupo o sobre el sistema” (p. 20). Las personas se reúnen para debatir, compartir información o satisfacer la necesidad de comunicar, estableciendo metas comunes que fortalecen sus vínculos. En esta línea, Bales (1950), plantea que “This might be followed by a phase of analyzing and diagnosing the situation in the light of the values, needs, and desires of the members of the group, and the formulation of a general common goal” (p. 11).

Desde una mirada constructivista, la comunicación sostiene el sentido compartido del grupo y se nutre de la atracción por intereses comunes, como el lenguaje y los canales de comunicación. Bales (1950) lo resume así: “There are many factors of group life which operate to strengthen or produce a kind of spontaneous solidarity... the possession of definite modes and channels of communication...” (p. 79). Esta comunicación incluye lo verbal y lo no verbal; para Macías (2003), un acto “puede ser entendida... como una simple expresión”. No obstante, la dinámica grupal enfrenta desafíos como malentendidos y conflictos vinculados a diferencias de estatus: “if status differences increase... these differentials... tend to conflict with their basic solidarity” (Bales, 1950, p. 78), lo que exige habilidades comunicativas para gestionarlos.

Aproximación al Metaverso

La definición del metaverso de Stephenson (1992) como un espacio virtual inmersivo sigue siendo el referente conceptual predominante. Fernández (2022) lo describe como “un mundo virtual... como realmente teletransportarse a un mundo totalmente nuevo a través de gafas de realidad virtual”. Los avatares permiten representar emociones y estados de ánimo, ampliando las posibilidades expresivas.

VRChat es una plataforma social en 3D que permite personalizar avatares, explorar mundos creados por usuarios y participar en actividades colaborativas. Álvarez (2021) aclara que, aunque puede entenderse como un videojuego, es ante todo un “social virtual world (SVW)” (p. 42). El metaverso transforma la comunicación al eliminar barreras físicas y permitir experiencias inmersivas que combinan interacción, creación colaborativa y construcción de comunidades. Según Felip (2023), la experiencia “implica cuerpo y mente... las emociones se sitúan en primer plano al ser una vivencia experiencial” (p. 64). Esto requiere diseño centrado en la experiencia del usuario, así como medidas de privacidad y seguridad.

La comunicación sigue siendo el eje para formar grupos en los entornos digitales, donde los individuos participan por naturaleza de procesos expresivos que se adaptan al entorno virtual.

Elementos Interactivos

Comprender el metaverso implica distinguir entre hardware y software. El hardware corresponde a “the physical and electronic parts of a computer”, mientras que el *software* son “the instructions that control what a computer can do” (Cambridge Dictionary, s.f.). Entre los elementos tangibles destaca el Head-Mounted Display (HMD), dispositivo que suministra visual y sonido. Como explican Sang-Min & Young-Gab (2022): “The HMD shows an image... and provides a sense of immersion in a completely virtual world” (p. 4216). Sin este dispositivo —o sin una pantalla equivalente— no es posible la inmersión. Otros elementos como los Hand-Based Input Devices permiten replicar movimientos corporales y manipular objetos virtuales; al respecto, Sang-Min & Young-Gab (2022) afirman: “Using real props... helps the user experience... allowing for more diverse interac-

tions” (p. 4217). En cuanto al software, la experiencia se apoya en la simulación cognitiva del usuario, dividida en cognición estática (visión, escucha, tacto) y cognición dinámica (movimiento corporal).

Tabla 1
Aspectos del metaverso

COMPONENTES DEL METAVERSO		
Hardware (Dispositivos físicos y sensores)	Software (Reconocimiento y representación)	Contenido (Representación de contenido)
Pantalla montada en la cabeza	Reconocimiento de escenas y objetos Reconocimiento de voz y sonido Síntesis de sonido y habla Generación de escenas y objetos Representación de movimiento	Representación de contenido multimodal Agente moderado de persona Vinculación y expansión de entidades Generación de escenarios Escenario población Evaluación de escenificación
Dispositivos de: - Entrada a mano - Entrada no manual - Entrada de movimiento		
ENFOQUE DEL METAVERSO		
Interacción del usuario	Implementaciones	Aplicaciones
Interacción: -Del idioma -Multimodal -Multitarea -Encarnada	Inferencia multimodal Enfoques basados en aprendizaje por refuerzo (RL) Aprendizaje permanente Optimización multiagente Optimización de la integración Consideración de la operación	Simulación Juego Oficina Sociales Comercialización Educación

Nota. La figura contempla desde el apartado no tangible (software) hasta el que si lo es (hardware). (Park & Kim, 2022, citado en Barráez-Herrera, 2022).
Avatares / Alter Ego

Como se indica a lo largo de numerosas investigaciones y de otros tantos condicionantes para ingresar al metaverso, se hace necesario disponerse para crear un avatar el cual será la representación de nuestro yo real frente a otros usuarios. Este avatar no es más que un personaje virtual al cual se le dotarán características físicas para ser reconocible o también puede ser personalizado con ciertos parámetros para diferenciarse de los demás usuarios, haciendo uso de elementos que las mismas desarrolladoras del metaverso proveen. “El acceso a los metaversos se da después de la creación de un avatar por el usuario a través de la elección de innumerables opciones de composición de la apariencia (color de la piel, sexo, forma del cuerpo, vestuario y accesorios) que darán la sensación de inserción en la realidad virtual por la ‘corporización’ del sujeto” (Lévy, 2009 citado en Arruda Gomes & Branco Araújo, 2012, p. 882).

Después de la creación del avatar, se le concede al usuario acceso a diferentes mundos o lugares a los cuales puede viajar y visitar al igual que los otros usuarios, similar al mundo real cuando vas a un sitio público donde otras personas decidieron asistir en ese mismo momento a determinado lugar. Generalmente, los espacios virtuales creados para que los avatares interactúen entre sí, también poseen botones interactivos o dinámicas programadas para darle dinamismo al espacio y no ser simplemente la sumatoria de elementos estáticos que quieren simular una casa, un parque, un restaurante u otro tipo de lugar. Wenzel (2007) argumenta que “essa relação que os jogadores, através dos seus avatares, passam a ter com o ambiente é semelhante àquela que temos em nosso mundo real. Saímos para o trabalho, para festas, para as compras” (p. 8). Y es que se trata de eso, simular lo que se hace en la cotidianidad, pero llevado a otro lugar, donde no se debe realizar ningún desplazamiento físico.

Precisamente lo que permite el avatar es expresar los deseos y acciones de quien lo controla, en principio desde las acciones que el metaverso posibilita, entre las cuales está considerado el habla, la escucha y algunas acciones de movimiento predeterminada, sin embargo, lo atractivo de este proceso es el ya mencionado reconocimiento que se puede lograr al tener una personalización específica del avatar, lo cual puede reflejar los deseos o gustos del usuario, desenvolverse de una forma distinta a la que está acostumbrado en su realidad o simplemente replicarse a sí mismo lo más parecido posible. Esto tendrá gran impacto al momento de interactuar con otros usuarios, puesto que su apariencia física puede llegar a determinar o generar en los demás ciertas interpretaciones o juicios. Según Messinger et al. (2004):

In virtual worlds, participants exhibit a spectrum of behaviors through their avatars, navigating, viewing the world, driving vehicles, purchasing products, constructing buildings, joining clubs, interacting with other avatars, etc. It is important to understand the code of behaviors in the virtual worlds – whether behaviors are rooted in the real world, or whether participants are prone to behave in highly deviant ways in virtual environments. Recent research has produced rich evidence that people’s behaviors in virtual worlds tend to be congruent with those in the real world. Nevertheless, another line of research suggests that computer-mediated communication encourages individuals to break down

their normal behavioral constraints, an effect known as deindividuation (p. 4). Los múltiples comportamientos que se pueden tener en el metaverso están estrechamente relacionados con las intenciones de los usuarios, sin embargo, hay un factor que está en juego y que puede condicionar la manera en que las personas se desenvuelven en el metaverso o en este caso, el propósito de su avatar desde la parte física para interactuar en el entorno en el cual el avatar estará.

Múltiples investigaciones han arrojado afirmaciones las cuales giran alrededor del impacto (ya sea positivo o negativo) que puede tener la creación de un avatar distinto a la forma de ser de la persona. Estas afirmaciones hablan del campo psicológico y comportamental del usuario y las repercusiones que puede tener. Messinger et al. (2004) afirman que:

We are interested in whether there is a main effect of avatar attractiveness on a person's confidence and extraversion in a virtual world. We also consider an interaction effect whereby, if a person is unconfident or introverted in the real world, then having an attractive avatar may lead to a greater increase in their confidence and extraversion in a virtual world than for people who are confident and extraverted in the real world (p. 6).

Este planteamiento sugiere que la apariencia del avatar puede influir significativamente en el comportamiento y la percepción de uno mismo dentro de entornos virtuales. La posibilidad de que un avatar atractivo incremente la confianza y la extraversión, especialmente en individuos que son menos seguros o introvertidos en la vida real.

Tipologías de Grupos

En el mundo de la academia y el estudio de los diferentes tipos de grupos existen ciertas clasificaciones básicas que permiten facilitar el proceso de categorizar dichos grupos, esto con el fin de tener una idea organizada y entendible de un tema que puede ser complejo. Las clasificaciones ampliamente aceptadas reúnen diferentes aspectos que van desde la composición hasta el propósito. Al tener en cuenta estos elementos, se facilita la comprensión de los grupos en diferentes contextos. Según Fernández (2001):

Pueden ser clasificados de acuerdo a sus características o propiedades, como el número de miembros que lo integran (tamaño), grado de cohesión (solidaridad), nivel de intimidad, etc.; cuando la orientación es ésta, los grupos son comúnmente diferenciados en primario-secundario, formal-informal, grande-pequeño, temporal a largo plazo, o en categorías similares (p. 62).

Estas características presentadas brindan un marco útil que permiten analizar lo diverso que son los grupos. Además, son útiles para apreciar lo complejo que puede llegar a ser la interacción social producida entre ellos. Concerniente al metaverso, al aplicar estas teorías y conceptos, se abre un campo de estudio que permite explorar cómo las interacciones se manifiestan en entornos virtuales. Desde la formación de comunidades en

línea hasta la dinámica de los grupos en las plataformas de realidad virtual, el metaverso ofrece un espacio llamativo para analizar las complejidades de la interacción social en el mundo digitalizado.

Por otra parte, existen otros planteamientos los cuales son acertados para continuar dándole forma a la aproximación acertada de lo que es un grupo en el metaverso, una definición acertada y también algunas características que pueden mejorar la comprensión del mismo en dicho entorno virtual que, aparentemente, es complejo y novedoso.

El investigador Carlos-María Alcover en su investigación “Aproximaciones al Concepto de Grupo y Tipos de Grupos”, argumenta que los tipos de grupos pueden definirse de acuerdo a unos cuantos aspectos. Estos aspectos son: definiciones basadas en la interdependencia de los miembros, definiciones basadas en la identidad o aspectos perceptivo-cognitivos y definiciones basadas en la interacción de sus miembros y en la estructura social del grupo.

En el caso de los grupos en el metaverso y de acuerdo con la finalidad de esta investigación, las definiciones basadas en la interacción de sus miembros y en la estructura social del grupo parece ser la que más se adecúa y se acerca a la intención principal de metaverso: la interacción. De acuerdo con lo anterior, Homans (1950) citado en Alcover (1999) afirma que:

Entendemos por un grupo cierta cantidad de personas que se comunican a menudo entre sí, durante un cierto tiempo, y que son lo suficientemente pocas para que cada una de ellas pueda comunicarse con todas las demás, no en forma indirecta, a través de otras personas, sino cara a cara (p. 86-87).

Este planteamiento es válido, pero posee ciertas limitaciones puesto que no contempla el impacto que la tecnología y la comunicación a través de aparatos tecnológicos ha desencadenado en el siglo XXI. En el caso del metaverso, estaríamos hablando de una comunicación directa, puesto que el yo se está replicando a través de un avatar que tiene unas características que el usuario le provee constantemente. Dicho avatar puede cambiar a voluntad del usuario y está en constante evolución para satisfacer los gustos de quien lo utiliza, similar a la vida real, en donde las personas cambian constantemente e intervienen en su corporeidad para buscar un fin específico.

Metodología

El estudio se desarrolló bajo un alcance exploratorio con el propósito de comprender de manera inicial las dinámicas de interacción entre grupos dentro del metaverso, dado que se trata de un campo reciente y poco estudiado. Este tipo de alcance permitió reunir información preliminar, identificar patrones y generar hipótesis para investigaciones posteriores mediante el uso de observación y revisión bibliográfica. Se adoptó un enfoque cualitativo por su capacidad para profundizar en significados, contextos e interpretacio-

nes, lo cual resulta pertinente para analizar experiencias, creencias y motivaciones de los participantes en entornos digitales. Tal enfoque, como sostiene Mesías (2010), rechaza la pretensión de limitar la realidad humana a lo cuantificable y “da importancia al contexto, a la función y al significado de los actos humanos” (p. 38). Asimismo, su flexibilidad facilita ajustar las técnicas de recolección y análisis durante el proceso investigativo. Este enfoque encuentra sus bases en la tradición inaugurada por Max Weber, quien reconoció la importancia de los significados subjetivos para comprender los fenómenos sociales: “El enfoque cualitativo tuvo su origen en Max Weber (1864-1920) ... deberían considerarse los significados subjetivos y el entendimiento del contexto donde ocurre el fenómeno” (Vega-Malagón et al., 2014, p. 15).

Para abordar la interacción de los grupos en el entorno virtual se empleó la etnografía digital como método central de investigación. La etnografía, históricamente relevante para explorar comunidades y dinámicas sociales, se ha transformado con el avance tecnológico y permite ahora estudiar comportamientos y procesos culturales en escenarios digitales. Su aplicación en esta investigación resulta pertinente porque el metaverso constituye un espacio no tangible donde convergen usuarios de diversas procedencias culturales, sociales y comunicativas, lo que posibilita observar en tiempo real interacciones que no requieren presencia física del investigador.

La recolección de datos se llevó a cabo mediante distintos instrumentos complementarios. En primer lugar, se aplicó un cuestionario dirigido a obtener información técnica y subjetiva sobre los usuarios de VR Chat, incluyendo tanto el uso de hardware como percepciones personales de la experiencia. En segundo lugar, se desarrolló una matriz de observación no participante en servidores públicos, a través de la cual se registraron elementos del entorno virtual —como los espacios simulados o los objetos interactivos— y las conductas de los usuarios, incluyendo la elección de avatares, temáticas conversacionales y patrones de participación. Posteriormente, se realizaron entrevistas semiestructuradas organizadas en tres bloques —llegada al metaverso, experiencias de interacción y expectativas de mejora— cuyas respuestas fueron comparadas con una matriz basada en la taxonomía del metaverso de S. M. Park y Y. G. Kim (2021) para evaluar el cumplimiento total, parcial o nulo de los criterios teóricos. Finalmente, se integró toda la información mediante una matriz de triangulación que permitió contrastar los hallazgos empíricos con los referentes conceptuales, asegurando la coherencia interna del análisis y la rigurosidad metodológica del estudio.

Resultados y Análisis

Los resultados evidencian que la dinámica social en VR Chat se configura a partir de dos elementos centrales: el papel activo de los usuarios en la creación y aprendizaje continuo dentro del metaverso, y la influencia determinante de los recursos tecnológicos disponibles para cada participante. Los usuarios con dispositivos avanzados —como visores de realidad virtual y sistemas de captura manual— muestran mayor capacidad expresiva y, en con-

secuencia, reciben interacciones más favorables, mientras que el micrófono emerge como herramienta indispensable para la comunicación, dado que la voz es el medio principal de intercambio. Aunque existen emotes y emojis, su utilidad es limitada, y el chat escrito resulta prácticamente irrelevante entre los usuarios.

Se observaron diferencias notables según los grupos y actividades a los que pertenecen los participantes. Los desarrolladores tienden a emplear un lenguaje técnico y frecuentan mundos con una alta carga visual, mientras que comunidades como los furry se distinguen tanto por la estética de sus avatares como por la temática de sus conversaciones. Un aspecto transversal mencionado en entrevistas es la preocupación por la presencia de menores de edad sin mecanismos adecuados de protección, situación que expone a los niños a contenido inapropiado y constituye una de las principales debilidades de la plataforma: “Que puede mejorar, te pueden meter unos algoritmos que se pueden mejorar perfectamente... deberían de dar a esas personas más herramientas para poder trabajar mejor”, señaló uno de los participantes. Otro usuario reforzó esta preocupación al afirmar que “sí deberían de separar, de poner un mundo que sean para los niños”.

Pese a estas limitaciones, múltiples usuarios describen su experiencia en VR Chat como positiva, ya que la plataforma facilita conexiones interculturales, la participación en actividades colaborativas y la inmersión en dinámicas que combinan entretenimiento, interacción social y roleplay. Para algunos, existe una clara diferenciación entre la vida real y la virtual; para otros, esta frontera se vuelve difusa, mostrando cómo la inmersión prolongada puede alterar la percepción entre ambas esferas.

La comunidad hispanohablante ha mostrado un crecimiento sostenido, creando espacios propios que favorecen la cohesión y facilitan la llegada de nuevos miembros. En los servidores públicos hispanos observados, los mundos virtuales están diseñados con propósitos específicos que influyen directamente en la interacción. El “Karaoke Latino VRChat Forjadores Hispanos” fomenta la participación a través del canto y la socialización entre hispanohablantes, mientras que el “Server Principal Forjadores Hispanos”, concebido como un teatro al aire libre para presentación de avatares y proyectos, reúne usuarios con distintos niveles de capacidades técnicas. En estos entornos predomina el uso de avatares estilo anime, con una presencia creciente de avatares premium adquiridos en mercados digitales, lo que sugiere una economía interna establecida. La comunicación por voz sigue siendo el recurso más relevante para la integración social, complementado por emotes y animaciones que enriquecen la expresividad del avatar.

Los hallazgos permiten concluir que la conformación de grupos en VR Chat depende de una combinación de factores tecnológicos, expresivos y comunitarios, en donde la calidad de los dispositivos, la cultura del grupo, el rol del avatar y la centralidad de la comunicación verbal configuran patrones esenciales para entender la sociabilidad en el metaverso.

Tabla 2.
Elementos clave de los servidores analizados.

Entorno Virtual	Descripción	Actividades Principales	Características de Interacción
Karaoke Latino VRChat	Recinto de karaoke con bar	Cantar, socializar, discutir temas	Uso de chat de voz, emotes
Server Principal Forjadores Hispanos	Teatro al aire libre	Presentación de avatares, charlas	Inclusividad tecnológica, interacción con avatares
OXXO VRChat	Simulación de tienda OXXO	Compras simuladas, role play	Interacción con objetos, eventos sociales
Mini Aniversario Forjaversario	Celebración de aniversario	Charlas, exhibición de avatares	Socialización, networking

Fuente: Elaboración propia.

Pasando al elemento de análisis de los resultados, hay ciertos aspectos que están ligados a la interpretación subjetiva de cada uno de los investigadores, por lo tanto, dicha interpretación brinda una mirada única sobre lo aprendido y escrito, sin embargo, esto no significa que sea negativo per se. Por el contrario, las múltiples interpretaciones de los investigadores observadores generan una responsabilidad en su capacidad de análisis.

The observer's job. How does the observer go about his job? He has the Interaction Recorder in front of him, and on it is the list of categories into which he classifies every item of behavior he can observe and interpret. The classification which he makes is clearly and unequivocally a matter of interpretation; that is, it involves the imputation of meaning, the "reading in" of content, the inference that the behavior has function(s), either by intent or by effect (Bales, 1950, p. 6).

Lo anterior permite asegurar que la lectura de la información y del contexto en el cual la información tiene lugar puede dar pie a un sin fin de caminos y de clasificaciones categóricas que se enmarcan en un espectro amplio y variado. La interpretación subjetiva es campo amplio dentro del trabajo investigativo, sin embargo, hay ciertas categorías e información que permiten unificar y hablar de forma homogénea y que es el común denominador en los antecedentes.

Hablar de la interacción en el mundo digital inevitablemente evoca la aparición de elementos tecnológicos y dispositivos físicos que entran en la mediación de la interacción social para poder ser impulsada en el metaverso, y que sin estos no sería posible desarrollar un ejercicio básico de interacción con otros usuarios, por lo menos, en el

entorno digital que ha evolucionado a la par con el mejoramiento de las tecnologías de seguimiento y espacialidad (Arango-Lopera y Cruz-González, 2022).

En sintonía con estas apreciaciones, Sang-Min & Young-Gab (2022) afirman lo siguiente:

In the Metaverse, hardware is quickly enhanced by the effects of technological advancement, but it still needs improvement compared to the experience of the real world. The essential hardware of Metaverse is an HMD that blocks the view to enable immersive participation. (p. 4216)

A la par con lo anterior, algunos usuarios entrevistados tenían presente esta “necesidad” impuesta por el mismo metaverso. Algunos usuarios se adentraron en la adquisición del hardware porque lo veían como una oportunidad para enriquecer su participación en VR Chat:

- Rube: “por ejemplo, yo ahorita estoy usando un casco que funciona nativamente con la aplicación de. Lo enciendes lo conectas y todo se conecta automáticamente, pero si tienes un Quest 2. Necesitas meterle más software, entonces tu computadora necesita más RAM y el procesador, pues tiene que estar decente porque si quieres usar esto mismo, necesitas hacer como esta clase de movimientos con. Con un track ahorita voy a quitar el tracker para que tengas noción de lo que te estoy diciendo. Entonces tienes que hacer esto para poder calibrar lo que yo estoy calibrando, solamente presionando un botón”.
- Bendy: “no, lo que tengo parecido es unas gafas de realidad virtual, pero tan viejas que se tienen que meter el teléfono para ver imágenes”.
- MarTheCat: “tengo gafas de realidad virtual, puedo mover las manitas y puedo mover yo la cabeza, pero principalmente me comunico por pura voz, no he escrito en mi vida, no sé cómo sacar el teclado y me gusta mucho gesticular a la hora que hablo y pues siempre estoy moviendo las manos de un lado a otro.
- Milico P**o: “desde juego solo utilizo el chat de voz, no he escrito prácticamente casi nunca, pero entiendo que hay muchas razones que por motivos equis no utiliza el chat de voz, aun sabiendo que lo pueden usar y que nadie les va a decir nada por usarlo prefiere no usarlo por una especie de inseguridad si se quiere. Muchos no quieren hablar pero eso básicamente. Y bueno, eventualmente si me compro las gafas utilizaré chat de voz y muevo las manos”.

Tabla 3
Dispositivos, usos y características relevantes de algunos entrevistados

USUARIO	DISPOSITIVO Y USO PRINCIPAL	CARACTERÍSTICAS ADICIONALES
Rube	Usa un casco que se conecta automáticamente con la aplicación.	Necesita más software y hardware potente para Quest 2. Calibración sencilla con un botón.
Bendy	Gafas de realidad virtual antiguas que requieren insertar un teléfono para ver imágenes.	No se mencionan características adicionales.
MarTheCat	Gafas de realidad virtual que permiten mover manos y cabeza.	Se comunica principalmente por voz, no usa teclado, gesticula mucho al hablar.
Milico P	Utiliza solo el chat de voz para jugar, rara vez escribe.	Reconoce que algunos no usan chat de voz por inseguridad. Planea usar chat de voz y gestos.

Fuente: Elaboración propia.

La experiencia enriquecida del metaverso está mediada inevitablemente por componentes físicos y tecnológicos que no está al alcance de un porcentaje considerable de curiosos que ingresan al metaverso cada día, empero, hay alternativas para desarrollar ciertas actividades en el entorno. Por ejemplo, los mundos virtuales desarrollados y accesibles de forma pública cuentan con botones de interacción que pueden ser accionados con teclado y ratón.

Figura 1

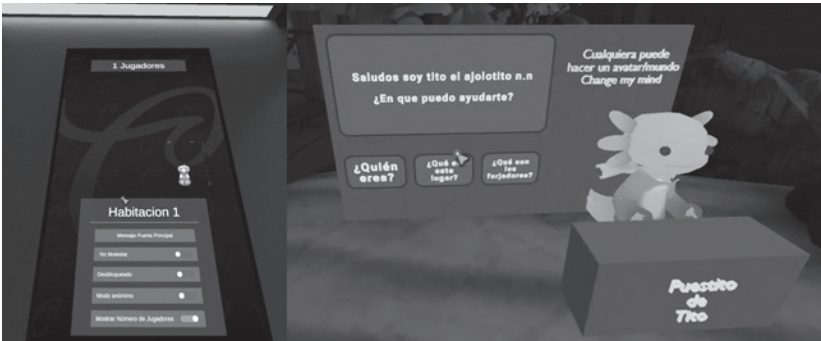


Figura 2. Dos tipos de menú interactivo

Nota: Cada uno en diferentes servidores públicos. Ambos pueden ser accionados a través de teclado y ratón o también mediante el uso de mandos de realidad virtual.

Fuente: Elaboración propia.

Cuando los usuarios aterrizan por primera vez en VR Chat están a la expectativa de lo que pueda suceder en sus primeras horas de descubrimiento y de conversación con los usuarios en línea durante ese periodo de tiempo, y a su vez, esas primeras sensaciones marcan en gran medida su comportamiento posterior en el transcurso de sus próximos inicios de sesión. Algunos abandonan el metaverso y otros se sienten atraídos por lo que los rodea, es aquí cuando empiezan a tener una periodicidad. Esto puede desembocar en una acogida por parte de otros usuarios dispersos que luego formarán un grupo o inmediatamente entrarán a formar parte de grupos constituidos con un tiempo de existencia considerable.

La pertenencia al grupo confiere al miembro que lo integra ciertas características que lo hacen que se distinga con respecto a los miembros de otros grupos. Esto es por comparación social. Al pertenecer al grupo se adquieren una serie de normas y valores que son propios solamente de ese grupo y que además definen las actitudes y el comportamiento que deben realizar aquéllos que integran el grupo (Macías, 2003, p. 28).

Esta categoría de interacción fluida y constante es la que moldea al usuario, como se mencionó anteriormente, es el combustible de los grupos y da pie al desarrollo de actividades, lo cual permite la unión de los grupos con el paso del tiempo. Esta interacción comienza a enmarcar al nuevo usuario en una dinámica comportamental, de lenguaje y visión del metaverso. Esto significa que para los usuarios casuales el metaverso puede significar un “juego” más donde se puede mover un personaje y usar un chat de voz, pero para otros usuarios se convierte en un escenario extendido de su vida al que pueden acceder mediante elementos tecnológicos y que provee todas las herramientas necesarias para comunicarse y desarrollar actividades concretas, “although the social structure of the group and its culture both arise out of interaction and are formed by it, once formed, they constitute a part of the framework within which further interaction proceeds” (Bales, 1950, p. 66), y que esta estructura formada integra las experiencias propias de la persona, su familiaridad con los elementos tecnológicos y la capacidad de oratoria con otros usuarios de diferentes contextos sociales y geográficos.

El enfoque del individuo como centro de interés en el análisis es fundamental porque representa la unidad más básica y accesible para la investigación. Al estudiar al individuo, podemos comprender comportamientos, pensamientos, emociones y acciones específicas que son esenciales para desarrollar un entendimiento profundo y detallado. Sin embargo, limitar el análisis únicamente al nivel individual puede resultar insuficiente para captar las influencias más amplias y complejas que actúan sobre él.

Es por ello que es necesario ampliar el análisis al conjunto o grupo al que el individuo pertenece. El contexto social, cultural, económico y político en el que se desenvuelve proporciona una dimensión adicional de comprensión. Al estudiar la interacción entre

el individuo y el grupo, podemos evaluar cómo las normas, valores y dinámicas grupales afectan la conducta individual y, viceversa, cómo las acciones individuales contribuyen a la dinámica del grupo.

Nuestra identidad social se forma básicamente a partir de identificaciones grupales que diferencian, en ocasiones, de manera radical, el endogrupo del exogrupo, el nosotros del ellos. Así, podemos definirnos a partir de las características que compartimos con otros y que, en consecuencia, nos diferencian de otros: diferencias en cuanto al sexo, a la nacionalidad, a la edad, a la raza, a la profesión, a las ideas políticas, a la religión, a la clase social, y un largo etcétera. Estas categorías constituidas a partir de las características compartidas con otros, que nos incluyen en un grupo y excluyen a quienes no las poseen, varían además en función del contexto social en el que nos encontremos, dependiendo de lo salientes que resulten (Alcover, 1999, p. 77).

En gran medida, los usuarios que participan en el metaverso llevan consigo las vivencias personales y sus contextos únicos a pesar de que se trate de la adquisición de un nuevo rol o comportamiento en el entorno digital, esto hace que exista una mezcla de la vida real con esta virtualidad. Sin embargo, también están los usuarios que al momento de ingresar a VR Chat dejan a un lado su comportamiento en la vida real y entran en una especie de puesta en escena, cambian su forma de comportarse y adquieren un papel, similar a una película o como un actor. Según Sang-Min & Young-Gab (2022) “People can lead a stable cyber life in the Metaverse because they can distinguish between real-life and virtual life, just as a person did not feel confused while watching an avatar movie” (p. 4240).

- **Shoyo_3:** “y que quede claro, esto para mí es un juego, nada que ver con la realidad. Hay gente que se lo toma muy real, pero yo no, yo vengo, juego, me la paso bien y ya”.
- “Sí, de hecho, por eso te dije lo de la distinción del juego y la vida real. Hace poco estaba hablando con un mimo [...] y ya pues yo hablé con ella y resulta que parece que ella no puede distinguir entre el juego y la vida real y se lo creyó demasiado.
- “Ya, pero ponle que, así como es, es mucho mejor que la vida real. Así que, si tuviera la opción de dónde vivir, diría que este. Pero como no se puede, hay que tomar la realidad y ya”.

Este enfoque integrado también permite descubrir relaciones y conexiones entre diversas categorías de análisis, creando una red expansiva de variables interrelacionadas. Por ejemplo, al analizar al individuo dentro de un grupo, podemos identificar nuevas categorías como “rol social”, “estatus”, “influencia”, “liderazgo”, entre otras. Cada nuevo término añade una capa de complejidad y profundidad a la investigación, revelando patrones y tendencias que no serían visibles si el análisis estuviera centrado exclusivamente en el individuo o en el grupo de manera aislada.

Tradicionalmente el estudio de los grupos se ha dirigido al análisis de las características individuales, en cuanto a su influencia en el grupo; también se ha orientado a investigar la interacción entre los miembros de un grupo, primordialmente en cuanto a los tipos de interacción y la frecuencia en que ocurren; sin embargo, estos estudios cubren solamente una parte del fenómeno (Macías, 2003, p. 47).

Ahora bien, tratar de dar una definición única e inequívoca de lo que significa el concepto grupo resulta casi que imposible puesto que existe un sinfín de variables que deben ser considerables y que cambian o se entienden de formas diferentes de acuerdo al contexto científico o teórico desde el cual se esté abordando, por lo tanto, no se puede hablar de verdad absoluta o de definiciones equivocadas, porque la interpretación y el uso de la teoría depende exclusivamente de la intención del investigador.

Con respecto a qué es un grupo, dada la amplitud y variedad de definiciones, considero que no existe el enfoque único que contenga la verdad absoluta; el grupo, como fenómeno, es tan complejo que no existe una definición que pueda abarcarlo en su totalidad; cada autor, de acuerdo a su propia perspectiva, propone formas nuevas de conocer al grupo a partir de una o varias de sus características; se trata de versiones parciales de la realidad (Macías, 2003, p. 288).

Este ingreso e interacción en el metaverso no está del todo aleatorizada, es decir, hay ciertos parámetros que desde el primer momento en que el usuario aparece en el metaverso VR Chat ya está guiando ciertos aspectos comportamentales que lo harán interactuar. Filtros, idioma, capacidad y la potencia del dispositivo tecnológico que se esté utilizando serán los encargados de mediar y dirigir al usuario a los lugares que mejor se acomoden a su caso. De todas formas, se deja a la voluntad del usuario su paso por el metaverso, no existen limitantes para que descubra e interactúe con los botones y acciones prediseñadas y programadas.

Sin embargo, la forma en que el cuerpo del usuario se incorpora a los mundos virtuales y los diversos signos a los que se encuentra expuesto no resultan plenamente aleatorios, sino que se encuentran regidos por el algoritmo de la plataforma. En el caso de VRChat, el algoritmo estima qué mundo puede ser acorde a los intereses de los usuarios y con ello modela las potenciales formas de encarnación y, consecuentemente, de subjetivación (Álvarez, 2021, p. 56).

Respecto a las características de los grupos encontrados en el metaverso VR Chat, se puede hablar de elementos en común a pesar de la diversidad de grupos que se encuentran en el metaverso y que tienen múltiples intereses, pero que al fin y al cabo desemboca en ciertos puntos en común sustentados en la teoría y en los análisis de las categorías. Forsyth (1990 citado en Alcover, 1999, p. 80) define el grupo “como

dos o más individuos interdependientes quienes se influyen mutuamente a través de la interacción social”. Según lo anterior, todos los grupos en el metaverso VR Chat y sus integrantes están en un constante proceso de influencia por lo cambiante que es el ingreso y salida de diferentes usuarios. Así como algunos entrevistados entraron a VR Chat por curiosidad, otros se vieron influenciados por sus familiares o por amigos que los motivaron a crear un avatar y descubrir las particularidades que este metaverso tiene. Por ejemplo, la usuaria Anny enfatiza cómo las interacciones sociales dentro del grupo, a través de metas compartidas y experiencias conjuntas, dan un fuerte sentido de pertenencia y cohesión. La experiencia en VRChat, según Anny, se construye sobre la interacción constante y el compartir de experiencias, lo cual hace énfasis en la importancia de la interdependencia en la formación y el funcionamiento de un grupo. O también el usuario Rube forma parte de un grupo y persigue un objetivo en común con otros usuarios: la conversación cotidiana y espontánea.

La afinidad que Rube expresa sobre las relaciones con otros usuarios en grupos específicos es esencial para desarrollar conversaciones y sentirse parte de aquellos grupos. Tomando como referencia la definición de Deutsch (1968 citado en Alcover, 1999, p.80) donde “un grupo sociológico existe en la medida en que los individuos persiguen metas que fomentan la interdependencia. La cohesión de un grupo psicológico depende de la fuerza de estas metas y del grado de interdependencia percibida”. En este caso existe la cohesión, pero con una fuerza no tan marcada, la interdependencia no es tan estrecha como lo puede ser en otras circunstancias, el usuario Rube percibe los grupos como una forma de distraerse e interactuar, pero no hace alusión a una interdependencia marcada. En el caso de la definición de grupo basada en la identidad o aspectos perceptivos-cognitivos, las entrevistas realizadas arrojaron los siguientes resultados:

-Rube es consciente y se percibe así mismo como un usuario con unas características diferenciadoras de los demás, además, para él es importante percibirse como una persona real que simplemente está interactuando en un entorno digital, es capaz de hacer una clara distinción de lo que es real y lo que no es. Ese carácter fuerte de identificación es crucial para él porque sin este, podría existir una distorsión de su realidad. A pesar de que no ahondó mucho en describir a sus amigos dentro del entorno digital, si fue claro en explicar que busca en todo momento que su interacción con los demás sea respetuosa y desde el aprendizaje, puesto que es una actividad que disfruta hacer y ha sido motivo para que lleve aproximadamente 4 años en el metaverso VR Chat.

-Lo que dijo Milico P**o se puede relacionar con la idea de que formar parte de un grupo implica una interacción constante que lleva a los miembros a percibirse como una unidad social. Milico P**o menciona cómo las interacciones y comportamientos de otros usuarios en VRChat afectan su experiencia, lo cual coincide con Alcover (1999) quien afirma que:

El hecho de formar parte de un grupo implica que los miembros, al tener relaciones entre ellos, compartir objetivos, realizar conjuntamente tareas, etc., se perciben como un grupo, y es esta característica, en opinión de los partidarios del enfoque de la identidad o perceptivo-cognitivo, la que define a un grupo. (p. 84)

Además, la percepción de las relaciones con otros usuarios, tal como lo describe Milico P**o, se alinea con la afirmación de Shaw (1976) de que para que un grupo sea considerado como tal, sus miembros deben ser conscientes de sus relaciones mutuas.

Según las definiciones basadas en la interacción de sus miembros y la estructura social del grupo, la entrevista con la usuaria MarTheCat revela cómo las interacciones y la estructura social dentro de VRChat influyen en su percepción del entorno. MarTheCat destaca la presencia de normas implícitas al mencionar que evita interactuar en ciertas situaciones debido a la grosería de otros usuarios, lo que sugiere una estructura social donde algunos roles y comportamientos son menos deseables. Además, su propuesta de separar a los menores de los adultos en el entorno virtual indica una conciencia de la necesidad de normas que regulen el comportamiento dentro del grupo, alineándose con las ideas de Sherif (1966, citado en Alcover, 1999):

Un grupo se define como una unidad social compuesta por un número de individuos quienes (1), en un momento dado, presentan roles y estatus interrelacionados de una manera estable en un cierto grado, y (2) poseen un conjunto de valores y normas que regulan las actitudes y el comportamiento de los miembros, al menos en relación con aquellos aspectos que tienen consecuencias para ellos.

Lo anterior relacionado sobre la importancia de roles y normas en la definición de un grupo que se consolidan como un eje fundamental para el desarrollo de las dinámicas internas de las asociaciones de usuarios.

En cuanto a Milico P**o, su mención sobre cómo las actitudes y comportamientos de otros usuarios influyen en su percepción y comportamiento dentro del grupo puede vincularse con las ideas de Stodgill (1959, citado en Alcover, 1999) quien afirma que “puede considerarse un grupo como un sistema abierto de interacción en el que las acciones determinan la estructura del sistema, y en el que las sucesivas interacciones ejercen iguales efectos sobre la identidad del sistema”. Además, McDavid y Harari (1974, citado en Alcover, 1999) indican que:

Un grupo sociopsicológico es un sistema organizado compuesto por dos o más individuos quienes están relacionados en tal forma que el sistema de actividades cumple con alguna función, cuenta con un conjunto determinado de relaciones de roles entre sus miembros y posee un conjunto de normas que regulan la función del grupo y de cada uno de sus miembros (p. 89).

Estas ideas resaltan que la estructura social y los roles dentro de un grupo emergen de la interacción constante entre sus miembros. Milico P**o también se refiere a cómo ciertos comportamientos afectan las normas y expectativas dentro del grupo, lo que se relaciona con la definición de Sherif (1966) sobre la existencia de roles y normas que regulan el comportamiento y las actitudes de los miembros del grupo.

Por su parte, las ideas expresadas por Miguel se relacionan con la clasificación basada en la interacción y la estructura social del grupo, particularmente en cómo las interacciones frecuentes y la organización social dentro del grupo definen su identidad y funcionamiento. Miguel habla de la importancia de las relaciones y la interacción continua entre

los miembros de su grupo, lo cual coincide con la definición de Homans, quien resalta la importancia de la comunicación directa y constante. Además, la mención de Miguel sobre cómo el grupo se organiza y funciona en conjunto se alinea con las ideas de Stodgill y McDavid y Harari, quienes destacan que la estructura social y las normas del grupo surgen de la interacción entre sus miembros.

En cuanto a la clasificación de los grupos según su tamaño, resulta difícil precisar el número exacto de usuarios que conforman los grupos a los que pertenecen los entrevistados. Según Alcover (1999):

La clasificación de los grupos según su tamaño distingue entre grupos pequeños y grandes. Los grupos pequeños generalmente comprenden entre dos y treinta miembros, aunque no hay consenso sobre el límite inferior, ya que una diada (dos miembros) se asemeja más a una relación interpersonal que a un grupo. Los grupos grandes superan este número, pero no se define con precisión cuándo se convierten en multitudes o masas (p. 93).

No obstante, de acuerdo con las definiciones revisadas, donde el número mínimo de integrantes para considerar la existencia de un grupo es dos, se puede afirmar que estos cumplen con el requisito básico para la interacción y el intercambio de ideas y conocimientos.

En relación con la definición basada en el carácter temporal, Alcover (1999) enuncia lo siguiente sobre los grupos temporales:

Se forman para cumplir una tarea o proyecto específico y desaparecen una vez que se ha alcanzado el objetivo. Ejemplos de estos grupos incluyen comités asesores, grupos de trabajo ad hoc, equipos de innovación y desarrollo, y jurados. La formación de grupos temporales ha aumentado en los entornos organizacionales debido a la necesidad de adaptarse a condiciones cambiantes y nuevas tecnologías (p. 94).

Los usuarios entrevistados se enmarcan en las definiciones de grupos temporales en plataformas como VRChat. En este contexto, las interacciones y la construcción de comunidades suelen ser transitorias y orientadas a objetivos específicos. Los usuarios tienden a congregarse en espacios virtuales por razones concretas, como la participación en eventos, la realización de juegos o el trabajo en proyectos colaborativos. Una vez que se alcanza el objetivo o disminuye el interés, estos grupos suelen disolverse, reflejando su naturaleza temporal, dependiente de la finalización de una tarea o proyecto determinado. El paisaje digital dinámico y en constante cambio de VRChat favorece la creación de estas asociaciones a corto plazo. Los usuarios a menudo se reúnen para eventos efímeros como competencias, discusiones o colaboraciones artísticas, que desaparecen una vez cumplido el propósito. Además, la continua aparición de nuevas tendencias, entornos virtuales y avances tecnológicos demanda estructuras sociales flexibles, lo que incentiva la formación de grupos temporales capaces de adaptarse rápidamente a las nuevas oportunidades que ofrece la plataforma.

Conclusiones

Luego de la búsqueda de experiencias previas de otros investigadores y el aprendizaje de teorías complementarias que permiten el desarrollo de este trabajo, se pueden obtener las siguientes consideraciones que abarcan tanto retos y problemas como ideas que brindan un suelo firme para futuras investigaciones sobre el metaverso y la interacción social en este entorno virtual:

1. Dependiendo de la perspectiva, el metaverso como concepto general que abarca un sinfín de herramientas tecnológicas y virtuales ha tenido un desarrollo acelerado desde su creación a principios del siglo XXI y ha permitido la simulación de dinámicas de la vida real que en algún momento de la historia de la tecnología se creía imposible. Incluso, en la actualidad, existen personas que no conocen estos alcances que ya son visibles y palpables.
2. Respecto a la interacción entre usuarios en VR Chat, la barrera tecnológica y el acceso a los dispositivos tecnológicos adecuados para replicar los movimientos y generar esa “expresividad humana” en el metaverso es el problema principal porque no todos los usuarios tienen la capacidad económica para adquirir unas gafas de realidad virtual, mandos o sensores. Si bien, el uso del teclado, mouse y micrófono es el común denominador, la experiencia y aceptación por parte de los otros usuarios que sí poseen los HMD y HBID es limitada.
3. A pesar de que el metaverso es público en su gran mayoría y cualquier persona tiene la posibilidad de ingresar, la dinámica social interna en VR Chat se enmarca como un nicho donde un grupo amplio conoce de su existencia, pero lo dejan pasar desapercibido. Esto hace que exista una delgada barrera que agrega cierto grado de dificultad para entrar a formar parte de las comunidades existentes.
4. El tema de la seguridad en VR Chat es de interés para un número amplio de los usuarios porque es visible (no es un secreto a voces) y adicionalmente ha tenido persistencia durante mucho tiempo sin que se hayan tomado las medidas necesarias. El acceso de usuarios menores de edad causa especial preocupación en los usuarios adultos que ya tienen un recorrido más amplio. De allí que tengan decenas de vivencias y experiencias desagradables con contenido prohibido o reservado para ciertos grupos de VR Chat. Esta convivencia entre menores de edad y mayores de edad sin restricción alguna genera cierto malestar en la cotidianidad de este metaverso.
5. El metaverso es un espacio agradable que vale la pena explorar y por lo menos vivir la experiencia durante un par de horas. Se podría hablar de otro nivel un tanto desconocido de la sociedad y que al ser explorado muestra ciertas similitudes con la vida real.

Referencias

- Alcover, Carlos-María. (1999). Aproximaciones al concepto de grupo y tipos de grupos.
- Álvarez Corona, E. (2021). Cuerpos fractales: fenomenología de la encarnación digital en la plataforma de realidad virtual VRChat.
- Arango-Lopera, C., & Cruz-González, M. (2022). La dimensión comunicativa de los objetos: imaginarios y sistemas simbólicos como mediadores del recuerdo en la cultura material. *Fotocinema: revista científica de cine y fotografía*, (25), 155-175. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2022.vi25.14252>
- Arango-Lopera, C. A., Cruz-González, M. C., Rivera, B. X. M., García, D. G., & Delgado, M. F. (2022). Brecha digital: una revisión de literatura en español. *Tsafiqui-Revista Científica en Ciencias Sociales*, 12(19). <https://revistas.ute.edu.ec/index.php/tsafiqui/article/view/1108>
- Arruda Gomes, D., & Branco Araújo, M. C. (2012). OFERTA TURÍSTICA VIRTUAL. UN ESTUDIO DEL METAVERSO. *Estudios y Perspectivas en Turismo*, 21(4), 876-903.
- Bales, R. F. (1950). Interaction process analysis; a method for the study of small groups.
- Ball, M. (2022). Metaverso.
- Cárdenas Espinosa, R. D. (2014). Metaversos y su relación en el aprendizaje significativo a través de los avatares.
- Felip, M. J. C. (2023). El metaverso en parámetros educativos: Una reflexión ética. *Journal of Neuroeducation*, 3(2), 57-73.
- Fernández, Y. (16 de mayo de 2022). Qué es el Metaverso, qué posibilidades ofrece y cuándo será real. *Xataka*. <https://www.xataka.com/basics/que-metaverso-que-posibilidades-ofrece-cuando-sera-real>
- Fernández-Collado, C. F., & Galguera García, L. (2001). La comunicación humana en el mundo contemporáneo.
- Guerrero Herrera, L. H. (2022). Los cripto activos y su influencia en el metaverso . *Informática Y Derecho. Revista Iberoamericana De Derecho Informático* (2.ª época), (12), 55-64.
- Hidalgo Hidalgo, C. E. Una aproximación al metaverso: La construcción de identidad gamer en mundos virtuales de VRChat.
- Islas, O., Arribas, A., & Garcés, M. E. (2022). Luces y sombras en la breve historia de Facebook, hoy Meta.
- Kumar, A., & Epley, N. (2021). It's surprisingly nice to hear you: Misunderstanding the impact of communication media can lead to suboptimal choices of how to connect with others. *Journal of experimental psychology. General*, 150(3), 595-607. <https://doi.org/10.1037/xge0000962>
- Macías Cortés, G. J. (2003). Teorías de la comunicación grupal en la toma de decisiones: contexto y caracterización. *Universitat Autònoma de Barcelona*.
- Mesías, O. (2010). La investigación cualitativa. *Universidad Central de Venezuela*, 38.
- Messinger, P. R., Ge, X., Stroulia, E., Lyons, K., Smirnov, K., & Bone, M. (2008). On the relationship between my avatar and myself. *Journal For Virtual Worlds Research*, 1(2).

- S. -M. Park and Y. -G. Kim, "A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges," in *IEEE Access*, vol. 10, pp. 4209-4251, 2022,
- Vega-Malagón, G., Ávila-Morales, J., Vega-Malagón, A. J., Camacho-Calderón, N., Becerril-Santos, A., & Leo-Amador, G. E. (2014). Paradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo. *European Scientific Journal*, 10 (15).
- Wenzel, C. (2007). Second Life: lugar ou não-lugar?. In *XII Congresso Brasileiro de Ciências da*.

Communicational Characteristics in the Formation of Groups in the Metaverse VRChat

Abstract: The study of groups and the interactions among their members has long been addressed within the social sciences, traditionally from a physical and face-to-face perspective. However, technological advancement and the transition toward virtual environments also require attention to the processes through which actions and interactions become digital. This research draws on a sample of 17 VRChat users who regularly frequented open, unrestricted public lobbies. The study employed an exploratory scope, a qualitative approach, and a digital ethnography method, supported by a survey, a non-participant observation matrix, and two triangulation matrices. The findings show that each user's social context strongly influences their experience in the metaverse and their formation of bonds with others based on shared interests. The study concludes that the metaverse is a virtual space where a wide range of thoughts and actions converge, not necessarily limited by physical constraints, and that it continually reinvents itself over time.

Keywords: Metaverse, VRChat, digital ethnography, virtual interaction, group formation, social context.

Características comunicacionais na conformação de grupos no metaverso VRChat

Resumo: O estudo dos grupos e das interações entre seus membros tem sido amplamente abordado pelas ciências sociais, tradicionalmente a partir de uma perspectiva física e presencial. No entanto, o avanço tecnológico e a transição para ambientes virtuais também exigem atenção aos processos de digitalização das ações e interações. A presente pesquisa contou com uma amostra composta por 17 usuários do VRChat que frequentavam lobbies públicas abertas e sem restrições. Adotou-se um alcance exploratório, uma abordagem qualitativa e o método de etnografia digital, apoiado por um questionário, uma matriz de observação não participante e duas matrizes de triangulação. Os resultados evidenciam que o contexto social de cada usuário influencia fortemente sua experiência no metaverso e a construção de vínculos com outras pessoas a partir de interesses em comum. Conclui-se que o metaverso

é um espaço virtual no qual convergem diversos tipos de pensamentos e ações, não necessariamente limitados, e que se reinventam continuamente ao longo do tempo.

Palavras-chave: Metaverso, VRChat, etnografia digital, interação virtual, formação de grupos, contexto social.
