



COMUNICACIÓN BREVE

The Metaverse and Human Identity: Philosophical and Social Reflections on Virtual Existence

El metaverso y la identidad humana: reflexiones filosóficas y sociales sobre la existencia virtual

Fátima Veliz Huanca¹  

¹Universidad Nacional Mayor de San Marcos - Facultad de Educación. Lima, Perú.

Citar como: Veliz Huanca F. The Metaverse and Human Identity: Philosophical and Social Reflections on Virtual Existence. Metaverse Basic and Applied Research. 2024; 3:.128. <https://doi.org/10.56294/mr2024.128>

Enviado: 12-02-2024

Revisado: 08-05-2024

Aceptado: 11-11-2024

Publicado: 12-11-2024

Editor: Yailen Martínez Jiménez 

Autor para la correspondencia: Fátima Veliz Huanca 

ABSTRACT

The emergence of the metaverse as a space for digital immersion and simulation invites profound reflection on human identity and social behavior. This article addresses the philosophical and social implications of inhabiting virtual realities, questioning the nature of presence, authenticity, and relationality in these environments. Drawing on indexed literature, we analyze how digital avatars mediate self-perception, how virtual interactions reshape community structures, and how immersion challenges the boundaries between the real and the simulated. We argue that the metaverse is not merely a technological innovation but a cultural and existential transformation that demands new ethical frameworks. This exploration raises critical questions about power dynamics, inclusion, and identity fluidity, proposing that the metaverse is both a reflection and a projection of contemporary humanity. The study contributes to the current academic debate by providing a multidisciplinary perspective, combining philosophical reasoning with sociological observation.

Keywords: Metaverse; Identity; Virtuality; Ethics; Digital Culture; Society.

RESUMEN

El surgimiento del metaverso como espacio de inmersión digital y simulación plantea una profunda reflexión sobre la identidad humana y el comportamiento social. Este artículo aborda las implicancias filosóficas y sociales de habitar realidades virtuales, cuestionando la naturaleza de la presencia, la autenticidad y las relaciones en estos entornos. A partir de literatura académica indexada, se analiza cómo los avatares digitales median la percepción del yo, cómo las interacciones virtuales transforman las estructuras comunitarias y cómo la inmersión difumina los límites entre lo real y lo simulado. Se argumenta que el metaverso no es solo una innovación tecnológica, sino una transformación cultural y existencial que exige nuevos marcos éticos. Esta exploración plantea preguntas críticas sobre dinámicas de poder, inclusión y fluidez identitaria, proponiendo que el metaverso es tanto un reflejo como una proyección de la humanidad contemporánea. El estudio contribuye al debate académico actual desde una perspectiva multidisciplinaria, combinando el análisis filosófico con la observación sociológica.

Palabras clave: Metaverso; Identidad; Virtualidad; Ética; Cultura Digital; Sociedad.

INTRODUCCIÓN

En la última década, la humanidad ha sido testigo de un cambio sin precedentes en la forma en que se experimenta la realidad. La aparición del metaverso —entendido como un entorno digital inmersivo e interconectado— plantea preguntas filosóficas fundamentales sobre la naturaleza del ser, la identidad, la libertad y las relaciones humanas. Lejos de ser una simple innovación tecnológica, el metaverso representa una nueva frontera ontológica, donde los límites entre lo real y lo virtual se desdibujan, y donde el “yo” adquiere múltiples formas de representación y presencia.

Esta virtualización de la experiencia trae consigo transformaciones culturales y sociales profundas. En estos espacios digitales, las personas no solo se comunican, sino que también construyen mundos, se vinculan afectivamente y negocian nuevas formas de existencia. Como se ha señalado, estamos ante una “infosfera” donde lo real se reconfigura a partir de datos, algoritmos y avatares.⁽¹⁾ Así, el metaverso se convierte en un espejo ampliado de la condición humana, manifestando tanto nuestras aspiraciones colectivas como nuestras tensiones éticas más complejas.

1. Fundamentos filosóficos: realidad, identidad y avatar

La reflexión filosófica en torno al metaverso exige cuestionar las nociones tradicionales de realidad, cuerpo e identidad. En los entornos digitales inmersivos, el individuo no solo accede a una representación gráfica de sí mismo —el avatar—, sino que vive a través de él experiencias que pueden tener el mismo peso emocional, social o ético que las vivencias en el mundo físico.

La teoría de los simulacros propone que vivimos en una hiperrealidad donde lo simulado sustituye a lo real como referente de sentido.⁽¹⁾ En el metaverso, esta hiperrealidad no solo se materializa, sino que se institucionaliza: los usuarios crean y habitan mundos que no dependen de lo material para ser significativos, y en ellos experimentan vínculos afectivos, conflictos y formas de pertenencia cultural.

Desde la perspectiva de la identidad, los entornos digitales permiten una exploración fluida del yo.⁽²⁾ El avatar no es solo una máscara, sino una extensión simbólica del sujeto, que posibilita experimentar con roles, géneros y formas de interacción. Esta identidad performativa se vincula con teorías que consideran el género y la subjetividad como construcciones situadas y repetidas en contextos sociales.^(3,4,5,6)

Asimismo, toda interacción humana está mediada por una “puesta en escena” del yo, que en el metaverso se intensifica: cada avatar es una representación cuidadosamente diseñada que responde a códigos culturales, aspiraciones personales y normas del entorno digital⁴. Así, el yo se convierte en una interfaz entre el cuerpo físico y la comunidad virtual, difuminando las fronteras entre lo que uno es y lo que proyecta ser.

En este marco, el concepto de “infosfera” describe un ecosistema donde la vida online y offline se integran en un mismo plano de existencia, y en el que la presencia digital no es un accesorio, sino parte constitutiva del sujeto.^(7,8,9,10,11) El avatar deja de ser un medio de representación para convertirse en una dimensión del ser, cuestionando la dicotomía entre lo real y lo virtual.

2. Impacto social y relacional del metaverso

La emergencia del metaverso como entorno experiencial plantea profundas transformaciones en los modos de interacción humana y en las estructuras tradicionales de socialización. Ya no se trata únicamente de una expansión tecnológica, sino de un desplazamiento en la forma misma de habitar el mundo con otros. En este nuevo espacio simbólico, lo relacional se reconfigura, dando lugar a vínculos no mediados por la corporalidad física, sino por la construcción digital del yo.

Lejos de replicar los modelos relacionales del mundo físico, las dinámicas sociales en el metaverso demandan nuevas gramáticas: códigos culturales, estéticas compartidas y formas simbólicas de afiliación que rebasan los límites geográficos y temporales. Los lazos afectivos establecidos en estos contextos no son superficiales, sino que en muchos casos generan formas de pertenencia más intensas que las relaciones presenciales. El sentido de comunidad se construye aquí a partir de la cohabitación de espacios virtuales, donde la narrativa compartida y la estética común reemplazan a la proximidad física como fundamento del vínculo.^(12,13,14)

Este fenómeno transforma no solo cómo nos relacionamos, sino también cómo se configura lo colectivo. Lo común ya no se articula en torno a la territorialidad, sino a la convergencia simbólica. Sin embargo, esta aparente apertura también evidencia sus límites: el metaverso, al igual que otras tecnologías, no es neutro. En su arquitectura subyacen lógicas de exclusión derivadas del acceso diferencial a dispositivos, conectividad y alfabetización digital. Así, mientras para algunos representa un escenario de expansión del yo, para otros perpetúa desigualdades y los margina de la nueva esfera relacional.^(15,16,17)

Desde una perspectiva filosófica, esta realidad nos obliga a repensar la noción de intersubjetividad. En el metaverso, el otro aparece como una construcción de sí mismo, diseñado en su avatar, en sus gestos digitalizados, en su modo de habitar el entorno simulado. Esto plantea nuevas preguntas sobre la autenticidad del encuentro, sobre si es posible una ética del reconocimiento en contextos donde el cuerpo —históricamente mediador del lazo humano— ha sido desplazado por una interfaz visual.^(18,19,20,21,22)

Por otro lado, la afectividad en estos entornos no es ilusoria. Las emociones, aunque emergen de una interacción simulada, se registran en el cuerpo real. La empatía, el rechazo, el apego o el duelo experimentados en el metaverso poseen la misma carga emocional que sus equivalentes en el mundo físico. Esta duplicación de la experiencia afectiva requiere una nueva pedagogía de la convivencia digital, una ética del cuidado que contemple la vulnerabilidad del otro, aun cuando ese “otro” esté representado por un avatar.⁽²³⁾

3. Desafíos éticos: privacidad, representación y libertad

El metaverso, como construcción socio-tecnológica emergente, no solo reconfigura la interacción humana y la construcción de la identidad, sino que plantea desafíos éticos tan inéditos como urgentes. Lejos de tratarse de un simple espacio de entretenimiento digital, este nuevo entorno virtual se presenta como una extensión de lo real, donde confluyen intereses corporativos, experiencias subjetivas y nuevas formas de poder. En este contexto, tres dimensiones clave se tornan ineludibles: la privacidad, la representación del yo y la libertad.

Privacidad e intimidad digital

El primer eje problemático gira en torno a la privacidad. A diferencia de otros entornos digitales, el metaverso exige la exposición de dimensiones profundas del ser: no solo datos biográficos, sino también patrones de movimiento, reacciones faciales, tono de voz e incluso respuestas emocionales. Esta hipervisibilidad del sujeto configura una nueva forma de vulnerabilidad, donde la intimidad se convierte en materia prima de los algoritmos. Ya no hablamos de datos como insumos técnicos, sino de fragmentos de la vida misma recolectados, procesados y comercializados sin una comprensión plena de sus implicancias por parte de los usuarios.⁽²⁴⁾

Esta situación demanda una reformulación ética del consentimiento digital. El paradigma tradicional —basado en la idea de un consentimiento informado y libre— resulta insuficiente en un entorno donde las tecnologías operan con opacidad algorítmica. ¿Cómo dar un consentimiento auténtico si no se comprende la totalidad de lo que se entrega? ¿Qué significa, en este contexto, tener control sobre la propia identidad digital? La ética de la privacidad en el metaverso requiere, por tanto, de una concepción más profunda del sujeto: no como usuario, sino como persona en su dignidad, con derecho a decidir sobre la exposición de su ser más íntimo.⁽²⁵⁾

Representación y autenticidad del yo

En segundo lugar, el metaverso tensiona los límites de la representación personal. El avatar no es solo una imagen estética, sino una prolongación del yo, una interfaz que vehicula emociones, valores, creencias y formas de habitar el mundo. En este sentido, se abre un campo fértil para la exploración de la identidad, donde el sujeto puede construir, ensayar y vivir versiones alternativas de sí mismo. Esta fluidez, sin embargo, no está exenta de ambivalencias.

Por un lado, permite visibilizar subjetividades que han sido históricamente marginadas por razones de género, raza o corporalidad. Por otro, corre el riesgo de trivializar o estetizar experiencias identitarias profundas, reduciéndolas a “skins” intercambiables. La representación se convierte así en un campo de disputa ética: ¿puede cualquier identidad ser apropiada libremente en el entorno virtual? ¿Dónde está el límite entre la exploración y la exotización? El metaverso exige repensar la autenticidad no como fijación, sino como compromiso con el reconocimiento del otro, incluso cuando ese otro aparece mediatizado por la estética digital.⁽²⁶⁾

Libertad, agencia y arquitectura del poder

Finalmente, la noción de libertad en el metaverso debe ser cuestionada desde sus cimientos. La promesa de autonomía y creatividad ilimitada contrasta con una realidad donde las reglas del juego están determinadas por corporaciones tecnológicas que diseñan los algoritmos, las políticas de moderación y las economías internas. Esta asimetría estructural pone en tela de juicio la idea de que los usuarios son agentes libres dentro del entorno virtual.

La libertad digital, en este sentido, no puede ser reducida a la posibilidad de movimiento o de personalización del avatar. Debe pensarse como autodeterminación real, que incluye el derecho a participar en la gobernanza del espacio virtual, a entender y modificar los sistemas que lo estructuran, y a defenderse frente a abusos de poder. Sin transparencia, participación y justicia, el metaverso corre el riesgo de transformarse en una distopía lúdica: un espacio aparentemente libre, pero profundamente controlado.⁽²⁷⁾

Además, este control no se manifiesta de forma coercitiva, sino a través de mecanismos sutiles de gamificación, recompensas conductuales y normas invisibles que moldean la conducta de los usuarios. Esta “normalización digital” implica una forma de docilidad voluntaria, donde el sujeto acepta las condiciones del entorno porque estas han sido presentadas como naturales o deseables. Es en este punto donde el pensamiento crítico debe irrumpir: para desenmascarar lo que se presenta como neutralidad tecnológica y revelar las lógicas de poder que subyacen al diseño de las plataformas.

Hacia una ética situada y relacional

Frente a estos desafíos, se impone la necesidad de construir una ética del metaverso que no sea meramente normativa, sino situada, dialógica y relacional. Una ética que parta del reconocimiento de la vulnerabilidad del sujeto digital, de la diversidad de experiencias identitarias, y de la necesidad de repensar la libertad más allá de los paradigmas individualistas. Esta ética no puede surgir exclusivamente desde el ámbito jurídico o técnico, sino que requiere la intervención de la filosofía, la educación y las ciencias sociales.

Más aún, debe ser una ética del cuidado: del cuidado del otro, del cuidado de uno mismo y del cuidado de los entornos que habitamos –aunque sean virtuales. Porque, en última instancia, la forma en que diseñamos y regulamos el metaverso no habla solo de nuestra relación con la tecnología, sino de la visión de humanidad que decidimos sostener en esta nueva frontera del ser.

CONCLUSIONES

- El metaverso no es solo una innovación técnica, sino una transformación profunda en la ontología de la existencia humana. En él convergen interrogantes sobre la autenticidad, la identidad, la libertad, la comunidad y la justicia. Esta nueva dimensión digital nos obliga a revisar categorías filosóficas tradicionales, a redefinir los vínculos sociales y a enfrentar desafíos éticos sin precedentes.
- Los mundos virtuales ofrecen posibilidades creativas, expresivas y comunitarias significativas, pero también pueden reproducir formas de exclusión, control y alienación si no se diseñan bajo criterios éticos robustos. La hiperrealidad en la que vivimos exige pensamiento crítico, alfabetización digital y políticas públicas que garanticen derechos en entornos virtuales.
- Este artículo ha mostrado que el avatar no es una mera máscara, sino una extensión del sujeto; que la comunidad digital no es una copia de la física, sino una nueva ecología relacional; y que la libertad en el metaverso no puede entenderse sin participación y soberanía informativa.
- Frente a la velocidad del cambio tecnológico, se vuelve urgente no solo adaptarnos al metaverso, sino humanizarlo. Hacer de estos entornos espacios de encuentro, dignidad, reconocimiento y equidad será uno de los retos filosófico-sociales más trascendentales del siglo XXI.

REFERENCIAS

1. Al-shanableh N, Alzyoud M, Al-husban RY, Alshanableh NM, Al-Oun A, Al-Batah MS, et al. Advanced Ensemble Machine Learning Techniques for Optimizing Diabetes Mellitus Prognostication: A Detailed Examination of Hospital Data. *Data and Metadata* 2024;3:363-363. <https://doi.org/10.56294/dm2024.363>.
2. Asgarova B, Jafarov E, Babayev N, Abdullayev V, Singh K. Artificial neural networks with better analysis reliability in data mining. *LatIA* 2024;2:111-111. <https://doi.org/10.62486/latia2024111>.
3. Asgarova B, Jafarov E, Babayev N, Abdullayev V, Singh K. Improving Cleaning of Solar Systems through Machine Learning Algorithms. *LatIA* 2024;2:100-100. <https://doi.org/10.62486/latia2024100>.
4. Baudrillard J. *Simulacra and Simulations*. In: Calhoun C, Gerteis J, Moody J, Pfaff S, Virk I, editors. *The New Social Theory Reader*. London: Routledge; 2020. <https://doi.org/10.4135/9781483376493.n279>
5. Buitrago MV, Vargas OLT. Classification of tomato ripeness in the agricultural industry using a computer vision system. *LatIA* 2024;2:105-105. <https://doi.org/10.62486/latia2024105>.
6. Crespo-Pereira V, Sánchez-Amboage E, Membiela-Pollán M. Facing the challenges of metaverse: a systematic literature review from Social Sciences and Marketing and Communication. *El Profesional de la Información*. 2023;32(1). <https://doi.org/10.3145/epi.2023.ene.02>
7. Espinosa JMA. Metaverse, virtuality and self-image: ethical reflections on the individual in the virtual society. *J Philos Ethics*. 2024;6(1). <https://doi.org/10.22259/2642-8415.0601003>
8. Floridi L. *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. Oxford: Oxford University Press; 2014. <https://doi.org/10.5840/TPM20125756>
9. Goffman E. *The Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Anchor Books; 1959. <https://doi.org/10.2307/2089106>
10. Iyengar MS, Venkatesh R. A Brief communication on Virtual Reality (VR) in Hospitality Industry & Global Travel and Tourism. *Gamification and Augmented Reality* 2024;2:40-40. <https://doi.org/10.56294/gr202440>.

11. Juliao Vargas CG, Zarta Rojas FA. Metaverso, identidad virtual y mundos paralelos. *Rev Iberoam Cienc Tecnol Soc.* 2024;19(57).
12. Lamjid A, Anass A, Ennejjai I, Mabrouki J, Soumia Z. Enhancing the hiring process: A predictive system for soft skills assessment. *Data and Metadata* 2024;3:.387-.387. <https://doi.org/10.56294/dm2024.387>.
13. Lee L-H, Braud T, Zhou P, Wang L, Xu D, Lin Z, et al. All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda. *Found Trends Hum Comput Interact.* 2021;18(1):1-144. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.11200.05124/1>
14. Li H, Li B. The state of metaverse research: a bibliometric visual analysis based on CiteSpace. *J Big Data.* 2024;11(1):14.
15. Majid AQHH, Rahim NFA, Teoh AP, Alnoor A. Factors Influencing the Intention to Use Human Resource Information Systems Among Employees of SMEs in Iraq. *Data and Metadata* 2024;3:.362-.362. <https://doi.org/10.56294/dm2024.362>.
16. Mousa A. Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. *Questions de communication.* 2020;(38). <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.24739>
17. Muthusundari M, Velpoorani A, Kusuma SV, L T, Rohini O k. Optical character recognition system using artificial intelligence. *LatIA* 2024;2:98-98. <https://doi.org/10.62486/latia202498>.
18. Muthusundari S, Priyadharshii M, Preethi V, Priya K, Priyadharcini K. Smart watch for early heart attack detection and emergency assistance using IoT. *LatIA* 2024;2:109-109. <https://doi.org/10.62486/latia2024109>.
19. Quesada AJF, Pacheco RH. Guidelines for writing software building reports. *Gamification and Augmented Reality* 2024;2:39-39. <https://doi.org/10.56294/gr202439>.
20. Sirvente A, Suarez EC, Pitre IJ. MeDHiME Methodology: potentiation of ova designs for learning. *Gamification and Augmented Reality* 2024;2:43-43. <https://doi.org/10.56294/gr202443>.
21. Swathi P, Tejaswi DS, Khan MA, Saishree M, Rachapudi VB, Anguraj DK. A research on a music recommendation system based on facial expressions through deep learning mechanisms. *Gamification and Augmented Reality* 2024;2:38-38. <https://doi.org/10.56294/gr202438>.
22. Swathi P, Tejaswi DS, Khan MA, Saishree M, Rachapudi VB, Anguraj DK. Real-time number plate detection using AI and ML. *Gamification and Augmented Reality* 2024;2:37-37. <https://doi.org/10.56294/gr202437>.
23. Turkle S. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books; 2011. <https://doi.org/10.5860/choice.48-7239>
24. Yafoz A. *Drones in Action: A Comprehensive Analysis of Drone-Based Monitoring Technologies*. *Data and Metadata* 2024;3:.364-.364. <https://doi.org/10.56294/dm2024.364>.
25. Yang L, Ni ST, Wang Y, Yu A, Lee JA, Hui P. Interoperability of the metaverse: a digital ecosystem perspective review [Internet]. arXiv; 2024 [cited 2024 Jul 15]. Available from: <https://arxiv.org/abs/2403.05205>
26. Yang L, Xu Y, Hui P. Framing metaverse identity: a multidimensional framework for governing digital selves. *Telecommun Policy.* 2025;49(3):102906. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2025.102906>
27. Zhang R, Sarmientor J, Ocampo ALD, Hernandez R. Fruit and vegetable self-billing system based on image recognition. *Data and Metadata* 2024;3:.397-.397. <https://doi.org/10.56294/dm2024.397>.

FINANCIAMIENTO

No se recibió financiación para el desarrollo de esta investigación.

CONFLICTO DE INTERESES

No se declara no tener ningún conflicto de interés.

CONTRIBUCIÓN DE AUTORÍA

Conceptualización: Fátima Veliz Huanca.

Curación de datos: Fátima Veliz Huanca.

Análisis formal: Fátima Veliz Huanca.

Investigación: Fátima Veliz Huanca.

Metodología: Fátima Veliz Huanca.

Dirección de proyecto: Fátima Veliz Huanca.

Recursos: Fátima Veliz Huanca.

Software: Fátima Veliz Huanca.

Supervisión: Fátima Veliz Huanca.

Validación: Fátima Veliz Huanca.

Muestra: Fátima Veliz Huanca.

Redacción - borrador original: Fátima Veliz Huanca.

Redacción - revisión y edición: Fátima Veliz Huanca.