


## EXPERIENCIAS DE CONEXIÓN EMOCIONAL E INTIMIDAD DIGITAL EN ESPACIOS DE REALIDAD VIRTUAL: UNA EXPLORACIÓN DESDE LA CIBERPSICOLOGÍA

## EXPERIÊNCIAS DE CONEXÃO EMOCIONAL E INTIMIDADE DIGITAL EM ESPAÇOS DE REALIDADE VIRTUAL: UMA EXPLORAÇÃO A PARTIR DA CIBERPSICOLOGIA

## EMOTIONAL CONNECTION AND DIGITAL INTIMACY IN VIRTUAL REALITY SPACES: AN EXPLORATION FROM CYBERPSYCHOLOGY

 <https://doi.org/10.56238/rcsv15n12-007>

Submitted on: 11/19/2025

Approved on: 12/19/2025

Aimée Argüero Fonseca<sup>1</sup>, Samantha Gisel Solís Torres<sup>2</sup>, Salvador Ruiz Bernés<sup>3</sup>,  
Diana Pérez Pimienta<sup>4</sup>, Alejandrina Montes Quiróz<sup>5</sup>

### RESUMEN

La realidad virtual está transformando las formas en que las personas interactúan y establecen relaciones dentro de entornos digitales. Este estudio cualitativo exploratorio examinó cómo los usuarios experimentan y desarrollan relaciones en línea en espacios inmersivos de realidad virtual, con el propósito de comprender mejor los factores que facilitan la intimidad digital. Se realizaron entrevistas en profundidad a 24 participantes (entre 18 y 30 años) que habían desarrollado relaciones en línea y participaban activamente en plataformas de realidad virtual. Los datos se analizaron mediante análisis temático para identificar patrones narrativos asociados con presencia, autenticidad y conexión emocional. Los hallazgos revelaron que la inmersión en entornos virtuales potencia la sensación de presencia, amplifica la expresividad emocional y favorece formación de vínculos interpersonales significativos. Los participantes describieron la realidad virtual como un medio que posibilita experiencias más profundas de intimidad que las alcanzadas mediante otros canales de comunicación digital, al ofrecer un entorno interactivo y multisensorial. Estos resultados sugieren que la RV redefine los límites de la interacción humana y abre nuevas vías para examinar dimensiones psicológicas, emocionales y sociales de la intimidad digital. Además, los hallazgos destacan el potencial de aplicación en ciberpsicología, terapia inmersiva y diseño de ecosistemas sociales virtuales.

**Palabras clave:** Realidad Virtual. Intimidad Digital. Interacción Social en Línea. Ciberpsicología. Entornos Inmersivos.

### RESUMO

A realidade virtual está transformando as formas pelas quais as pessoas interagem e estabelecem relações dentro de ambientes digitais. Este estudo qualitativo exploratório examinou como os usuários vivenciam e desenvolvem relacionamentos on-line em espaços

<sup>1</sup> Estudiante de Doctorado Interinstitucional en Psicología. Universade Autônoma de Nayarit. Nayarit, México. E-mail: [aimee.arguero@uan.edu.mx](mailto:aimee.arguero@uan.edu.mx) Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3864-5299>

<sup>2</sup> Licenciatura en Psicología. Universade Autônoma de Nayarit. Nayarit, México. E-mail: [samtorres021199@gmail.com](mailto:samtorres021199@gmail.com) Orcid: <https://orcid.org/0009-0007-2472-2699>

<sup>3</sup> Estudiante de doctorado en Ciencias Naturales y Biopsicosociales. Universade Autônoma de Nayarit. Nayarit, México. E-mail: [salvador@uan.edu.mx](mailto:salvador@uan.edu.mx) Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1957-8649>

<sup>4</sup> Estudiante de Doctorado Interinstitucional en Psicología. Universade Autônoma de Nayarit. Nayarit, México E-mail: [diana.perez@uan.edu.mx](mailto:diana.perez@uan.edu.mx) Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-1936-634X>

<sup>5</sup> Estudiante de doctorado en Ciencias Naturales y Biopsicosociales. Universade Autônoma de Nayarit. Nayarit, México. E-mail: [alejandrina.montes@uan.edu.mx](mailto:alejandrina.montes@uan.edu.mx) Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9110-3691>

imersivos de realidade virtual, com o objetivo de compreender melhor os fatores que facilitam a intimidade digital. Foram realizadas entrevistas em profundidade com 24 participantes (entre 18 e 30 anos) que haviam desenvolvido relações on-line e participavam ativamente de plataformas de realidade virtual. Os dados foram analisados por meio de análise temática para identificar padrões narrativos associados à presença, autenticidade e conexão emocional. Os achados revelaram que a imersão em ambientes virtuais potencializa a sensação de presença, amplia a expressividade emocional e favorece a formação de vínculos interpessoais significativos. Os participantes descreveram a realidade virtual como um meio capaz de possibilitar experiências mais profundas de intimidade do que aquelas alcançadas por outros canais de comunicação digital, ao oferecer um ambiente interativo e multissensorial. Esses resultados sugerem que a RV redefine os limites da interação humana e abre novas vias para examinar dimensões psicológicas, emocionais e sociais da intimidade digital. Além disso, os achados destacam o potencial de aplicação na ciberpsicologia, na terapia imersiva e no design de ecossistemas sociais virtuais.

**Palavras-chave:** Realidade Virtual. Intimidade Digital. Interação Social On-line. Ciberpsicologia. Ambientes Imersivos.

### **ABSTRACT**

Virtual reality is transforming the ways individuals interact and form relationships within digital environments. This exploratory qualitative study examined how users experience and develop online relationships in immersive virtual reality spaces to better understand the factors that facilitate digital intimacy. In-depth interviews were conducted with 24 participants (aged 18–30) who had developed online relationships and actively engaged on virtual reality platforms. The data were analyzed through thematic analysis to identify narrative patterns associated with presence, authenticity, and emotional connection. Findings revealed that immersion in virtual environments enhances the sense of presence, amplifies emotional expressiveness, and fosters the formation of meaningful interpersonal bonds. Participants described virtual reality as a medium that enables deeper experiences of intimacy than those achieved through other digital communication channels, offering an interactive and multisensory environment. These results suggest that virtual reality redefines the boundaries of human interaction and opens new avenues for examining the psychological, emotional, and social dimensions of digital intimacy. Moreover, the findings highlight potential applications in cyberpsychology, immersive therapy, and the design of virtual social ecosystems.

**Keywords:** Virtual Reality. Digital Intimacy. Online Social Interaction. Cyberpsychology. Immersive Environments.

## 1 INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la realidad virtual (RV) ha emergido como una herramienta clave para explorar nuevas formas de interacción social, ofreciendo entornos inmersivos capaces de redefinir la experiencia de conectar con otros (Huang; Bailenson, 2019). Esta tecnología permite presencias sociales más intensas mediante avatares en entornos digitales compartidos, lo que potencialmente amplifica la sensación de cercanía y vínculo emocional (Freeman; Acena, 2021). Estudios han demostrado que, en espacios sociales de RV, los usuarios experimentan una sensación de presencia reforzada, alcanzando niveles de conexión emocional superiores a los observados en medios digitales tradicionales (Triberti; Sapone; Riva, 2025; Van Brakel; Barreda-Ángeles; Hartmann, 2023).

El concepto de presencia social es esencial para comprender el potencial de la RV, y se define como “la sensación de estar realmente ‘con’ otra persona” en entornos mediáticos (Oh; Bailenson; Welch, 2018). Asimismo, la Teoría de la Ecuación de los Medios postula que las personas tienden a responder a los medios como si fueran actores sociales reales, lo que facilita una mayor implicación emocional (Reeves; Nass, 1996). Junto a ello, el paradigma de Interacción Social Transformada (TSI) sugiere que la RV puede alterar las normas relacionales, como, por ejemplo, hacer que un avatar parezca hacer contacto visual simultáneamente con varias personas (Bailenson et al., 2004; Han; Bailenson, 2024).

Revisiones recientes en interfaces humano-computadora (HCI) destacan múltiples beneficios sociales de la RV, incluyendo mayor intimidad, accesibilidad, compromiso y relajación (Suh; Prophet, 2018; Wei et al., 2024). Del mismo modo, se ha observado que actividades compartidas novedosas dentro de entornos RV, como experiencias en pareja, aumentan la sensación de presencia, reducen el aburrimiento y mejoran la calidad de la relación (Balzarini; Sharma; Muise, 2025). En poblaciones de edad avanzada, la RV social ha demostrado fomentar el compromiso social y generar una experiencia disfrutable, impulsada principalmente por la presencia espacial percibida (Kalantari et al., 2023).

Además, investigaciones recientes han mostrado que la autenticidad percibida es un factor crítico para potenciar la inmersión emocional y la credibilidad de la experiencia en RV (Hameed; Perkis, 2024). En este sentido, la autenticidad y la presencia trabajan en conjunto para facilitar la construcción de vínculos afectivos, lo que respalda hallazgos que señalan que las interacciones virtuales compartidas pueden generar relaciones profundas y sostenibles (Qian et al., 2025). Sin embargo, también se ha evidenciado que la personalización de avatares puede dar lugar a identidades idealizadas o expectativas irreales sobre el otro (Jicol et al., 2023). Aunado a esto, la fatiga visual y las rupturas de

presencia representan barreras para la continuidad de la experiencia relacional (Caldas et al., 2024).

En el ámbito de la intimidad digital, investigaciones han explorado cómo las personas construyen y mantienen vínculos emocionales a través de medios digitales, identificando temas como la formación, el mantenimiento, los desafíos y las estrategias para gestionar esa intimidad (Parsakia; Rostami, 2023). Este ámbito cobra relevancia al considerar la superposición entre relaciones en línea y relaciones en entornos RV, donde la presencia emocional puede intensificarse. Además, aunque clásicamente se ha estudiado la intimidad digital desde relaciones parasociales (audiencia-personaje mediático) (Horton; Richard Wohl, 1956), la RV abre una nueva dimensión basada en conexiones recíprocas e inmersivas (Gonzalez-Franco; Lanier, 2017; Marín-Morales et al., 2020).

Con base en estos desarrollos conceptuales y empíricos, el presente estudio cualitativo se propone explorar cómo la RV facilita la intimidad digital en relaciones iniciadas en entornos inmersivos, enfocándose en las experiencias de presencia, autenticidad y vínculos emocionales profundos. Esta investigación busca aportar nuevas perspectivas al estudio de la ciberpsicología y al diseño de entornos sociales virtuales, destacando cómo la RV redefine las posibilidades de conexión humana en la era digital. En este contexto, comprender las experiencias emocionales en entornos inmersivos resulta clave para redefinir los marcos teóricos de la interacción humana mediada por tecnología.

## **2 METODOLOGIA**

Este estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, dado que su objetivo principal fue explorar y comprender en profundidad las experiencias y percepciones de los participantes acerca de la construcción de relaciones en línea dentro de entornos de realidad virtual. El enfoque cualitativo permite acceder a los significados subjetivos y analizar los fenómenos desde la perspectiva de quienes los experimentan, lo que resulta especialmente adecuado para indagar en temas de intimidad digital y conexión emocional (Hannes et al., 2022). Se empleó un diseño exploratorio y fenomenológico. El carácter exploratorio respondió a la necesidad de investigar un fenómeno emergente, todavía poco estudiado, generando un marco conceptual preliminar que pueda orientar futuras investigaciones (Creswell; Poth, 2018). Por su parte, la fenomenología permite examinar las experiencias subjetivas de los participantes desde su propia perspectiva, considerando la forma en que interpretan la autenticidad, la intimidad y la conexión emocional en la interacción mediante RV (Smith; Flowers; Larkin, 2009).

La muestra estuvo conformada por 24 participantes, seleccionados mediante muestreo intencional, de acuerdo con los objetivos de la investigación y con base en criterios previamente definidos (Patton, 2015). Los participantes fueron contactados a través de redes sociales y comunidades en línea relacionadas con el uso de realidad virtual. Los sujetos participantes debían tener entre 18 y 30 años, experiencia en relaciones en línea tras haber iniciado una relación con al menos seis meses antes del estudio y haber interactuado con su pareja o participado en experiencias de socialización mediante dispositivos de RV además de contar con el equipo funcional y disposición para utilizarlo durante el estudio. La participación fue completamente voluntaria y se obtuvo consentimiento informado por escrito, de forma libre, otorgando consentimiento informado. Se excluyeron las personas que presentaban trastornos neurológicos o psiquiátricos diagnosticados que pudieran alterar su percepción de la realidad o la interacción virtual.

El estudio se llevó a cabo utilizando visores de realidad virtual Oculus Quest, dispositivos autónomos que no requieren conexión a una computadora para su funcionamiento y que permiten experiencias inmersivas tridimensionales con audio y video de alta calidad (Meta, 2025).

Se aplicaron entrevistas en profundidad semiestructuradas con preguntas abiertas, diseñadas para invitar a la reflexión personal y obtener descripciones ricas sobre la experiencia relacional en RV. Las entrevistas abordaron temas como: 1. Percepción de autenticidad y conexión emocional en RV, 2. Diferencias percibidas entre interacciones en RV y otros medios digitales y 3. Retos, beneficios y limitaciones de construir relaciones en entornos virtuales. Cada entrevista tuvo una duración aproximada de 40 a 60 minutos y se realizó a través de plataformas de videollamada seguras. Todas las conversaciones fueron grabadas, transcritas y analizadas con autorización expresa de los participantes (Kvale & Brinkmann, 2015). La plataforma utilizada fue VRChat, un entorno social virtual que permite a los usuarios interactuar en mundos digitales mediante avatares personalizables, este entorno es considerado un espacio relevante para el análisis de dinámicas sociales, ya que integra voz, movimiento corporal y entornos tridimensionales, por lo que se distingue de otros medios digitales más planos como chats o videollamadas (VRChat, 2025).

A metodologia de um artigo delinea os procedimentos empregados para conduzir a pesquisa, incluindo o tipo de estudo, a seleção da amostra, os métodos de coleta e análise de dados, considerações éticas e limitações do estudo. Sua descrição detalhada e transparente é essencial para garantir a replicabilidade e a confiabilidade dos resultados, além de proporcionar uma base sólida para a interpretação e a generalização dos achados.

## 2.1 PROCEDIMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Los datos recolectados se analizaron mediante el análisis temático como estrategia principal para identificar patrones, significados y temas recurrentes en los relatos de los participantes (Braun; Clarke, 2006; Kvale; Brinkmann, 2009). El proceso incluyó tres etapas:

1. Codificación inicial: Lectura profunda y segmentación de las transcripciones para identificar unidades de significado.
2. Agrupación de temas: Organización de los códigos en categorías temáticas emergentes.
3. Construcción de temas globales: Integración de las categorías para generar siete grandes temas que sintetizan la experiencia de los participantes:
  - Autenticidad de las interacciones.
  - Conexión emocional.
  - Expresividad e intimidad.
  - Comparación con otros medios digitales.
  - Naturaleza inmersiva de las experiencias en RV.
  - Satisfacción general con las interacciones.
  - Profundidad del compromiso relacional.

Finalmente, el estudio cumplió con los principios éticos establecidos por el Código Ético del Psicólogo ([SMP] Sociedad Mexicana de Psicología, 2025), las normas de la Asociación Americana de Psicología ([APA] American Psychological Association, 2020) y la Declaración de Helsinki ([AMM] Asociación Médica Mundial, 2025). Se garantizó la voluntariedad, informando a los participantes sobre los objetivos, alcances y posibles riesgos, se solicitó consentimiento informado previo a la participación, la confidencialidad se protegió mediante el uso de pseudónimos y la eliminación de datos identificatorios, los registros digitales se almacenaron en dispositivos con acceso restringido y en caso de incomodidad emocional, se ofreció espacio de contención.

## 3 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El análisis de las entrevistas en profundidad permitió identificar patrones consistentes en torno a siete dimensiones: naturaleza inmersiva, autenticidad, conexión emocional, satisfacción general, profundidad del compromiso, expresividad e intimidad y diferencias con otros medios digitales. A continuación, se sintetizan los hallazgos, apoyados en citas textuales de participantes (P01–P24).

### 3.1 NATURALEZA INMERSIVA DE LAS EXPERIENCIAS EN RV

La RV fue descrita como un entorno que absorbe la atención y reconfigura la vivencia del tiempo y el espacio.

P01: “Durante nuestras partidas en línea me olvido del mundo... es como si estuviéramos juntos en la misma habitación”; P02: “Empezamos a hablar por videollamada y de pronto eran las dos de la mañana... al colgar, sentía que volvía a caer en la realidad”.

Otros comentarios reforzaron la copresencia y el valor de la tridimensionalidad para la interacción:

P04 “en la RV, no solo hablo... estoy con ella”; P07 “me puedo mover, explorar”; P12 “la inmersión hace que la relación se sienta más de a de veras”; P09 “caminar con alguien vuelve la conversación más natural”; P03 “mundos virtuales detallados... experiencia más creíble”; P15 “la calidad del dispositivo importa”; P06 “no es solo hablar; compartimos momentos”. También emergieron matices críticos: desconexión tras sesiones largas (P10) y fatiga/ malestar físico por uso prolongado del visor (P08).

### 3.2 AUTENTICIDAD DE LAS INTERACCIONES

La autenticidad apareció como un núcleo relacional.

P03: “En persona siempre me arreglo, pero aquí no... me gusta que me conozca así, sin adornos”; P22: “Con audios puedo hablar más despacio... es como si mi voz fuera suficiente”.

Se destacó que la gestualidad y el movimiento del avatar favorecen la autenticidad (P11, P02, P08, P05) y que la personalización puede sumar o restar verosimilitud (P10, P13, P14).

No obstante, hubo señalamientos sobre identidades idealizadas (P03) y limitaciones no verbales (micro expresiones y contacto visual real; P06).

### 3.3 CONEXIÓN EMOCIONAL

Las narrativas describen una intimidad a distancia sostenida por gestos cotidianos y actividades compartidas.

P09: “Un ‘¿Ya comiste?’ en medio del día me recuerda que piensa en mí”; P18: “Me mandó un video cantando nuestra canción... me hizo llorar”.

Se enfatizó que co-ocupar un espacio virtual intensifica la presencia compartida (P01, P06, P12, P15, P05, P09, P14).

Existen límites: ausencia de contacto físico (P08) y sensación de intensidad emocional efímera al apagar el visor (P03).

### 3.4 SATISFACCIÓN GENERAL

La satisfacción se vinculó con bienestar pos-sesión y calidad de la experiencia.

P09: “Después de hablar en RV... sensación de bienestar, como una reunión cara a cara”; P14: “Fuimos a un museo virtual... me dejó feliz todo el día”.

Comentarios adicionales destacaron desconexión de problemas cotidianos y realismo percibido (P03, P07, P13, P02, P15, P08, P04). Entre los condicionantes, se señalaron accesibilidad tecnológica (P10) y esfuerzo cognitivo/físico mayor que otros medios (P06).

### 3.5 PROFUNDIDAD DEL COMPROMISO

La RV propició rituales y rutinas que consolidan el vínculo.

P05: “Tenemos una cita fija en RV todos los viernes... no quiero perderla”; P22: “Aprendí a construir mundos y le preparo sorpresas”.

Otros relataron fortalecimiento del compromiso por copresencia frecuente (P05, P14, P07, P06, P09, P01), pero también riesgos de hiperconectividad y aceleración del vínculo con desajustes al trasladarlo a lo presencial (P11, P02).

### 3.6 EXPRESIVIDAD E INTIMIDAD

La RV habilitó códigos expresivos propios (gestos, proximidad, objetos y efectos).

P24: “Tenemos un baile... nuestro saludo secreto”; P16: “Emojis 3D y fuegos artificiales... un lenguaje solo nuestro”.

Se valoró que la interacción kinésica y espacial haga la comunicación más intuitiva y natural (P04, P07, P15, P02, P06, P10, P03). Persisten límites por calidad de avatares (P12) y ausencia del tacto (P08).

### 3.7 DIFERENCIAS CON OTROS MEDIOS DIGITALES

Los participantes contrastaron la RV con videollamadas, chats y redes: la RV fue percibida como espacio relacional inmersivo, no solo como canal.

P11: “En RV puedo moverme y explorar... eso cambia todo”; P02: “La sensación de estar en el mismo lugar... es como borrar la distancia”.

Se reconocieron ventajas en expresividad y copresencia, junto con límites tecnológicos y la imposibilidad de contacto físico (P12, P08).

**Tabla 1**

*Distribución de comentarios positivos y negativos por categoría en RV*

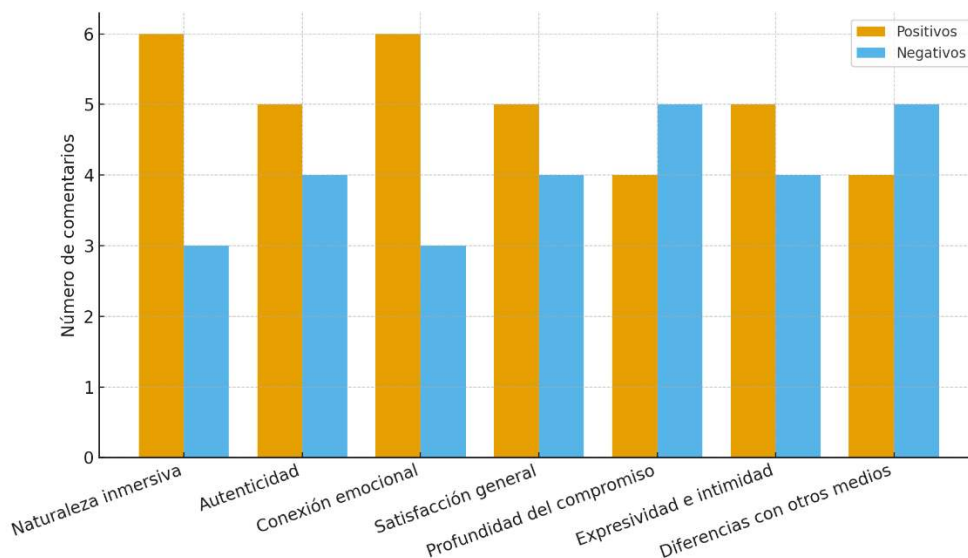
Categoría	Comentarios positivos	Comentarios negativos
Naturaleza inmersiva de las experiencias en RV	6	3
Autenticidad de las interacciones	5	4
Conexión emocional	6	3
Satisfacción general	5	4
Profundidad del compromiso	4	5
Expresividad e intimidad	5	4
Diferencias con otros medios digitales	4	5

Nota. La tabla resume el balance de valoraciones por categoría.

Como se observa en la Figura 1, las categorías con mayor proporción de comentarios positivos fueron la naturaleza inmersiva y la conexión emocional, y un mayor peso de negativos en profundidad del compromiso y diferencias con otros medios.

**Figura 1**

*Distribución de comentarios positivos y negativos por categoría*



Nota. La figura complementa la información presentada en la Tabla 1, ilustrando los contrastes entre categorías.

## 4 DISCUSIÓN

### 4.1 PRESENCIA, AUTENTICIDAD Y CONEXIÓN EMOCIONAL

Los hallazgos de este estudio muestran que la naturaleza inmersiva de la RV genera una sensación de copresencia que permite a los usuarios experimentar las interacciones

como si compartieran el mismo espacio físico. Esta percepción se relaciona con la teoría de la presencia y con investigaciones recientes que describen la RV como un entorno capaz de inducir experiencias relacionales tan significativas como las presenciales (Triberti; Sapone; Riva, 2025).

Asimismo, la autenticidad emergió como un factor central en la construcción de vínculos. La interacción mediante avatares y gestos corporales favoreció la percepción de comportamientos más espontáneos y genuinos, lo que coincide con estudios que destacan que la autenticidad percibida es un elemento crítico para potenciar la inmersión emocional y la credibilidad de la experiencia en RV (Hameed; Perkis, 2024). Esta autenticidad, combinada con la sensación de presencia, facilita la conexión emocional, reforzando lo planteado por investigaciones que han demostrado que las interacciones virtuales compartidas pueden generar relaciones afectivas profundas y sostenibles (Qian et al., 2025).

#### 4.2 INTIMIDAD DIGITAL Y AFECTIVIDAD MEDIADA

Las narrativas revelaron que las experiencias de intimidad digital en RV permiten co-construir vínculos emocionales mediante gestos cotidianos, actividades simbólicas y experiencias compartidas. Este hallazgo coincide con investigaciones que sostienen que la RV habilita nuevas formas de proximidad emocional a distancia, incluso en ausencia de contacto físico, generando sentimientos de cuidado, acompañamiento y pertenencia (Barreda-Ángeles; Hartmann, 2022). Sin embargo, los participantes también identificaron que la falta de sensaciones táctiles limita la plenitud de la experiencia relacional, tal como se ha reportado en estudios previos que señalan que la interacción emocional en RV aún enfrenta barreras sensoriales importantes (Freeman; Acena, 2021).

#### 4.3 LIMITACIONES TECNOLÓGICAS Y EMOCIONALES

Aunque la mayoría de los participantes valoraron la RV como un medio para intensificar sus relaciones, también se evidenciaron limitaciones tecnológicas y emocionales. La fatiga visual, la incomodidad física tras un uso prolongado y las dificultades para mantener un equilibrio entre vida digital y real reflejan hallazgos similares reportados en investigaciones sobre rupturas de presencia, las cuales afectan negativamente la experiencia inmersiva y la conexión emocional (Caldas et al., 2024). Además, algunos participantes señalaron que la personalización de los avatares puede generar expectativas irreales sobre la identidad del otro, fenómeno descrito en estudios recientes sobre la construcción de identidades idealizadas en entornos virtuales (Jicol et al., 2023).

#### 4.4 IMPLICACIONES PARA LA PSICOLOGÍA DIGITAL Y LA INVESTIGACIÓN FUTURA

Estos hallazgos aportan evidencia sobre cómo la RV transforma las dinámicas relacionales y abre oportunidades para aplicaciones en ciberpsicología, psicoterapia inmersiva y diseño de entornos digitales orientados al bienestar emocional. Los resultados respaldan la idea de que la RV puede convertirse en una herramienta potente para fortalecer vínculos afectivos a distancia, pero también invitan a diseñar estrategias para mitigar riesgos asociados, como la hiperconectividad y la desconexión del mundo físico (Hameed; Perkis, 2024).

Para investigaciones futuras, se recomienda realizar estudios longitudinales que analicen la durabilidad de los vínculos creados en RV, diseñar investigaciones comparativas entre RV y otros medios digitales para evaluar diferencias en presencia, autenticidad y satisfacción e incorporar mediciones fisiológicas y neuropsicológicas que complementen los datos autorreportados y permitan evaluar el impacto de la RV en bienestar emocional. Los resultados sugieren que las experiencias inmersivas podrían utilizarse en contextos terapéuticos y educativos para fortalecer la empatía, la comunicación emocional y el sentido de conexión interpersonal.

### 5 CONCLUSIONES

El presente estudio aporta evidencia sobre cómo la realidad virtual (RV) está redefiniendo la manera en que las personas inician, construyen y sostienen vínculos afectivos en entornos digitales. A través del análisis cualitativo de narrativas personales, se identificaron dimensiones clave (presencia, autenticidad, conexión emocional, expresividad y satisfacción relacional) que reflejan la capacidad de la RV para generar experiencias inmersivas altamente significativas.

Los hallazgos muestran que la RV no solo funciona como un medio de comunicación, sino como un espacio relacional vivido, donde el cuerpo, el gesto y la interacción tridimensional adquieren un papel central. Esta copresencia virtual favorece la construcción de vínculos percibidos como auténticos y emocionalmente profundos, posicionando a la RV como un recurso prometedor para fortalecer la intimidad a distancia.

Sin embargo, también se identificaron tensiones y limitaciones. La ausencia de contacto físico, la fatiga tecnológica y la idealización de identidades digitales subrayan que la RV no sustituye por completo la complejidad del encuentro cara a cara. Además, la hiperconectividad puede generar dependencias relacionales y expectativas poco realistas, lo que plantea desafíos éticos y emocionales que requieren mayor atención.

Este trabajo contribuye a la psicología digital y la ciberpsicología al ofrecer una mirada profunda sobre las experiencias afectivas en entornos inmersivos, y abre múltiples líneas para futuras investigaciones.

En un mundo donde las tecnologías inmersivas están cada vez más presentes, comprender cómo estas experiencias transforman nuestras relaciones humanas es fundamental. Este estudio demuestra que la RV no solo facilita nuevas formas de conexión emocional, sino que también redefine los límites entre lo real y lo virtual, invitando a repensar los modelos de intimidad, compromiso y bienestar en la era digital. En suma, la realidad virtual no solo amplía las formas de conexión humana, sino que también invita a repensar la naturaleza misma de la intimidad en la era digital.

## REFERENCIAS

- American Psychological Association. (2020). Publication manual of the American Psychological Association (7th ed.). <https://doi.org/10.1037/0000165-000>
- Asociación Médica Mundial. (n.d.). Declaración de Helsinki de la AMM - Principios éticos para las investigaciones médicas con participantes humanos. World Medical Association. <https://www.wma.net/es/policies-post/declaracion-de-helsinki-de-la-amm-principios-eticos-para-las-investigaciones-medicas-en-seres-humanos/>
- Bailenson, J. N., Beall, A. C., Loomis, J., Blascovich, J., & Turk, M. (2004). Transformed social interaction: Decoupling representation from behavior and form in collaborative virtual environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 13(4), 428-441. <https://doi.org/10.1162/1054746041944803>
- Balzarini, R. N., Sharma, A., & Muise, A. (2025). Virtually connected: Do shared novel activities in virtual reality enhance self-expansion and relationship quality? *Behavioral Sciences*, 15(1), Article 1.
- Barreda-Ángeles, M., & Hartmann, T. (2022). Psychological benefits of using social virtual reality platforms during the covid-19 pandemic: The role of social and spatial presence. *Computers in Human Behavior*, 127, Article 107047. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107047>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Caldas, O. I., & et al. (2024). Breaking presence in immersive virtual reality toward behavioral and emotional engagement. *Computer Methods and Programs in Biomedicine*, 248, Article 108124. <https://doi.org/10.1016/j.cmpb.2024.108124>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Freeman, G., & Acena, D. (2021). Hugging from a distance: Building interpersonal relationships in social virtual reality. In *Proceedings of the 2021 ACM International Conference on Interactive Media Experiences (IMX '21)* (pp. 84-95). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3452918.3458805>

- Gonzalez-Franco, M., & Lanier, J. (2017). Model of illusions and virtual reality. *Frontiers in Psychology*, 8, Article 1125. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01125>
- Hameed, A., & Perkis, A. (2024). Authenticity and presence: Defining perceived quality in VR experiences. *Frontiers in Psychology*, 15, Article 2024.
- Han, E., & Bailenson, J. N. (2024). Social interaction in VR. In *Oxford research encyclopedia of communication*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190228613.013.1489>
- Hannes, K., & et al. (n.d.). Being creative with resources in qualitative research. In *The SAGE handbook of qualitative research design* (pp. 290-306). SAGE Publications.
- Horton, D., & Wohl, R. R. (1956). Mass communication and para-social interaction. *Psychiatry*, 19(3), 215-229. <https://doi.org/10.1080/00332747.1956.11023049>
- Huang, S. A., & Bailenson, J. (2019). Close relationships and virtual reality. In T. D. Parsons, L. Lin, & D. Cockerham (Eds.), *Mind, brain and technology: Learning in the age of emerging technologies* (pp. 49-65). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-02613-4\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-030-02613-4_4)
- Jicol, C., & et al. (2023). A predictive model for understanding the role of emotion for the formation of presence in virtual reality. *PLOS ONE*, 18(3), Article e0280390. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0280390>
- Kalantari, S., & et al. (2023). Using immersive virtual reality to enhance social interaction among older adults: A cross-site investigation. *Innovation in Aging*, 7(4), Article igad031. <https://doi.org/10.1093/geroni/igad031>
- Kvale, S., & Brinkmann, S. (2009). *InterViews: Learning the craft of qualitative research interviewing*. Sage Publications.
- Marín-Morales, J., & et al. (2020). Emotion recognition in immersive virtual reality: From statistics to affective computing. *Sensors*, 20(18), Article 5163. <https://doi.org/10.3390/s20185163>
- Meta. (n.d.). *Meta Quest 3S: Unreal device. Unreal price.* <https://www.meta.com/mx/en/quest/quest-3s/>
- Oh, C. S., Bailenson, J. N., & Welch, G. F. (2018). A systematic review of social presence: Definition, antecedents, and implications. *Frontiers in Robotics and AI*, 5, Article 114. <https://doi.org/10.3389/frobt.2018.00114>
- Parsakia, K., & Rostami, M. (2023). Digital intimacy: How technology shapes friendships and romantic relationships. *AI and Tech in Behavioral and Social Sciences*, 1(1), 27-34.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice* (4th ed.). SAGE Publications.
- Qian, Y., & et al. (2025). Virtual assessment: Using in-game behaviors during immersive role-play for contextually relevant assessment of fear of intimacy. *Frontiers in Virtual Reality*, 6, Article 202 élus.
- Reeves, B., & Nass, C. (1996). *The media equation: How people treat computers, television, and new media like real people and places*. Cambridge University Press / CSLI.
- Smith, J., Flowers, P., & Larkin, M. (2009). *Interpretative phenomenological analysis: Theory, method and research*. SAGE Publications.

- Sociedad Mexicana de Psicología. (n.d.). Código ético. <https://sociedadmexicanadepsicologia.org/index.php/publicaciones/codigo-etico>
- Suh, A., & Prophet, J. (2018). The state of immersive technology research: A literature analysis. *Computers in Human Behavior*, 86, 77-90. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.04.038>
- Triberti, S., Sapone, C., & Riva, G. (2025). Being there but where? Sense of presence theory for virtual reality applications. *Humanities and Social Sciences Communications*, 12(1), Article 79.
- Van Brakel, V., Barreda-Ángeles, M., & Hartmann, T. (2023). Feelings of presence and perceived social support in social virtual reality platforms. *Computers in Human Behavior*, 139, Article 107523. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107523>
- VRChat. (n.d.). Create a universe of endless possibilities. <https://hello.vrchat.com/>
- Wei, X., & et al. (2024). Systematic literature review of using virtual reality as a social platform in HCI community. *arXiv*. <https://arxiv.org/abs/2410.11869>