

**Publicitas:** Comunicación y Cultura

Vol. 10 - 2 Julio – Diciembre (2022) 23 - 39 e-ISSN: 0719-4005

<https://doi.org/10.35588/publicitas.22.10.2.3>

## **Influencia de la cibercultura en la construcción de imagen en los metaversos.**

Influence of cyberculture in the construction of image in metaverses.

Artículo recibido: 3 de diciembre de 2022

Artículo aceptado: 28 de diciembre de 2022

**Mg. Aracelli Muñoz Baldi**

Diseñadora en Comunicación Visual,

Universidad Tecnológica Metropolitana

Doctoranda en Diseño, Universidad de Palermo

[amunoz5@palermo.edu](mailto:amunoz5@palermo.edu)

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9633-0503>

**Resumen:** El presente trabajo tiene como propósito reflexionar sobre la influencia de la cibercultura en la construcción de la imagen personal por medio de los avatares, utilizados en las plataformas de tipo metaverso que actualmente son populares. Se utiliza la metodología de inferencia deductiva para encontrar indicios que den cuenta de las transformaciones globales descritas en la literatura sobre cibercultura. A partir de las ideas expuestas se intercalan interrogantes y se plantean problemáticas en torno a la comunicación visual como insumo para la reflexión disciplinar.

**Palabras claves:** cibercultura, avatar, metaverso, comunicación visual, medios digitales.

**Abstract:** The purpose of this paper is to reflect on the influence of cyberculture in the construction of personal image through avatars, used in metaverse-type platforms that are currently popular. The deductive inference methodology is used to find clues that account for the global transformations described in the cyberculture literature. From the ideas exposed, questions are interspersed and problems are raised around visual communication as an input for disciplinary reflection.

**Keywords:** cyberculture, avatar, metaverse, visual communication, digital media.



## Introducción

Influencia de la cibercultura en la construcción de imagen en los metaversos.

La construcción de la imagen personal está representada por medio del avatar, definida por la RAE (2022) como la representación gráfica de la identidad virtual de un usuario en entornos digitales. A partir de esta definición acotada a los entornos de tipo metaverso, se explora la influencia de los fenómenos socioculturales que pertenecen tanto al mundo físico 'real' como al mundo virtual, en un intercambio constante de un entorno a otro, donde el conjunto de estas manifestaciones socioculturales analógicas y digitales son transferidas al metaverso. Esta es la premisa con la que se conduce esta investigación, que tiene como propósito reflexionar sobre algunos de los procesos y transformaciones globales descritas en la literatura sobre cibercultura, vista desde la óptica de la comunicación visual.

### La relación entre los fenómenos tecnológicos y la cultura híbrida

Desde una mirada sociosemiótica de los fenómenos tecnológicos, García Canclini (2005) vincula a los procesos socioculturales modernos con la producción de procesos de significación por parte de la sociedad.

En este sentido se combina la tecnología con la cultura formando manifestaciones de cultura híbrida, por ejemplo: en los elementos étnicos o religiosos presentes en las representaciones de paisajes digitales de ciencia ficción.

Para García Canclini (1997) las innovaciones tecnológicas vinculadas a la cultura híbrida requieren que los ciudadanos posean información que trascienda los espacios locales o nacionales, ya que las estrategias de las grandes empresas comunicacionales propician, mediante su expansión mundial, que todos nos relacionemos dentro de la multiculturalidad.

En la comunicación digital, donde los bienes simbólicos son de acceso masivo para las audiencias, las manifestaciones de diversos continentes, como la ilustración o la música, ayudan a creadores, compositores, intérpretes y a las mismas audiencias a conocer hallazgos de otras culturas y fusionarlos con las propias tradiciones. Esto sucede incluso en los casos donde las audiencias pertenecen a sociedades periféricas.

En este intercambio y fusión constante es válido preguntarse; ¿Cómo mantener o resguardar la identidad de los objetos creados? Esto para evitar de alguna manera caer en la copia o apropiación involuntaria por estar permeados por la cibercultura. Entonces ¿cómo construir un avatar a partir de los rasgos culturales locales? ¿cómo construir la imagen de nuestra identidad con un alto grado de originalidad, que sea trabajado como parte de nuestra propuesta de valor y diferenciación?

Aunque esto no debería ser un problema: "El encapsamiento en "lo propio" acaba obturando la innovación formal y el intercambio transcultural, que son condiciones de la creatividad y el pensamiento crítico en una sociedad globalizada". (García Canclini, 1997: 120).

### La interfaz del avatar y de su entorno inmersivo

Como se ha indicado hasta acá, en la construcción de avatares se entremezclan diversos procesos socioculturales con la tecnología, reflejados en la apariencia y acciones que se desarrollan en el metaverso.

De acuerdo a Sánchez (2011) el avatar como característica semiótica de la cibercultura, no sólo traduce la identidad de los sujetos, objetos o cosas a signos, representaciones y significados, sino que también se proyecta en la creación de más signos, representaciones y significados:

“...el avatar es imagen del sujeto (signo sustitutivo de la cosa), y al mismo tiempo imagen de la imagen del sujeto (signo sustitutivo del signo de la cosa). El avatar y los mundos virtuales establecen una doble distancia, dos niveles de significación, podría señalarse, la atribuida por el orden de la transferencia mediática, que queda delimitada por las condiciones técnicas (recursos, información del sujeto), y por las condiciones de la función de la realidad virtual (desvinculación, juego de presencia, discurso visual)”. (Sánchez, 2011: 40)

Además, para Sánchez (2011) el avatar permite dar cuenta de una función icónica dentro de las relaciones sociales, como mecanismo de sustitución de los entes o los seres en algo virtual que organiza lo simbólico y las significaciones colectivas.

En complemento con Maldonado (1999) quien realiza una serie de preguntas en relación a las representaciones visuales desde dos puntos de vista: desde el observador y desde las características propias de la imagen.

Desde el primer punto de vista se pregunta por el grado de aculturación icónica que posee el observador, por el reconocimiento del objeto como parte de su experiencia o por si se trata de un objeto desconocido o bien si es la primera vez que entra en contacto con este tipo de objetos visuales.

Desde el segundo punto de vista, se pregunta por ¿cuáles son las características de la imagen exhibida? Si es en blanco y negro o en colores, por el grado de contraste del claroscuro o si la imagen es de colores, por la intensidad y la variedad de esos colores. Por el encuadre del campo de visión escogido (amplio o limitado). Si la imagen se presenta de cerca o de lejos, de frente, de perfil o en escorzo. Y sobre cuál es el grado de exactitud de los detalles.

En este sentido, la personalización del avatar está condicionada por factores visuales, tecnológicos y

sociales, es decir, por las opciones disponibles en la plataforma escogida. La búsqueda de la construcción de una imagen digital que potencie su personalidad y percepción dentro de la comunidad virtual es la motivación del usuario.

Según Lévy (1995) en cuanto a las percepciones dentro de los sistemas llamados de realidad virtual, se puede experimentar una integración dinámica entre diferentes

modalidades perceptivas, incluso reviviendo casi completamente la experiencia sensorial de otra persona.

Esto puede llevar a la apropiación de otra identidad o a la creación de una identidad ficticia. Analizado bajo los conceptos del psicoanálisis freudiano, predomina el sentido del yo con acciones más narcisistas, pensando en su propio beneficio; o el Superyó visto no tanto desde el aspecto moral, sino más bien aflorando su sentido aspiracional e idealista, transformándose en un alter ego de la personalidad real del usuario.

Para Golcman (2012), recogiendo algunas ideas de la obra de Freud (1930), sostiene que la cultura coarta de manera natural el instinto de agresión en los sujetos, que de existir ciertas dificultades en el desarrollo de las funciones sociales se manifiesta en los cambios de carácter, hasta en tensiones entre el yo y el superyó del sujeto.

“La vida en sociedad implica dejar de lado ciertos instintos (o pulsiones como se utiliza en psicoanálisis) a cambio de algunos derechos y seguridades. De todos modos consideramos importante resaltar, como deja en claro el autor, que estos instintos no dejan de existir. Para el sujeto es más complejo su desarrollo psíquico cuanto más autocoactivo son los mandatos, es decir más fuerte es su superyó, esto genera sujetos más complejos...” (Golcman, 2012: 5).



Considerando que dentro de las comunidades virtuales también se manifiesta la cultura y la moral, pero no necesariamente con los mismos códigos morales impuestos en el mundo físico, es necesario preguntarse si ¿pueden resurgir los instintos de agresión disminuyendo el impacto de la cultura como apaciguadora de los mismos? En este contexto el usuario se ve despojado de las barreras de buena conducta que restringen su actuar y en este caso, para no habitar en un metaverso perverso, es necesario que existan derechos, reglas y regulaciones como si del mundo físico se tratara.

¿Los desarrollos actuales de metaverso dan garantías de derecho y seguridad tal como sucede en el mundo físico? ¿Estos aspectos corren a la misma velocidad que la implementación de las actualizaciones tecnológicas dentro del metaverso? Aunque este asunto es muy importante para la convivencia y bienestar de los integrantes de este entorno inmersivo, no es su principal preocupación. Los usuarios más bien están enfocados en la satisfacción de los deseos, en la experiencia inmersiva como tal, en

las formas de relacionarse por medio de los dispositivos de realidad aumentada o en cómo desean ser vistos por el resto de la comunidad virtual.

Dentro de las acciones recurrentes de intercambio digital existe la compra de skins (apariencia o pieles), assets (accesorios, objetos o activos digitales) para mejorar su imagen y no ser percibidos como novatos de la plataforma, de esta manera se busca cerrar negocios, trabajar o divertirse. Por ejemplo: comprarse una piel asociada a una determinada etnia o canon de belleza, consumir productos asociados a una subcultura urbana, adquirir propiedades virtuales 'tierras' dentro del metaverso.

Aunque ¿cómo se garantizan los acuerdos y contratos, ¿cómo se previene la precarización del empleo, las estafas, o se solucionan las disputas en estas interacciones? Al poco andar en el metaverso afloran problemáticas similares a las del mundo físico, donde surge la necesidad de contar con políticas de estado en el correcto ejercicio de democracia.



Sobre la satisfacción de los deseos, Vidal y Cruz (2008) creen en la existencia de modelos para una multitud de individuos en estas nuevas realidades, que actúan por coacción o sutilmente por los medios digitales, aunque estos alcanzan incluso el cuerpo físico cuya estética está integrada a estas realidades.

“Muchos de estos deseos pasan por el rediseño de la identidad personal al servicio de la integración o el desmarcage social, dado que incluso en el supuesto fin de la historia no hemos sido capaces de eliminar la jerarquización y con ello los grupos hegemónicos que imponen, no sólo su discurso, sino los protocolos conductuales básicos.” (Vidal y Cruz, 2008: 9).

Por otra parte, dentro del espectro de las barreras físicas, los usuarios buscan experiencias más inmediatas e intuitivas, cercanas a una realidad alternativa expansora de las habilidades humanas como sucede en los videojuegos, por ejemplo: practicando algún deporte (sin tener la destreza suficiente para hacerlo en el mundo físico) o participando de acciones frenéticas asistidas por periféricos o dispositivos de realidad aumentada. Este uso del metaverso los libera y expande sus capacidades por medio de una

interacción inmediata y en tiempo real, ya sea para ganar agilidad en saltos o vuelo, es decir, todo lo que sea posible dentro de la plataforma que está al alcance de un click, leve movimiento o pestañeo.

Independientemente del fin para el cual sean usadas estas plataformas de metaverso, todas tienen en común los escenarios donde se despliegan los elementos visuales y narrativos, que son primordiales para ‘vivir’ una experiencia memorable dentro de un mundo inmersivo. Maldonado (1998) señala que aunque nos encontramos en una ficción, ahora ya no estamos tan seguros de ello, el entorno se hace más creíble:

“Sugiero que no se minimice la importancia de este fenómeno... es inseparable del tema sobre el papel que están desempeñando en nuestra cultura las técnicas, cada vez más refinadas, de la representación del mundo visible” (Maldonado, 1998: 20).

Los desarrollos tecnológicos para lograr una apariencia más inmersiva evocan al mundo físico y/o aumentado, utilizando signos artificiales que toman como referencia a la materialidad y fenómenos que suceden en el entorno natural y artificial. En los es-



cenarios se encuentran elementos u objetos modelados en 3D, superficies recubiertas de materiales o texturas, con reflexión especular o difusa de la luz cuando los ‘toca’, emitiendo un brillo puntual o una iluminación más homogénea, uniforme y suave respectivamente.

Los elementos también pueden cubrir extensas áreas y producir un reflejo simulando a la naturaleza, por medio de la refracción. La revista *Iluminet* explica el fenómeno de la siguiente manera:

“...si el medio al que ingresa la luz es agua su velocidad disminuye, pero si pasa de un medio más denso a uno menos denso como el aire, aumenta. Dichos cambios de velocidad se acompañan de una “flexión” que depende de la consistencia de ambas sustancias, la longitud de onda de la luz y del ángulo de incidencia.” (*Iluminet*, 2022).

De acuerdo a lo anterior, los desarrollos tecnológicos ¿simularán el mundo físico de manera tan

exacta produciendo confusión en los usuarios? Por este motivo, ya no es posible pensar en el diseño de interfaces sólo desde el aspecto visual, auditivo y kinestésico, sino que el reconocimiento de los sabores y olores también serán parte de una experiencia completa para los sentidos dentro de los escenarios posibles del metaverso.

Pierre Lévy se refiere a interfaces “a todos los equipos de materiales que permiten la interacción entre el universo de la información digitalizada y el mundo ordinario.” (Lévy, 2007: 22).

El diseño de la interfaz de usuario y el diseño de interacción son primordiales para la comunicación efectiva, puede cambiar el grado de satisfacción a medida que utiliza la plataforma, esto de alguna manera puede ser reforzado o minimizado por los elementos gráficos que se utilizan para relacionarse en el metaverso, especialmente porque hay un intercambio continuo entre el medio virtual y el mundo real u ordinario como lo referencia Lévy (2007).





Aracelli Muñoz Baldi

## Tipos de metaverso

Actualmente, las plataformas de tipo metaverso se dividen en dos tipos, centralizadas y descentralizadas. Para el portal Bitcoin México (2022) las centralizadas son aquellas cuya existencia está gobernada sólo por una entidad que maneja toda la red, tales como Meta (Horizon Worlds), Nvidia (Omniverse), Apple, Microsoft, entre otras. En cambio, las descentralizadas son aquellas que están construidas a

partir de la tecnología blockchain, que es de código abierto, por lo tanto, los usuarios tienen mayor libertad, ya sea para adquirir o vender su propiedad virtual o para tomar decisiones, con voz y voto dentro de la comunidad virtual. Las más populares son: Decentraland, Cryptovoxels, Sandbox.game, Somnium Space, Axie Infinity, Webaverse, entre otros.



En este apartado se hace referencia a plataformas de ‘tipos metaverso’ y no metaverso propiamente tal, ya que de acuerdo con Bitcoin México (2022) el metaverso aún no está desarrollado. Cuando se den las condiciones tecnológicas y un predominio de una plataforma dominante o conjunto de ellas que estén interconectadas recién se podrá hablar de metaverso.

Según la opinión de Bill Malik, vicepresidente de estrategias de infraestructura de Trend Micro Incorporated: “El metaverso es una visión de alta tecnología multimillonaria que definirá la próxima era de Internet.

Aunque no sabemos exactamente cómo se desarrollará, debemos comenzar a pensar ahora” sobre cómo será explotado por los actores de amenazas. Dados los altos costos y los desafíos jurisdiccionales, las fuerzas del orden tendrán dificultades para vigilar el metaverso en general en sus primeros años. La comunidad de seguridad debe intervenir ahora o arriesgarse a que se desarrolle un nuevo Salvaje Oeste en nuestra puerta digital”. (Trend Micro, 2022) Cuando se hace referencia a “la próxima era de Internet” se habla de la Web 3.0, comúnmente entendida como la era descentralizada de Internet, que utiliza



las tecnologías de blockchain y que se coordina en colaboración con las Organizaciones Autónomas Descentralizadas (DAO). Si estas entidades se coordinan para su autorregulación puede convertirse en un espacio más democrático, seguro, donde se resguarde la privacidad de los usuarios.

Esta idea se contrapone a la era actual de la Web 2.0, donde Bitcoin México (2022) aclara que todo está centralizado en los servidores de grandes corporaciones como Google o Meta, controlando el flujo de información, la privacidad e imponiendo sus normas.

Para Dessal el funcionamiento de la Web 2.0 tiene su origen en el nacimiento de Internet:

“No hay duda de que si tomamos en cuenta que internet tuvo su origen en una serie de investigaciones militares, esa marca está presente y no podrá borrarse nunca...el conocimiento al que podemos tener acceso es limitado, puesto que una gran parte de lo que sucede se mantiene celosamente oculto por un complejo entramado de intereses privados, públicos, políticos y mercantiles.” (2020)

Entonces, de alguna manera ¿las restricciones y controles de internet habrán motivado el surgimiento

de la Deep web? ¿Las comunidades que coexisten dentro del ecosistema de la Deep web buscarán migrar al metaverso?, ¿o ya existe un metaverso público y un Deep web del metaverso que habitan en el mismo ciberespacio? y ¿qué impacto pueden tener?

Es necesario aclarar que no toda la Deep web es necesariamente peligrosa e ilícita como se cree popularmente. El portal Xataka (2021) explica que la Deep web engloba toda la información a la que no puedes acceder públicamente, es decir, que no está indexada. Por ejemplo, cuando configuras un buscador de viajes y te muestra el resultado en unas páginas que se despliegan tan solo por unos instantes en el buscador.

En cambio, la Dark web o Internet oscura puede ser entendida como un subconjunto de la Deep web, pero este si es indexable, aunque en otros motores de búsqueda más específicos que son desconocidos para la mayoría de las personas. Se accede principalmente mediante el navegador encriptado Tor donde las actividades desarrolladas son anónimas por defecto, por lo tanto en la Dark web ocurren prácticas ilícitas y se difunden contenidos peligrosos ya que no trae consecuencias porque no hay como llegar hasta el autor para enjuiciarlo.





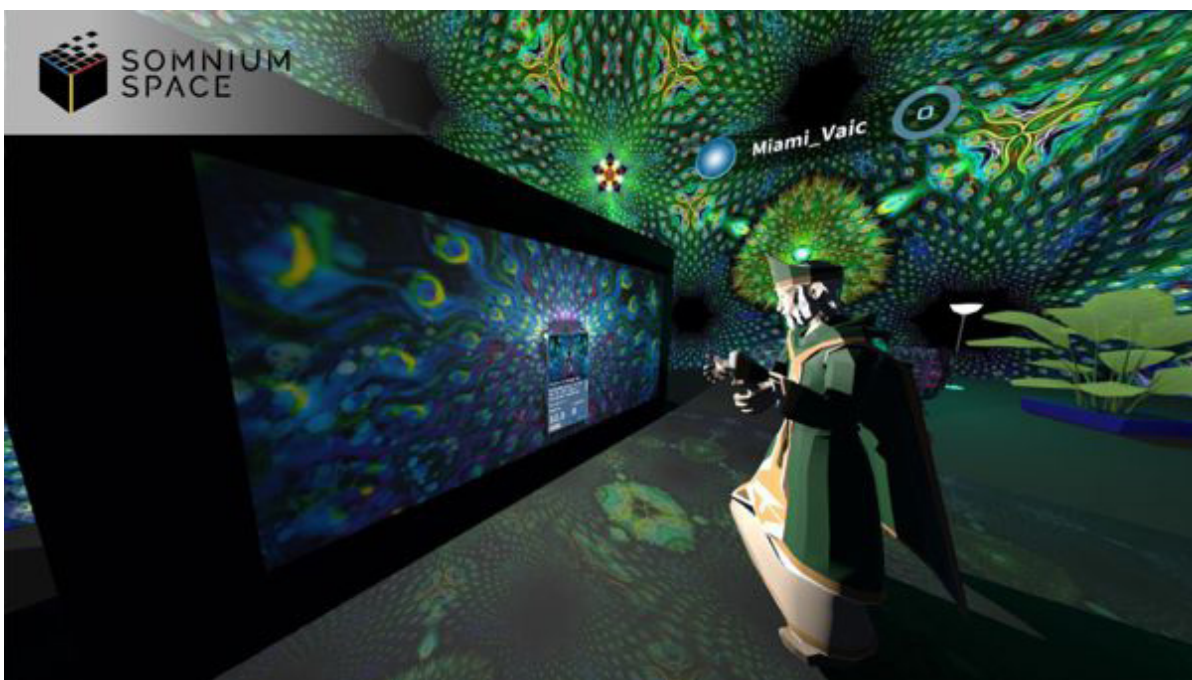
A partir de este concepto se hace una analogía de la Dark web con la Dark Verse, según el informe publicado por los especialistas en seguridad cibernética Trend Micro Incorporated (2022) advierten sobre la existencia de un Dark Verse o 'verso oscuro' que crece rápidamente y podría evolucionar rápidamente para alimentar una nueva industria de la ciberdelincuencia relacionada con el metaverso, donde los delincuentes realizarán lavado de dinero mediante el uso de bienes inmuebles que se transan en el metaverso y son sobrevaluados o con la compra de NFT. La ingeniería social, la propaganda y las noticias falsas serán usadas para dañar a usuarios vulnerables que son sensibles a ciertos temas y la privacidad puede ser redefinida a gran escala, los usuarios serán transparentes para los operadores espaciales de las plataformas tipo metaverso, tendrán una visibilidad sin precedentes de todas las acciones de los usuarios.

Estos asuntos se plantean como una nueva incógnita, especialmente para los profesionales jóvenes del ámbito creativo. En el futuro serán una problemática importante para el diseño y los creadores digitales, por ejemplo para la comercialización y protección del derecho de autor de los NFT (tokens no funci-

bles). Sumando la visión del medio Iproup (2022) se verán afectados por los fraudes, el phishing (ataque por mensajes engañosos), por los rescates, entre otros tipos de ataques.

Para Quéau (1995) la obra virtual existe de verdad, ya que se da a los sentidos y a la inteligencia por medio de las imágenes, y de su representación inteligible que se encarna en los modelos inteligibles de la obra sólo pueden vivir gracias al espectador que las contempla y quiere participar de su vida inteligible. Si bien no tiene sustancia real, pueden proliferar, multiplicarse sin cesar, indefinidamente.

Por otra parte, Dessal (2020) aclara que, sin caer en un sentido netamente pesimista, las nuevas tecnologías tienen la cualidad de ser transpolíticas, por lo tanto, tiene distintas aplicaciones ya que son usadas por distintas orientaciones ideológicas. Si nos enfocamos en el usuario, Vidal y Cruz (2008) creen que existe un mundo futuro poblado de identidades, no de individuos, que desarrollan interacciones similares a las de los humanos, aunque uno de los componentes de su identidad es una determinada ideología.



## Conclusiones

A partir de los hallazgos se plantearon interrogantes y problemáticas en torno al diseño en comunicación visual como insumo para la reflexión disciplinar. En síntesis, se han encontrado manifestaciones de la cibercultura en las representaciones gráficas de los avatar utilizados en el metaverso.

Los alcances de las nuevas tecnologías combinado con la falta de entidades y leyes que describan el marco de la justicia, permite que sea posible tras

pasar límites que en el mundo físico no podría serlo, abriendo nuevos caminos para muchas actividades, sean lícitas o no. Desde lo local, es necesario destacar que Chile es el primer país en presentar un proyecto en el Senado (24 de noviembre de 2021) para la regulación de los neuroderechos. Y también el Senado (12 de noviembre de 2021) destaca que se está avanzando en la regulación de las neurotecnologías, la inteligencia artificial y las plataformas digitales.

## Referencias Bibliográficas

Bitcoin México (2022). Metaverso, centralización vs. descentralización. Recuperado de <https://www.bitcoin.com.mx/metaverso-centralizacion-vs-descentralizacion/#:~:text=Eencialmente%2C%20los%20metaversos%20centralizados%20tienen,comunidad%20que%20participa%20en%20él>

Dessal, Gustavo (2020). Inconsciente 3.0: Lo que hacemos con las tecnologías y lo que las tecnologías hacen con nosotros. Catalunya: Xoroi Edicions.

Freud, Sigmund. (1930). El malestar en la cultura, en: Obras Completas Tomo 3. Buenos Aires: El Ateneo.

García Canclini, Néstor (1997). Culturas híbridas y estrategias comunicacionales Estudios sobre las Culturas Contemporáneas, vol. III, núm. 5, junio, 1997, pp. 109-128 Universidad de Colima. Colima, México. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31600507>

García Canclini, Néstor. (2005). Diferentes, Desiguales y Desconectados. Barcelona: Gedisa.

Golcman, Aida A. (2012). Los avatares del psiquismo en las ciencias sociales. Revista Prácticas de oficio. Investigación y reflexión en Ciencias Sociales, n° 10, diciembre de 2012. Recuperado de <https://static.ides.org.ar/archivo/www/2012/12/ARTICULO-GOLCMAN.pdf>

Iluminet. (2022). Reflexión y refracción; cualidades de la luz. Recuperado de <https://www.iluminet.com/luz-reflexion-refraccion/>

Iproup (2022). Dark Verse: es similar a la dark web y podría poner en peligro al Metaverso, ¿De qué se trata? Recuperado de <https://www.iproup.com/innovacion/33873-dark-verse-el-sitio-oscuro-que-pondria-en-peligro-al-metaverso>

Lévy, Pierre. (1995). Qué es lo virtual. Barcelona: Paidós.

Lévy, Pierre. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: An-thropos.

Maldonado, Tomás. (1998). *Crítica de la razón informática*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Maldonado, Tomás. (1999) *Lo real y lo virtual*. Barcelona: Gedisa.

Quéau, Philippe. (1995). *Lo virtual, virtudes y vértigos*. México: Paidós.

RAE (2022). *Avatar*. Recuperado de <https://dle.rae.es/avatar>

Sánchez, José. (2011). *Cibercultura: semiótica del avatar y los mundos virtuales*. *Veredas*, 12(22), 33-44.

Senado (24 de noviembre de 2021). *Protección de los neuroderechos: inédita legislación va a la Sala*. Recuperado de <https://www.senado.cl/proteccion-de-los-neuroderechos-a-un-paso-de-pasar-a-segundo-tramite>

## Figuras y descripciones

Figura 1: “Ejemplo de cuatro avatares”. Fuente: Playtoearn. (2020). Recuperado de <https://www.playtoearn.online/2020/12/21/avatars-somnium-space-had-20-000-revenue-so-far/>

**Descripción:** Los cuatro avatares denotan tener un cuerpo humano estilizado y delgado, han sido modelados en técnica 3D. El primero tiene signos icónicos que asemejan a la técnica manual de

Senado (12 de noviembre de 2021). *Destacan momento histórico para regular la inteligencia artificial y las plataformas digitales*. Recuperado de <https://www.senado.cl/destacan-momento-historico-para-regular-la-inteligencia-artificial-y>

Trend Micro Incorporated. (2022). *Beware the Darkverse and the Cyber-Physical Threats it Will Enable*. Recuperado de <https://newsroom.trendmicro.com/2022-08-08-Beware-the-Darkverse-and-the-Cyber-Physical-Threats-it-Will-Enable>

Vidal, Pedro y Cruz, Mari. (2008). *Hacia una sociología del mundo virtual*. Acta congreso de la asociación española de investigación de la comunicación. Recuperado de <https://ae-ic.org/santiago2008/Congreso08/Actas/contents/pdf/comunicaciones/490.pdf>

Xataka (2021). *Qué es la Dark Web, en qué se diferencia de la Deep Web y cómo puedes navegar por ella*. Recuperado de <https://www.xataka.com/basics/que-dark-web-que-se-diferencia-deep-web-como-puedes-navegar-ella>

los cuerpos pintados. Su rostro se ve desfigurado, de apariencia asexual, no alude ningún género, y su lenguaje kinésico connota empoderamiento y personalidad. El segundo avatar es el que tiene el cuerpo más desproporcionado, de piernas largas y torso pequeño, es asexuado, guarda cierta semejanza con las representaciones clásicas de robot por sus ojos iluminados y su cuerpo transparente que deja ver ciertas conexiones y circuitos, tiene algunos brillos como luces neón. Una especie de botas o escamas están fusionadas con su piel. La postura corporal es flexible y desenfadada, con su mano realiza un gesto no verbal que acompañado con el resto de la postura e inclinación de su

cuerpo hacia un lado, aparenta estar siguiendo el ritmo de la música. El tercer avatar es una figura zoomorfa con parentesco al lobo, por la sobriedad de su ropa de apariencia deportiva puede simbolizar pertenecer al género masculino dentro de los cánones clásicos. Su expresión es empática y realiza con su mano un gesto no verbal que simboliza aprobación o actitud positiva. El cuarto avatar denota pertenecer al género femenino clásico por sus labios pintados, ojos y cejas delineadas. Su frente tiene una ranura para colocar pilas

o abrir algún tipo de mecanismo electrónico, esto es un signo, indicio de que probablemente no sea humana, quizá un robot con apariencia humana, está vestida con un traje de neopreno típico de las representaciones de videojuegos de acción, se refuerza con las líneas pintadas en su rostro, señal de ir a la guerra o código que indica pertenencia o tributo a alguna cultura ancestral. Su postura es expectante, connotando estar siempre lista para la acción.





Figura 2: “Personalización del avatar en Somnium Space”. Fuente: Finder. (2022). Recuperado de <https://www.finder.com/somnium-space-guide>

**Descripción:** Interfaz de personalización del avatar en el metaverso de Somnium Space.



Figura 3: “Avatar guía en Somnium Space”. Fuente: Edition CNN. (2022). Recuperado de <https://edition.cnn.com/videos/business/2022/08/04/marketplace-europe-metaverse-somnium-space.cnnbusiness>

**Descripción:** Este avatar es un guía que realiza una inducción al metaverso de Somnium Space.



Figura 4: “metaverso Decentraland”. Fuente: Bitcoin. (2022). Recuperado de <https://news.bitcoin.com/exploring-decentraland-a-review-of-the-virtual-world-built-on-ethereum/>

**Descripción:** Paisaje artificial dentro del metaverso Decentraland.



Figura 5: “ Bailando en el metaverso de Cryptovoxels” Fuente: Punkoffice (2022). Recuperado de [https://punkoffice.com/cryptovoxels\\_dances](https://punkoffice.com/cryptovoxels_dances)

**Descripción:** La siguiente imagen muestra varios avatares bailando en el metaverso Cryptovoxels, en el centro hay un usuario identificado que uti-

liza un nombre ficticio y que está rodeado por varios usuarios anónimos. Estos últimos todos tienen la misma apariencia y son muy similares a la figura de madera articulada que representa la anatomía humana y que se utiliza para aprender a dibujar en el mundo real, este es un ejemplo de traspaso cultural de un entorno a otro.





Figura 6: “Un mundo poblado por identidades no individuos”. Fuente RPP (2022). Recuperado de <https://rpp.pe/tecnologia/mas-tecnologia/metaverso-somnium-space-ofrece-modo-live-forever-noticia-1399958>

**Descripción:** Este paisaje artificial del metaverso Somnium space muestra un predominio de

una textura visual de formas orgánicas que asemejan a la naturaleza vegetal terrestre o acuática. El personaje principal se rige por la gravedad, se enfrenta a una pantalla de interacción y tiene en su cabeza una especie de corona que puede simbolizar su estatus dentro del juego de rol al que probablemente pertenece.

