

# Investigadores ampliados: Hacia un ser humano social meta.

## DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.113.g174

Las tecnologías de realidad extendida (XR), en particular las derivadas de la realidad virtual (VR), ofrecen alternativas prometedoras en la medida en que fomentan nuevos contextos sociales que deben ser analizados y sistematizados. El Metaverso centrado en el mundo virtual comenzó a destacar la interacción social y educativa, con posibilidades de romper los límites entre el mundo real y los espacios virtuales que ayudan a escapar de las limitaciones del aislamiento. La necesidad de soluciones alternativas se hizo evidente en tiempos de aislamiento, donde las interacciones físicas eran limitadas. En julio de 2021, durante las restricciones impuestas por la pandemia del Covid 19, investigadores de la Universidad de Oporto en Portugal crearon un evento virtual llamado "Sobrevivir a un doctorado: Experiencias Tec & Arts", destinado a ayudar a los estudiantes de doctorado a enfrentar los desafíos de la realización de investigaciones prolongadas y a veces solitarias. El problema emocional relacionado con el aislamiento de los investigadores ya era evidente en investigaciones anteriores, y el escenario pandémico sirvió como una advertencia aún mayor para profesionales como los científicos, en los que las soluciones de contacto alternativas son muy bienvenidas. Para lograr este propósito, se desarrolló un entorno virtual tridimensional, entre otras cosas, que permitió brindar, además de presentaciones y paneles de discusión, una experiencia inmersiva para promover una instancia de diálogo y discusión en torno a la problemática que ocurría en los programas de doctorado. Se invitó a los asistentes a participar

de las actividades programadas en un entorno desarrollado en Mozilla Hubs, una plataforma web de código abierto que permite crear espacios virtuales multiusuario bajo una mecánica de juego en primera persona. Los escenarios producidos (también llamados habitaciones) buscaban reflejar la idea de aislamiento incorporando el imaginario de cuatro islas interconectadas, las cuales fueron desarrolladas en el editor Spoke provisto por Mozilla. Estas islas albergaban una actividad particular en un espacio virtual específico (Lobby, Área de conferencias, Cultura y ocio y Área de comida para el pensamiento). Asimismo, los participantes debían elegir un avatar con el que poder visitar las instalaciones previstas para el evento. Los resultados mostraron que, a diferencia de aquellas plataformas que podríamos considerar lineales, como Zoom, Google Meet o incluso YouTube, donde las interacciones ocurren secuencialmente, los entornos virtuales promueven relaciones grupales que pueden ocurrir de manera simultánea y asincrónica. Asimismo, se observaron efectos positivos en las impresiones registradas de visitantes concurrentes de veintitrés países del mundo de los cinco continentes, quienes evaluaron las salas como modernas, innovadoras, divertidas y amigables. En este artículo exponemos los antecedentes, la metodología y los resultados de esta experiencia, para contribuir al conocimiento sistematizado en torno a estas nuevas tecnologías de la información que, desde el Metaverso, nos invitan a repensarnos como seres sociales.