

Recibido: 14/05/2026 --- Aceptado: 15/06/2026 --- Publicación Anticipada: 04/09/2026
Publicado: 01/01/2027

EL *SPANGLISH* COMO CONSTRUCTOR DE IDENTIDAD HÍBRIDA EN ENTORNOS INMERSIVOS

SPANGLISH AS A BUILDER OF HYBRID IDENTITY IN IMMERSIVE ENVIRONMENTS

 **Marina Semenova:** Universidad Técnica Estatal de Don. Rusia.
msemenova@donstu.ru

Cómo citar el artículo:

Semenova, Marina (2026). El *Spanglish* como constructor de identidad híbrida en entornos inmersivos [*Spanglish as a builder of hybrid identity in immersive environments*]. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 60, 1-23.
<https://doi.org/10.15198/seeci.2027.60.e986>

RESUMEN

Introducción: Se analiza el uso emergente del *Spanglish* por parte de jóvenes bilingües de las generaciones Z y Alfa en metaversos sociales con el propósito de identificar y categorizar las funciones comunicativas e identitarias de esta práctica translingüe en entornos inmersivos y evaluar las implicaciones éticas de su interacción con avatares no humanos (NEO NPC). **Metodología:** Se procede a un estudio cualitativo multimétodo que integra un análisis de contenido de publicaciones en TikTok y YouTube, una etnografía digital en tres metaversos sociales y entrevistas semiestructuradas a jóvenes usuarios de entre 13 y 17 años, bajo el marco teórico del translenguaje. **Resultados:** Las principales consecuencias apuntan a la identificación de patrones recurrentes de *Spanglish* vinculados a la personalización del avatar, el humor intergrupar y la señalización de pertenencia bicultural, lo que sugiere que la lengua híbrida opera como un marcador de identidad digital en estos entornos. **Discusión:** Visto lo anterior, se contrastan estos hallazgos con estudios previos sobre identidad y bilingüismo digital, subrayando el rol del metaverso como «tercer espacio» cultural y los desafíos que plantea la IA al procesar lenguas híbridas. **Conclusiones:** A modo de cierre, los resultados obtenidos permiten afirmar que el *Spanglish* en el metaverso se configura como una práctica performativa que contribuye a consolidar

una identidad híbrida, lo que exige estrategias educomunicativas y sistemas de IA más inclusivos.

Palabras clave: metaverso; identidad cultural; multilingüismo; alternancia de código; juventud; tecnología digital; interacción social; lengua española; lengua inglesa.

ABSTRACT

Introduction: The emerging use of *Spanglish* by young bilinguals from Generations Z and Alpha in social metaverses is analysed with the aim of identifying and categorising the communicative and identity functions of this translanguaging practice in immersive settings and evaluating the ethical implications of its interaction with non-human avatars (NEO NPCs). **Methodology:** A qualitative multi-method study is undertaken, integrating a content analysis of TikTok and YouTube posts, a digital ethnography in three social metaverses, and semi-structured interviews with young users aged 13 to 17, under the theoretical framework of translanguaging. **Results:** The main consequences point to the identification of recurrent *Spanglish* patterns linked to avatar customisation, intergroup humour, and the signalling of bicultural belonging, suggesting that the hybrid language operates as a marker of digital identity in these settings. **Discussion:** In light of the above, these findings are contrasted with previous studies on digital identity and bilingualism, highlighting the role of the metaverse as a cultural “third space” and the challenges posed by AI when processing hybrid languages. **Conclusions:** To conclude, the findings allow us to state that *Spanglish* in the metaverse operates as a performative practice that contributes to consolidating a hybrid identity, which demands educommunicative strategies and more inclusive AI systems.

Keywords: metaverse; cultural identity; multilingualism; code switching; youth; digital technology; social interaction; Spanish language; English language.

1. INTRODUCCIÓN

La digitalización de la comunicación ha experimentado una aceleración radical con la llegada de los metaversos sociales, espacios virtuales tridimensionales que integran realidad extendida, inteligencia artificial generativa (IAG) y una capa persistente de interacción social (Park y Kim, 2022; Simon, 2023). Plataformas como Roblox, VRChat o ZEPETO congregan cada día a millones de usuarios, en su mayoría pertenecientes a las generaciones Z y Alfa, quienes actúan como prosumidores y construyen universos simbólicos a través de avatares (Bonales-Daimiel *et al.*, 2025; Sidorenko Bautista, 2025). En este escenario, los procesos de construcción identitaria, la gestión de la diversidad lingüística y la propia concepción de comunidad se reconfiguran, planteando interrogantes inéditos a las ciencias de la comunicación.

El presente trabajo toma como foco de análisis el *Spanglish*, práctica translingüe habitual entre millones de jóvenes bilingües de Estados Unidos y Latinoamérica (García y Otheguy, 2019; Zentella, 2017). Aunque las redes sociales tradicionales y la plataformización han facilitado la documentación del idioma escrito y audiovisual (Bonales-Daimiel *et al.*, 2025; Iniesta-Alemán y Sidorenko Bautista, 2023), apenas existen estudios que examinen cómo el *Spanglish* se traslada al metaverso, un entorno

donde la interacción se produce mediante avatares personalizados y, cada vez más, con agentes conversacionales generados por IA, denominados NEO NPC (Sidorenko Bautista, 2025). Esta carencia es especialmente llamativa, porque el lenguaje es uno de los principales recursos con que los jóvenes expresan su pertenencia cultural y su creatividad en los mundos virtuales (Lopera-Mármol y Jiménez-Morales, 2022).

Desde una perspectiva académica, se subraya la necesidad de examinar el rol de los prosumidores en el metaverso, sus interacciones con avatares humanos y no humanos, y las posibilidades que la IAG abre para la comunicación y la cultura (Dwivedi *et al.*, 2023). Atendiendo a esta demanda, el estudio propone un análisis cualitativo multimétodo que integra etnografía digital, análisis de contenido y entrevistas a jóvenes bilingües, con el fin de describir las funciones comunicativas del *Spanglish*, su vínculo con la construcción de la identidad bicultural y los desafíos éticos que surgen cuando la IA procesa prácticas translingües.

1.1. El *Spanglish* como práctica translingüe: identidad y comunicación

Lejos de ser una mezcla caótica o deficitaria de español e inglés, el *Spanglish* es concebido hoy como una forma sistemática de translenguaje, un recurso comunicativo que permite a los bilingües movilizar creativamente todos los recursos de su repertorio lingüístico en función del contexto y del interlocutor (García y Wei, 2014; Otheguy *et al.*, 2015). A diferencia del concepto tradicional de alternancia de código, que presupone la yuxtaposición de dos sistemas lingüísticos separados, la perspectiva del translenguaje concibe estas prácticas como una movilización integrada de todos los recursos semióticos del hablante. Ello la convierte en una herramienta analítica especialmente adecuada para dar cuenta de las interacciones multimodales que tienen lugar en los entornos digitales. En el plano identitario, el *Spanglish* opera como marcador de pertenencia grupal y como emblema de una identidad bicultural que rechaza tanto el purismo monolingüe como la asimilación forzada (Callahan, 2004; Zentella, 2017). Además, su empleo en la conversación cotidiana cumple funciones pragmáticas específicas, como la atenuación, el refuerzo de la solidaridad, la expresividad emocional y la construcción del humor (Bonales-Daimiel *et al.*, 2025; Lipski, 2008).

En los últimos años, investigaciones centradas en redes sociales han documentado que el *Spanglish* se adapta a las propiedades específicas de cada plataforma: en Twitter/X funciona como marca de inmediatez y activismo; en Instagram y TikTok se asocia a la performance visual de la identidad y al micro-humor; y en los entornos de streaming se convierte en un recurso para crear comunidades transnacionales (Cervi y Marín-Lladó, 2021; Recktenwald, 2017). No obstante, la literatura apenas ha abordado el comportamiento del *Spanglish* en los metaversos, donde la comunicación es tridimensional, multimodal y, con frecuencia, mediada por avatares e IA. Esta laguna justifica la necesidad de extender los hallazgos previos al nuevo ecosistema comunicativo que constituye la Web 3.0, entendida aquí como la capa tecnológica que soporta la persistencia, la interoperabilidad y la descentralización de los mundos virtuales (Richter y Richter, 2023; Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2024).

1.2. El metaverso como “tercer espacio” comunicativo y la irrupción de la inteligencia artificial generativa

Para los fines de este estudio, se entiende por metaverso social aquellos entornos virtuales persistentes que priorizan la interacción social y la construcción de comunidad sobre fines puramente lúdicos o comerciales. Dichos entornos constituyen una de las aplicaciones más visibles de la Web 3.0, arquitectura descentralizada que sustenta la interoperabilidad y la persistencia de los mundos virtuales (Richter y Richter, 2023; Sidorenko Bautista y Herranz de la Casa, 2024). Los metaversos sociales han suscitado un creciente interés académico, especialmente en las áreas de comunicación y marketing (Crespo Pereira *et al.*, 2023).

En los contextos sociocomunicativos, el metaverso puede ser interpretado como un “tercer espacio” (Bhabha, 1994, pp. 36-37) en el que se reelaboran y reconfiguran significados culturales e identitarios más allá de las dicotomías tradicionales. La presencia simultánea de elementos del mundo físico, de la cultura digital y de las interacciones sincrónicas genera un entorno propicio para la emergencia de identidades híbridas que se expresan de manera multimodal, combinando gestualidad, imagen, texto y voz (Kress y van Leeuwen, 2001; Lopera-Mármol y Jiménez-Morales, 2022). En estos contextos, el avatar se convierte en el principal vehículo de auto-representación, y las elecciones lingüísticas que lo acompañan —entre ellas, el empleo del *Spanglish*— constituyen actos performativos que refuerzan, matizan o desafían las categorías identitarias preexistentes (Bonales-Daimiel *et al.*, 2025; Pearce, 2009). Desde la teoría de la performatividad (Butler, 1990), el *Spanglish* en el metaverso puede entenderse como un acto que produce una identidad y la actualiza activamente en cada interacción, reiterando la pertenencia cultural frente a una audiencia de avatares (véase también Dimitriou y Hallo, 2024).

La incorporación de agentes virtuales impulsados por IAG, denominados NEO NPC (del inglés *New-Generation Non-Player Characters*), que interactúan en tiempo real y resultan con frecuencia indistinguibles de los avatares humanos, añade una capa adicional de complejidad. Estos agentes conversacionales, que a menudo resultan indistinguibles de los usuarios humanos, pueden responder —o no— a las prácticas translingües, con el consiguiente riesgo de reproducir sesgos lingüísticos, simplificar la comunicación híbrida o, por el contrario, facilitar una interacción más inclusiva (Mazzi y Floridi, 2023; Sidorenko Bautista, 2025). La literatura advierte que la incorporación de IA sin un diseño culturalmente sensible puede reforzar normas monolingües y estigmatizar las variedades híbridas, afectando particularmente a los públicos infantiles y juveniles que están formando su competencia mediática (García-Avilés *et al.*, 2023). De ahí que las perspectivas de investigación sobre las implicaciones éticas y educomunicativas del metaverso cobren una relevancia central.

1.3. Generaciones Z y Alfa, bilingüismo y vacío de investigación

Los miembros de las generaciones Z y Alfa han crecido en entornos mediáticos fragmentados y se caracterizan por una alta capacidad para transitar fluidamente entre múltiples plataformas, formatos y lenguas (Cervi y Marín-Lladó, 2021; Turner, 2015). Investigaciones recientes subrayan que esta generación tiende a desarrollar

identidades híbridas en los entornos digitales, combinando elementos locales y globales (Barron-San Blas *et al.*, 2025). En Estados Unidos, la población latina joven constituye uno de los segmentos de mayor crecimiento demográfico, y para un porcentaje significativo de ella el *Spanglish* es la práctica comunicativa cotidiana, tanto en el hogar como en los espacios digitales (García y Otheguy, 2019; Zentella, 2017). A pesar de ello, la investigación sobre el comportamiento comunicativo de estos jóvenes en el metaverso es prácticamente inexistente.

La combinación de juventud, bilingüismo y entornos inmersivos gobernados por IA configura, por tanto, un objeto de estudio de primer orden para comprender cómo se están redefiniendo las identidades culturales en la Web 3.0 y para orientar el diseño de estrategias educ comunicativas que promuevan la inclusión lingüística y la alfabetización mediática crítica (García-Avilés *et al.*, 2023). El presente artículo pretende contribuir a cubrir este vacío mediante un análisis empírico de las funciones identitarias del *Spanglish* en el metaverso, adoptando una perspectiva interdisciplinar que aúna sociolingüística, comunicación digital y ética de la inteligencia artificial.

2. OBJETIVOS

Este estudio analiza las prácticas lingüísticas híbridas (*Spanglish*) de jóvenes bilingües en metaversos sociales con el fin de determinar su papel en la construcción de una identidad cultural híbrida. De este objetivo general se derivan los siguientes objetivos específicos:

- Identificar y describir las funciones comunicativas que desempeña el *Spanglish* en las interacciones dentro de los metaversos, vinculándolas con los procesos de construcción de la identidad digital de los usuarios.
- Examinar cómo el uso del *Spanglish* en entornos inmersivos contribuye a la diferenciación grupal y al refuerzo del sentido de pertenencia bicultural entre los jóvenes.
- Analizar los desafíos éticos y las implicaciones educ comunicativas que emergen cuando la inteligencia artificial generativa (NEO NPC) interactúa con prácticas translingües como el *Spanglish*.

En relación con los objetivos anteriores, se formulan las siguientes preguntas de investigación:

PI1. ¿Qué funciones comunicativas desempeña el *Spanglish* en las interacciones de los jóvenes bilingües dentro de los metaversos sociales y cómo se relacionan con la construcción de su identidad digital?

PI2. ¿De qué manera el uso del *Spanglish* en entornos inmersivos contribuye a la diferenciación grupal y a la creación de un sentido de pertenencia bicultural entre los usuarios?

PI3. ¿Qué desafíos éticos y educ comunicativos emergen cuando la inteligencia artificial generativa (NEO NPC) procesa, reproduce o responde a prácticas translingües como el *Spanglish*?

3. METODOLOGÍA

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo y se articula mediante un diseño multimétodo, apropiado para capturar la complejidad de las prácticas translingües en los metaversos y su imbricación con los procesos de construcción identitaria. La investigación se inscribe en un paradigma interpretativo-constructivista, que asume el conocimiento como una construcción social situada y busca comprender los significados que los participantes atribuyen a sus prácticas comunicativas. De este modo, el diseño privilegia la profundidad interpretativa y la contextualización de los fenómenos observados, en coherencia con un enfoque cualitativo de orientación etnográfica. La elección de este diseño se fundamenta en la necesidad de triangular evidencias procedentes de tres fuentes complementarias —contenido generado por los propios usuarios, observación en mundos virtuales y discurso directo de los participantes—, lo que pretende superar las limitaciones de los estudios basados en un único instrumento (Flick, 2022). La investigación se desarrolló entre octubre de 2025 y abril de 2026 y obtuvo la aprobación del Comité de Ética de la Investigación de la Universidad Técnica Estatal de Don (Rusia).

3.1. Diseño de investigación

Se aplicó un diseño cualitativo descriptivo-interpretativo de carácter secuencial, organizado en tres fases que se ejecutaron de forma progresiva. Con el fin de dotar a la etnografía digital de una orientación precisa y de evitar un escaneo indiscriminado de los entornos virtuales, se optó por comenzar con un análisis exploratorio de contenido de publicaciones en TikTok y YouTube (Fase 1). Esta primera etapa identificó los espacios, los mundos, las comunidades y los patrones comunicativos más relevantes relacionados con el uso del *Spanglish* en los metaversos, construyendo así un mapa previo que guió la posterior observación de campo.

La segunda fase consistió en una etnografía digital de tres entornos de metaverso social de acceso público, con el objetivo de documentar in situ las interacciones en *Spanglish* y su relación con la configuración de los avatares, contrastando además las prácticas observadas con las representaciones difundidas en las redes sociales.

La tercera fase, de carácter integrador, se basó en entrevistas semiestructuradas con el propósito de profundizar en las motivaciones, percepciones y actitudes de los usuarios respecto a las prácticas previamente documentadas. Esta estrategia permitió avanzar desde una descripción amplia del fenómeno hacia una interpretación densa y contextualizada de los significados que los participantes le atribuyen (Geertz, 1973).

3.2. Muestra y criterios de selección

La muestra del estudio está conformada por las piezas de contenido analizadas en TikTok y YouTube, por las interacciones observadas en tres plataformas de metaverso social (Roblox, VRChat y ZEPETO) y por los usuarios entrevistados. La selección de las plataformas se realizó atendiendo a los criterios de popularidad global, accesibilidad sin equipamiento especial, presencia de una base significativa de usuarios jóvenes hispanohablantes y existencia de mecanismos de personalización del avatar (Tabla 1).

Tabla 1.

Criterios de selección de las plataformas de metaverso analizadas

Criterio	Roblox	VRChat	ZEPETO
Popularidad entre usuarios de 13-17 años	Muy alta (comunidad global muy activa entre adolescentes)	Alta (comunidad estable de habla hispana)	Media-alta (predominio de público femenino juvenil)
Accesibilidad sin visor de realidad virtual	Sí (PC, consola, móvil)	Sí (modo escritorio)	Sí (solo móvil)
Personalización de avatar	Media-alta (R15/Rthro)	Muy alta (<i>full-body tracking, shaders</i>)	Alta (estilo kawaii, moda)
Interacción con IA / NPCs	Presente (bots de juego)	Presente (mediante plugins)	Presente (personajes predefinidos)
Presencia de usuarios hispanohablantes	Muy alta (servidores y experiencias en español)	Alta (mundos y grupos específicos)	Alta (comunidades latinas)

Fuente: Elaboración propia.

Para cada pieza se consignaron en una tabla de campo la plataforma de origen, la fecha de consulta y una breve descripción del contenido. No se archivaron las URL completas ni los identificadores únicos de los vídeos, siguiendo las recomendaciones éticas internacionales que, en investigaciones con menores y contenidos generados por usuarios, privilegian la protección de la privacidad de los creadores frente a la trazabilidad directa (Franzke *et al.*, 2020) (Tabla 2).

Tabla 2.

Ejemplo del registro de campo de las piezas audiovisuales (Fase 1)

Plataforma	Fecha de consulta	Descripción breve del contenido
TikTok	15/10/2025	Vídeo de un <i>influencer</i> bilingüe que personaliza su avatar mientras alterna español e inglés.
TikTok	26/10/2025	Dúo humorístico entre dos avatares que parodian expresiones en <i>Spanglish</i> .
YouTube	07/11/2025	Tutorial sobre cómo añadir diálogos en <i>Spanglish</i> a una animación de Roblox.
YouTube	12/11/2025	Reflexión personal de un joven creador sobre por qué elige el <i>Spanglish</i> para su avatar.

Fuente: Elaboración propia.

Para la fase de análisis de contenido, se recopilaron publicaciones en TikTok y YouTube que cumplieran los siguientes criterios de inclusión: (a) estar etiquetadas con los hashtags *#spanglish*, *#metaverso*, *#robloxlatino*, *#vrchatlatino* o *#zepetoespañol*; (b) haber sido publicadas entre enero de 2024 y diciembre de 2025; (c) presentar intervenciones orales o escritas en *Spanglish* por parte del creador del contenido; (d) tener una duración superior a 30 segundos. Tras aplicar estos filtros y descartar los contenidos duplicados o no pertinentes, se conformó un corpus de 48 piezas (27 de TikTok y 21 de YouTube).

Finalmente, se seleccionó una muestra intencional de 12 participantes para las entrevistas en profundidad. Los informantes debían cumplir los siguientes requisitos: (a) tener entre 13 y 17 años (Generación Alfa y Z tardía); (b) ser bilingües

español-inglés con uso habitual del *Spanglish*; (c) frecuentar al menos una plataforma de metaverso un mínimo de tres horas semanales (Tabla 3).

Tabla 3.

Perfil de los participantes en las entrevistas semiestructuradas

Código	Edad	Género	Plataforma principal	Horas semanales en metaverso
P01	15	Masculino	Roblox	12
P02	16	Femenino	ZEPETO	8
P03	14	Masculino	VRChat	10
P04	17	No binario	VRChat	15
P05	13	Femenino	Roblox	6
P06	16	Femenino	Roblox	9
P07	15	Masculino	ZEPETO	11
P08	17	Masculino	VRChat	14
P09	14	Femenino	Roblox	7
P10	16	Masculino	Roblox	8
P11	13	Femenino	ZEPETO	5
P12	15	Masculino	VRChat	13

Fuente: Elaboración propia.

3.3. Instrumentos de recolección de datos

Se diseñaron tres instrumentos específicos, cada uno adaptado a la naturaleza de los datos que se pretendía recoger en cada fase.

1. Libro de códigos para el análisis de contenido. Para el tratamiento sistemático de las publicaciones de TikTok y YouTube, se desarrolló un libro de códigos ad hoc, articulado en torno a tres ejes: (a) categorías lingüísticas del *Spanglish* identificadas (alternancia, préstamos, calcos, creación léxica); (b) función comunicativa principal (informativa, humorística, identitaria, pedagógica, de entretenimiento); (c) referencia explícita a la construcción de la identidad o a la pertenencia bicultural (Tabla 4).

Tabla 4.

Categorías y subcategorías del libro de códigos para el análisis de contenido

Eje	Categorías	Subcategorías
Lingüística	Alternancia de código	Intrasentencial, intersentencial, <i>tag-switching</i>
Lingüística	Préstamos y calcos	Préstamo léxico, calco semántico, calco sintáctico
Lingüística	Hibridación morfológica	Base inglesa + afijos españoles, y viceversa
Funcional	Informativa	Explicación, tutorial, descripción de la plataforma
Funcional	Expresiva / identitaria	Afirmación de la identidad, orgullo bicultural, nostalgia
Funcional	Humorística	Broma, ironía, parodia, absurdo
Funcional	Sociabilizadora	Solidaridad, cortesía, creación de comunidad
Referencia a la identidad	Explícita	Mención directa a ser "ni de aquí, ni de allá"
Referencia a la identidad	Implícita	Uso de símbolos culturales, banderas, música

Fuente: Elaboración propia.

2. Protocolo de observación etnográfica digital. Para la fase de inmersión en los metaversos, se elaboró una guía de observación semiestructurada que recogía las siguientes dimensiones: (a) contexto de la interacción (mundo, sala, tipo de actividad); (b) características de los avatares presentes (grado de personalización, diseño, signos culturales visibles); (c) modo de comunicación empleado (chat escrito, voz, gestos); (d) ocurrencia de manifestaciones de *Spanglish* en cada modo, atendiendo a las categorías de análisis definidas en el libro de códigos; (e) funciones pragmáticas aparentes (saludo, humor, solidaridad, exclusión, construcción de la identidad); (f) interacciones con NPCs o agentes de IA. La investigadora dedicó un total de 60 horas de observación no participante, distribuidas en sesiones de entre una y dos horas diarias, rotando entre las tres plataformas para asegurar la cobertura de distintos días y franjas horarias. Las sesiones fueron registradas mediante capturas de pantalla, grabaciones de audio cuando la plataforma lo permitía y notas de campo estructuradas.
3. Guion de entrevista semiestructurada. Las entrevistas se llevaron a cabo a partir de un guion de 12 preguntas abiertas, organizadas en tres bloques temáticos: (a) trayectoria lingüística y uso del *Spanglish* (ejemplo: "¿En qué situaciones te sientes más cómodo/a usando *Spanglish* y por qué?"); (b) experiencia en el metaverso y prácticas comunicativas (ejemplo: "¿Cómo eliges la ropa, el peinado o los accesorios de tu avatar y de qué manera crees que eso refleja tu forma de hablar?"); (c) percepción sobre la identidad cultural y la interacción con la IA (ejemplo: "¿Has hablado alguna vez con un personaje controlado por inteligencia artificial? ¿Sentiste que te entendía cuando usabas *Spanglish*?"). Las entrevistas, con una duración media de 35 minutos, se realizaron mediante videollamada y fueron grabadas en audio previo consentimiento informado de los participantes y de sus tutores legales.

3.4. Procedimiento y análisis de datos

La investigación se desarrolló en tres fases secuenciales, tal como se ha indicado, y cada una de ellas generó un tipo de dato que fue analizado con la técnica más idónea. El proceso completo se resume a continuación.

Fase 1. Análisis de contenido cualitativo de TikTok y YouTube (octubre a diciembre de 2025) (Flick, 2022). Las 48 piezas audiovisuales recopiladas fueron sometidas a un análisis de contenido deductivo-inductivo (Schreier, 2012). En un primer momento, se aplicó el libro de códigos de la tabla 4 de forma deductiva. Conforme avanzó la codificación, se identificaron recurrencias y elementos no previstos que dieron lugar a nuevas subcategorías emergentes, las cuales fueron revisadas y consolidadas. Para garantizar la fiabilidad del proceso, se calculó el coeficiente Alfa de Krippendorff sobre una submuestra del 20 % de las piezas ($n = 10$), obteniendo un valor de $\alpha = 0,85$, lo que indica un nivel de acuerdo inter-codificador muy satisfactorio y superior al umbral de 0,80 recomendado por Krippendorff (2018). Este análisis proporcionó, además, un mapa preliminar de los mundos, servidores y comunidades más activos en el uso del *Spanglish*, que orientó la posterior etnografía digital.

Fase 2. Etnografía digital (enero y febrero de 2026). Durante este período se observaron las interacciones en las tres plataformas seleccionadas, focalizando las sesiones en los espacios y franjas horarias identificados durante la Fase 1. Las notas de campo se transcribieron y se codificaron, combinando las categorías previamente definidas con las que emergieron del trabajo de campo. El análisis siguió los principios del muestreo teórico y del método comparativo constante propios de la Teoría Fundamentada (Corbin y Strauss, 2008), lo que permitió que las observaciones enriquecieran y matizaran el libro de códigos inicial.

Fase 3. Entrevistas semiestructuradas (febrero y marzo de 2026). Las entrevistas se transcribieron íntegramente y se analizaron siguiendo los principios del análisis temático (Braun y Clarke, 2006). Se generaron códigos iniciales de modo inductivo, que posteriormente se agruparon en temas y subtemas. La validez de la interpretación se reforzó mediante la constante comparación con los hallazgos de las fases previas, confrontando el discurso de los participantes con las prácticas observadas en el metaverso y las representaciones difundidas en TikTok y YouTube.

La integración final de los resultados procedentes de las tres fases se llevó a cabo en abril de 2026, aplicando una estrategia de triangulación metodológica que contrasta los contenidos creados por los usuarios con las observaciones de campo y con el discurso de los propios protagonistas. Adicionalmente, se mantuvo un diario de reflexividad en el que la investigadora registraba posibles sesgos y supuestos previos, lo que favoreció el rigor en la interpretación.

3.5. Consideraciones éticas

La investigación se ha adherido a los principios éticos recogidos en la Declaración de Helsinki y en el Reglamento General de Protección de Datos. Todos los participantes (y sus tutores legales, por tratarse de menores de edad) firmaron un consentimiento informado en el que se explicitaban los objetivos del estudio, la duración de las entrevistas, la garantía de confidencialidad y el derecho a retirarse en cualquier momento sin consecuencia alguna. Las identidades de los informantes han sido anonimizadas mediante el uso de códigos (P01 a P12). En el caso de la etnografía digital, solo se registraron interacciones en espacios públicos de los metaversos y no se almacenó ningún dato que pudiera identificar a usuarios concretos, siguiendo las directrices de la Association of Internet Researchers (Franzke *et al.*, 2020). Se omitió cualquier dato de perfil que pudiera desvelar la identidad de los creadores.

4. RESULTADOS

Los resultados se presentan organizados en torno a las tres fases metodológicas, integrándose posteriormente en una síntesis que vincula las prácticas lingüísticas con las dimensiones identitaria, ética y comunicativa. En total, se codificaron 48 piezas audiovisuales, se documentaron 1.247 interacciones con presencia de *Spanglish* en las sesiones de observación y se transcribieron y analizaron 12 entrevistas.

4.1. Patrones de uso del *Spanglish* identificados en el análisis de contenido audiovisual (Fase 1)

El análisis de las 48 piezas de TikTok y YouTube (27 y 21, respectivamente) construyó una primera cartografía de las manifestaciones del *Spanglish* en los metaversos. En el 89,6 % de los vídeos (n = 43) se documentaron intervenciones en *Spanglish*, ya fueran orales o escritas, mientras que el 10,4 % restante correspondió a contenidos en los que, pese a estar etiquetados con los hashtags de búsqueda, la presencia de la práctica translingüe era marginal.

Desde el punto de vista lingüístico, las categorías más frecuentes fueron la alternancia intrasentencial (presente en el 77,1 % de los vídeos con *Spanglish*), los préstamos léxicos (54,2 %) y la hibridación morfológica (31,3 %). Estas formas aparecieron asociadas a tres funciones comunicativas principales: la afirmación identitaria, el humor y la construcción de comunidad. En particular, el humor operaba como un recurso central en TikTok, mientras que YouTube albergaba más contenidos de tipo tutorial o de reflexión identitaria.

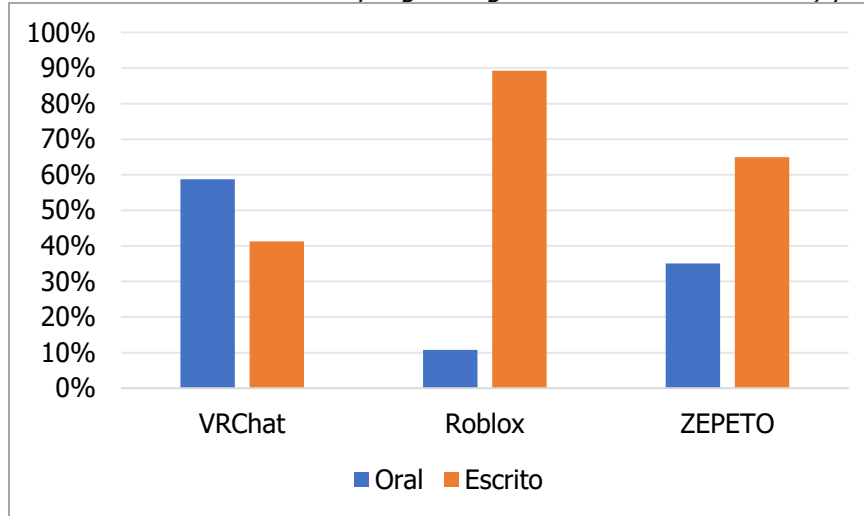
Los vídeos también revelaron una fuerte imbricación entre el *Spanglish* y la personalización del avatar. En 36 de los 43 vídeos con *Spanglish*, los creadores exhibían avatares que incorporaban elementos visuales de la cultura latina (colores de banderas, vestimenta tradicional, accesorios simbólicos). Este dato sugirió, ya en la fase exploratoria, que el *Spanglish* funciona como un componente más de un acto semiótico integrado en el que la imagen y la palabra se refuerzan mutuamente. Asimismo, los contenidos analizados señalaron de manera recurrente hacia mundos específicos de Roblox (ej. «Villa Latina»), salas de VRChat («Spanish & *Spanglish* Hangout») y comunidades de ZEPETO, lo que orientó la observación etnográfica posterior.

4.2. Manifestaciones del *Spanglish* en la etnografía digital (Fase 2)

La observación no participante en Roblox, VRChat y ZEPETO generó un registro de 1.247 interacciones con presencia del *Spanglish*. De ellas, el 62,3 % (n = 777) correspondió a chat escrito y el 37,7 % (n = 470) a comunicación oral (Figura 1). La plataforma VRChat concentró la mayor densidad del *Spanglish* oral (58,7 % de todas las interacciones orales), mientras que Roblox mostró un predominio casi absoluto del texto escrito (89,2 % de sus interacciones en *Spanglish*). Estos datos fueron plenamente coherentes con las tendencias detectadas en la Fase 1, aunque la etnografía reveló una presencia del *Spanglish* escrito significativamente mayor que la anticipada por los vídeos.

Figura 1.

Distribución de las interacciones en Spanglish según modo de comunicación y plataforma



Fuente: Elaboración propia.

El análisis de los tipos de alternancia de código confirmó y precisó los patrones ya esbozados en los vídeos. La alternancia intrasentencial fue la más frecuente en las tres plataformas, representando el 51,4% de todas las manifestaciones del *Spanglish*, seguida de los préstamos léxicos (24,3%) y la hibridación morfológica (14,2%) (Tabla 5). La estabilidad de esta distribución entre el contenido audiovisual y la interacción espontánea en el metaverso apunta a la posible existencia de un código translingüe compartido y relativamente estable entre los jóvenes.

Tabla 5.

Frecuencia absoluta y relativa de los tipos de manifestación del Spanglish según plataforma

Tipo de <i>Spanglish</i>	Roblox (n = 432)	VRChat (n = 508)	ZEPETO (n = 307)	Total (n = 1.247)	% del total
Alternancia intrasentencial	221 (51,1%)	268 (52,8%)	152 (49,5%)	641	51,4%
Alternancia intersentencial	37 (8,6%)	49 (9,6%)	28 (9,1%)	114	9,1%
<i>Tag-switching</i> (muletillas)	19 (4,4%)	26 (5,1%)	16 (5,2%)	61	4,9%
Préstamo léxico	98 (22,7%)	117 (23,0%)	88 (28,7%)	303	24,3%
Calco sintáctico	22 (5,1%)	14 (2,8%)	8 (2,6%)	44	3,5%
Hibridación morfológica	35 (8,1%)	34 (6,7%)	15 (4,9%)	84	6,7%
Total con <i>Spanglish</i>	432 (100%)	508 (100%)	307 (100%)	1.247	100%

Fuente: Elaboración propia.

4.3. Funciones comunicativas del *Spanglish* en las interacciones

La triangulación de los datos procedentes del análisis de contenido y de la etnografía digital identificó cuatro funciones comunicativas principales del *Spanglish* (Tabla 6).

Tabla 6.

Distribución de las funciones comunicativas del Spanglish en las interacciones observadas

Función comunicativa	Descripción operativa	n (total = 1.247)	%
Afirmación identitaria	Expresa orgullo, pertenencia o reivindicación bicultural	498	39,9%
Humor / Ironía	Crea un efecto cómico, lúdico o de parodia	337	27,0%
Construcción de comunidad (solidaridad)	Señaliza pertinencia al grupo, complicidad	281	22,5%
Facilitación técnica / economía	Sustituye términos sin equivalente o más breves	131	10,5%

Fuente: Elaboración propia.

Función de afirmación identitaria. En 498 interacciones, los usuarios utilizaron el *Spanglish* para marcar explícitamente su condición bicultural. Frases como «soy ni de aquí, ni de allá, pero en este *server* somos todos pochos» (Roblox, chat) o «mi avatar es bicultural on fleek» (VRChat, oral) ilustran esta función. En las entrevistas, 10 de los 12 participantes (83,3%) asociaron directamente el uso del *Spanglish* con la expresión de su identidad. P05 afirmó: «Cuando hablo *Spanglish* en ZEPETO siento que estoy siendo yo misma, no solo la versión en inglés del cole».

Función humorística. El humor emergió como la segunda función más frecuente (27,0%). Se manifestó mediante juegos de palabras interlingüísticos, exageraciones y parodias de estereotipos. Ejemplos observados: «Mira ese noob, iestá bien perdido, qué cringe!» (VRChat) o «mi abuela's chancla is the ultimate weapon» (TikTok). Los jóvenes entrevistados señalaron que con el *Spanglish* crean un humor compartido que solo entienden quienes pertenecen a la misma comunidad.

Función de construcción de comunidad. El *Spanglish* actuó como marcador de inclusión y complicidad grupal. En las 281 interacciones clasificadas en esta categoría, se observaron intercambios como «¿Eres latinx? ¡Órale, welcome to the crew!» (Roblox) o «Aquí todos hablamos *Spanglish*, relax» (ZEPETO). La solidaridad se reforzaba mediante el uso de tags como «wey», «dale» o «bro».

Función de facilitación técnica. Un 10,5% de las interacciones recurrió al *Spanglish* simplemente para designar elementos técnicos o acciones dentro del metaverso que carecían de una traducción cómoda al español. Términos como «lag», «spawn», «update», «ban» o «skin» se insertaban sistemáticamente en estructuras sintácticas del español.

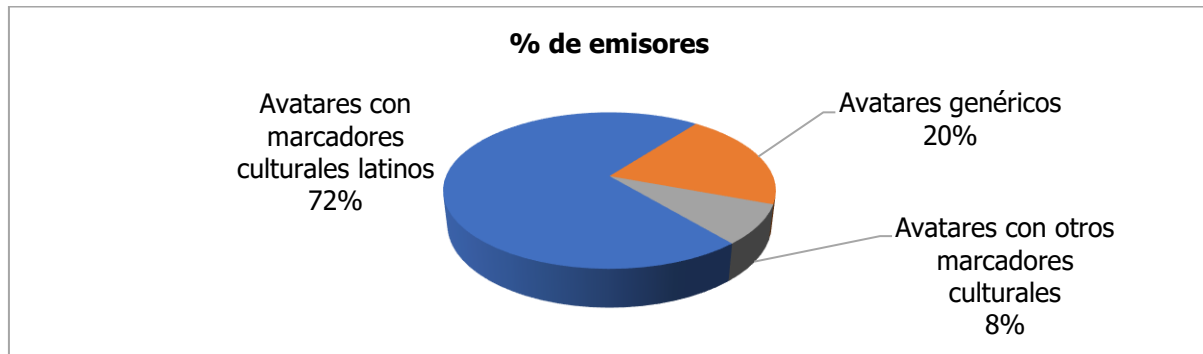
4.4. Relación entre el uso del *Spanglish* y la personalización del avatar

Uno de los hallazgos más relevantes de la etnografía digital fue la estrecha vinculación entre las elecciones lingüísticas y la construcción visual del avatar. El 71,5% (n = 892)

de las interacciones en *Spanglish* fueron producidas por avatares que incorporaban elementos visuales asociados a la cultura latina o bicultural: paletas de colores de banderas, vestimenta con iconografía de México, Puerto Rico u otros países, o una combinación ecléctica de estilos (p. ej., sombrero de charro con zapatillas deportivas). La Figura 2 ilustra esta asociación.

Figura 2.

Proporción de interacciones en Spanglish según el grado de personalización cultural del avatar



Fuente: Elaboración propia.

En las entrevistas, P07 describió este vínculo de forma explícita: «Si llevo un rebozo y mis tenis favoritos, voy a escribir en *Spanglish* porque mi *look* ya dice *I'm both, ¿me entiendes?*». La convergencia de marcadores visuales y lingüísticos parece operar, por tanto, como un acto semiótico integrado para proyectar una identidad híbrida.

4.5. Interacción con NEO NPC: comprensión y sesgos de la inteligencia artificial

De las 1.247 interacciones registradas, 86 (6,9%) implicaban comunicación directa con un personaje no jugador (NPC) o agente de IA. En 48 de esos casos (55,8%), el NPC no respondió de manera coherente al *Spanglish*, generando frustración en los usuarios. Por ejemplo, en VRChat se documentó el siguiente intercambio:

Usuario: «Hey bot, ¿dónde está el *spawn* de la *party*?»

NPC: «I'm sorry, I didn't understand. Please use English or Spanish».

Este tipo de respuesta indica que la mayoría de los sistemas de IA analizados no estaban entrenados para reconocer prácticas translingües. Sin embargo, en 38 interacciones (44,2%), el NPC respondió de manera satisfactoria, generalmente porque el usuario limitaba el *Spanglish* a palabras sueltas o recurría al inglés tras el fallo inicial. P03 expresó frustración al respecto: «Es como si no existiéramos para la inteligencia artificial, solo ve inglés o español, pero no a nosotros».

4.6. Percepciones y metalingüística de los jóvenes usuarios (Fase 3)

El análisis temático de las 12 entrevistas reveló cinco temas principales en torno al uso del *Spanglish* en el metaverso, que amplían y matizan los hallazgos previos (Tabla 7).

Tabla 7.

Temas emergentes en las entrevistas sobre el uso del Spanglish en el metaverso

Tema principal	n de participantes que lo mencionan	%
<i>Spanglish</i> como lengua de autenticidad	11	91,7%
Función de filtro social	9	75,0%
Riesgo de estigmatización externa	7	58,3%
Necesidad de IA inclusiva	10	83,3%
Conciencia generacional	8	66,7%

Fuente: Elaboración propia.

Los entrevistados coincidieron mayoritariamente en que mediante el *Spanglish* expresan quiénes son de manera auténtica (91,7 %) y que funciona como un filtro para reconocer a otros miembros de la comunidad (75,0 %). Siete participantes relataron haber recibido comentarios negativos por usar *Spanglish*, lo que, sin embargo, reforzaba su cohesión grupal. De manera destacada, 10 de los 12 jóvenes manifestaron su deseo de que los NPCs pudieran entender el *Spanglish*, corroborando la frustración observada en la Fase 2. Finalmente, la mayoría vinculó el uso del *Spanglish* con una conciencia generacional que asume la hibridación cultural como algo natural. Estos discursos enriquecieron la interpretación de las prácticas observadas, al aportar la perspectiva de los propios protagonistas.

4.7. Implicaciones éticas y educ comunicativas emergentes

De la integración de los resultados de las tres fases se extraen varias implicaciones éticas y educ comunicativas. En primer lugar, la incapacidad de los NPC para procesar el *Spanglish* constituye una forma de exclusión digital que contradice la promesa de inclusión de los metaversos. En segundo lugar, la asociación tan marcada del *Spanglish* con el humor conlleva el riesgo de ser cooptada como estereotipo por actores externos o por la propia IA si no se gestiona adecuadamente. Por último, la demanda explícita de los jóvenes de una alfabetización mediática que contemple la diversidad lingüística subraya la urgencia de integrar el translenguaje en los programas de competencia digital y en el diseño de los entornos virtuales.

En conjunto, los resultados sugieren que el *Spanglish* en el metaverso se perfila como un recurso estratégico, multifuncional y profundamente imbricado con la identidad visual del avatar. Asimismo, ponen de manifiesto los desafíos que la inteligencia artificial generativa plantea para las prácticas translingües y la necesidad de abordarlos desde una perspectiva ética y educativa.

5. DISCUSIÓN

El presente estudio se propuso analizar las prácticas lingüísticas híbridas (*Spanglish*) de jóvenes bilingües en metaversos sociales y examinar su papel en la construcción de una identidad cultural híbrida, atendiendo asimismo a los desafíos éticos que emergen de la interacción con la inteligencia artificial generativa. Los resultados obtenidos dan respuesta a las tres preguntas de investigación formuladas y, al mismo tiempo, dialogan críticamente con la literatura precedente.

5.1. Interpretación de los hallazgos

En relación con la primera pregunta de investigación (PI1), tanto el análisis exploratorio de los vídeos de TikTok y YouTube como la posterior etnografía digital aportan evidencia convergente de que el *Spanglish* desempeña en el metaverso funciones comunicativas que trascienden la mera alternancia de código. Las categorías más frecuentes —afirmación identitaria (39,9%), humor (27,0%) y construcción de comunidad (22,5%)— muestran que los jóvenes utilizan el *Spanglish* de manera estratégica para proyectar una identidad bicultural, generar complicidad y diferenciarse de otros grupos. El hecho de que estas funciones ya fueran visibles en los vídeos y se corroboraran después en la observación de campo otorga consistencia al hallazgo. Este resultado es coherente con la conceptualización del *Spanglish* como práctica translingüe (García y Wei, 2014; Otheguy *et al.*, 2015), pero añade una nueva dimensión: la integración multimodal con el avatar. La estrecha vinculación entre las elecciones lingüísticas y la personalización visual del avatar (71,5% de los emisores de *Spanglish* poseían avatares con marcadores culturales latinos) sugiere que la construcción de la identidad en el metaverso opera como un acto semiótico integrado, donde el lenguaje y la imagen se refuerzan mutuamente. Este hallazgo coincide con lo planteado por Dimitriou y Hallo (2024) acerca de los avatares como extensiones performativas de la identidad y, al mismo tiempo, amplía los trabajos de Bonales-Daimiel *et al.* (2025) sobre el uso de avatares como extensión del «yo», al evidenciar que el *Spanglish* constituye un componente performativo de la presencia virtual.

La decisión de comenzar la investigación con un análisis de contenido audiovisual, antes de la inmersión etnográfica, demostró ser una estrategia metodológica eficaz. Los vídeos de TikTok y YouTube proporcionaron un mapa preliminar de los mundos, comunidades y patrones comunicativos más relevantes, lo que permitió orientar la etnografía hacia los espacios de mayor densidad del *Spanglish* y evitó un escaneo indiscriminado de las plataformas. Esta sinergia entre fases contribuyó a incrementar la validez ecológica de los datos obtenidos en el campo y facilitó la comparación sistemática entre las representaciones mediáticas del *Spanglish* y su uso espontáneo en el metaverso.

Conviene, no obstante, introducir ciertos matices en esta interpretación. Los patrones identificados no han de concebirse como expresión de una identidad estable y uniforme, sino que pueden leerse como manifestaciones fluidas y contextuales, cuyo significado varía en función de la situación comunicativa y de la audiencia. En esa misma línea, la asociación sistemática del *Spanglish* con la autenticidad requiere ser problematizada, ya que la percepción de “lo auténtico” constituye en sí misma una construcción social y discursiva. Cabe reconocer, además, las limitaciones de la categoría “identidad híbrida”, a la que se ha reprochado el presuponer identidades previas “puras” y simplificar dinámicas de subjetivación más complejas y situacionales. Desde esta perspectiva, los patrones descritos admiten también una lectura como respuestas adaptativas a las propiedades específicas de cada plataforma y a las expectativas de la audiencia, lo que obliga a mantener cautela frente a interpretaciones exclusivamente culturalistas.

Respecto a la segunda pregunta de investigación (PI2), los datos indican que el *Spanglish* funciona como un potente filtro social y un marcador de pertenencia grupal. La alta frecuencia de la función de construcción de comunidad (22,5 %), unida a los testimonios de los entrevistados (9 de 12 afirmaron usar el *Spanglish* para identificar a otros latinos), indica que el *Spanglish* en el metaverso opera como un código compartido que delimita fronteras simbólicas entre los que pertenecen al grupo y los que no. Este hallazgo se alinea con estudios previos sobre el *Spanglish* en redes sociales (Carreto Romero y Limerick, 2023), pero revela que, en el entorno inmersivo, la función de filtro social se intensifica debido a la naturaleza sincrónica y tridimensional de la interacción. Paradójicamente, la posibilidad de ocultarse tras un avatar también expone a los usuarios a episodios de estigmatización lingüística (7 de 12 entrevistados reportaron comentarios negativos), lo que refuerza la necesidad de abordar la diversidad lingüística en las políticas de comunidad de las plataformas.

En cuanto a la tercera pregunta de investigación (PI3), los resultados sugieren que la inteligencia artificial generativa parece no estar preparada para procesar prácticas translingües como el *Spanglish*. En más de la mitad de las interacciones con NPCs (55,8 %), la IA no respondió de manera coherente, generando frustración y una sensación de exclusión entre los usuarios. Este dato, que emergió con claridad durante la etnografía y fue ampliamente corroborado por las entrevistas (10 de 12 participantes demandaron NPCs que comprendieran el *Spanglish*), se alinea con los riesgos señalados por Alonso-López y Sidorenko-Bautista (2025), Mazzi y Floridi (2023) y Sidorenko Bautista (2025) sobre los sesgos lingüísticos de la IA y su potencial para estigmatizar. La demanda explícita de los jóvenes constituye una llamada de atención para los desarrolladores: ignorar la realidad translingüe de millones de usuarios equivale a perpetuar una forma de exclusión digital que contradice la promesa de inclusión y diversidad asociada a la Web 3.0. Además, el hallazgo de que algunos usuarios limitan su *Spanglish* para ser entendidos por la IA sugiere un efecto de asimilación forzada que merece ser investigado con mayor profundidad.

5.2. Implicaciones teóricas y prácticas

Los resultados de este estudio contribuyen a la literatura sobre comunicación digital, translenguaje y metaverso de tres maneras principales. En primer lugar, aportan evidencia empírica que el *Spanglish* en entornos inmersivos adquiere funciones específicas vinculadas a la multimodalidad y a la presencia del avatar. En segundo lugar, proporcionan evidencia sobre los riesgos de sesgo lingüístico de la IAG cuando interactúa con prácticas translingües, un área que hasta ahora había sido más teorizada que investigada empíricamente. En tercer lugar, los resultados ofrecen una base sólida para el diseño de estrategias educ comunicativas orientadas a promover la inclusión lingüística en plataformas inmersivas y a formar a los jóvenes en una alfabetización mediática que contemple la diversidad cultural y lingüística como un valor (García-Avilés *et al.*, 2023).

Desde una perspectiva práctica, los hallazgos sugieren varias recomendaciones. Los desarrolladores de metaversos deberían entrenar a los NPCs con corpus translingües que reflejen la diversidad de prácticas comunicativas de sus usuarios. Las instituciones educativas podrían aprovechar el *Spanglish* en el metaverso como un recurso

pedagógico para trabajar la competencia intercultural y la reflexión metalingüística. Finalmente, los reguladores y las plataformas deberían incluir la protección de la diversidad lingüística entre sus estándares de seguridad y convivencia, equiparándola a otros tipos de protección contra la discriminación.

5.3. Limitaciones del estudio

Los resultados han de interpretarse a la luz de ciertas limitaciones. Primero, la muestra de participantes entrevistados es reducida ($n = 12$) y, aunque suficiente para un estudio cualitativo, no permite generalizar las percepciones al conjunto de la juventud bilingüe. Segundo, la observación etnográfica digital se centró en tres plataformas, excluyendo otros metaversos emergentes con posibles dinámicas diferentes. Tercero, el análisis de la interacción con NPCs se basó en solo 86 episodios, por lo que las conclusiones sobre los sesgos de IA son indicios que requieren corroboración en estudios de mayor escala. Por último, la investigación se circunscribe a un período limitado (octubre de 2025 a abril de 2026), lo que impide valorar la estabilidad de los patrones identificados. Futuros estudios deberían ampliar la muestra, incluir más plataformas y extender la observación para verificar la persistencia de las prácticas y evaluar la evolución de la capacidad de la IA para procesar el *Spanglish*.

6. CONCLUSIONES

A la luz de los resultados y de la discusión precedente, pueden extraerse las siguientes conclusiones.

El *Spanglish* en los metaversos sociales se configura como una práctica translingüe multifuncional que desempeña un papel relevante en la construcción de la identidad bicultural juvenil (generaciones Z y Alfa). Lejos de ser una alternancia de código aleatoria, el *Spanglish* parece funcionar como un marcador semiótico integrado que se refuerza con la personalización visual del avatar, facilitando una presencia virtual percibida como auténtica y culturalmente situada.

El uso del *Spanglish* en entornos inmersivos contribuye a la diferenciación grupal y a un sentido de pertenencia bicultural. La práctica translingüe funciona como un filtro social para identificar a otros latinos o bilingües, generar complicidad y resistir la estigmatización externa, reforzando la cohesión del grupo.

La inteligencia artificial generativa presente en los metaversos actuales parece no estar preparada para procesar prácticas translingües como el *Spanglish*, lo que genera experiencias de exclusión y frustración entre los usuarios jóvenes. Este hallazgo sugiere la necesidad de que los desarrolladores entrenen a la IA con corpus lingüísticos diversos y culturalmente sensibles.

Los resultados del estudio refuerzan la necesidad de profundizar en la investigación de la intersección entre metaversos, IAG y comunicación, sobre todo respecto al rol de los prosumidores, la construcción de identidades alternativas y los desafíos éticos. La perspectiva interdisciplinar (sociolingüística, comunicación digital y ética de la IA) se perfila como un enfoque pertinente para abordar esta complejidad.

En síntesis, los hallazgos de este estudio señalan que el *Spanglish* en el metaverso opera como una práctica comunicativa emergente que articula, en tiempo real, tensiones entre las dimensiones local y global, humana y artificial, normativa y creativa. Profundizar en el análisis de esta hibridación representa un reto académico y ético de primer orden para avanzar hacia una sociedad digital inclusiva.

Futuros trabajos podrían extender el presente diseño a otros metaversos y a comunidades bilingües de distintos orígenes, con el objetivo de comprobar si los patrones translingües observados responden a dinámicas generales o a especificidades culturales. Además, un seguimiento longitudinal evaluaría en qué medida la inteligencia artificial generativa, a medida que evoluciona, corrige los sesgos monolingües detectados o los cristaliza, así como el impacto de estos desarrollos en las prácticas comunicativas y en la autoestima lingüística de los jóvenes usuarios.

7. REFERENCIAS

- Alonso-López, N. y Sidorenko-Bautista, P. (2025). El acceso a internet no está al alcance de todos por igual. *The Conversation*. <https://theconversation.com/el-acceso-a-internet-no-esta-al-alcance-de-todos-por-igual-253862>
- Barron-San Blas, P., Goirizelaia, M. y Iturregui-Mardaras, L. (2025). Entornos híbridos y nuevas identidades: La Generación Z en la era del metaverso. *Revista Prisma Social*, 49, 60-79. <https://doi.org/10.65598/rps.5768>
- Bhabha, H. K. (1994). *The location of culture*. Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203820551/location-culture-homi-bhabha>
- Bonales-Daimiel, G., Martínez-Estrella, E. C. y Moreno-Albarracín, B. (2025). Avatares y mundo real: estudio del impacto personal y organizacional de las identidades virtuales. *Revista Prisma Social*, 49, 31-59. <https://revistaprimasocial.es/ps/article/view/5769>
- Braun, V. y Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Callahan, L. (2004). *Spanish/English codeswitching in a written corpus*. John Benjamins. <https://www.benjamins.com/catalog/sibil.27>
- Carreto Romero, S. S. y Limerick, Ph. P. (2023). Construyendo comunidades a través de las redes sociales usando *Spanglish*: El caso de TikTok. *Bilingual Review/ Revista Bilingüe*, 35(3), 21-40. <https://www.jstor.org/stable/48806885>
- Cervi, L. y Marín-Lladó, C. (2021). What are political parties doing on TikTok? The Spanish case. *Profesional de la Información*, 30(4), e300403. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.jul.03>

- Corbin, J. y Strauss, A. (2008). *Basics of qualitative research: Techniques and procedures for developing grounded theory* (3.^a ed.). Sage. <https://doi.org/10.4135/9781452230153>
- Crespo Pereira, V., Sánchez-Amboage, E. y Membiela-Pollán, M. (2023). Facing the challenges of metaverse: A systematic review from social sciences and marketing and communication. *El Profesional de la Información*, 32(1), 1-21. <https://doi.org/10.3145/EPI.2023.ENE.02>
- Dimitriou, M. y Hallo, L. (2024). Avatars and identity in the metaverse: Navigating the potentials and pitfalls of digital self-representation. En T. T. Pham y E. Nwokoro (Eds.), *The 2024 IARIA Annual Congress of Frontiers in Science, Technology, Services and Applications* (pp. 88-94). IARIA Board & IARIA Press. <https://www.semanticscholar.org/paper/Avatars-and-Identity-in-the-Metaverse%3A-Navigating-Dimitriou-Hallo/7e230e701ad857cd6ddba7d23da1bb03e9783d6b>
- Dwivedi, Y. K., Hughes, L., Wang, Y., Alalwan, A. A., Ahn, S. J., Balakrishnan, J., Barta, S., Belk, R., Buhalis, D., Dutot, V., Felix, R., Filieri, R., Flavián, C., Gustafsson, A., Hinsch, C., Hollensen, S., Jain, V., Kim, J., Krishen, A. S., ... Wirtz, J. (2023). Metaverse marketing: How the metaverse will shape the future of consumer research and practice. *Psychology & Marketing*, 40, 750-776. <https://doi.org/10.1002/mar.21767>
- Flick, U. (2022). *An introduction to qualitative research* (6.^a ed.). Sage. <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/an-introduction-to-qualitative-research/book278983>
- Franzke, A. S., Bechmann, A., Zimmer, M., Ess, C. M. y the Association of Internet Researchers. (2020). *Internet research: Ethical guidelines 3.0*. <https://aoir.org/reports/ethics3.pdf>
- García, O. y Otheguy, R. (2019). Plurilingualism and translanguaging: Commonalities and divergences. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 23(1), 17-35. <https://doi.org/10.1080/13670050.2019.1598932>
- García, O. y Wei, L. (2014). *Translanguaging: Language, bilingualism and education*. Palgrave Macmillan. <https://link.springer.com/book/10.1057/9781137385765>
- García-Avilés, J. A., Arias, F., De-Lara, A., Paisana, M., Carvajal, M., Foá, C., García-Ortega, A., Margato, D., Crespo, M., Quiles, B. y Valero, J. M. (2023). *Analysis of trends and innovations in the media ecosystem in Spain and Portugal (2025-2030)*. IBERIFIER. <https://doi.org/10.15581/026.006>
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. Basic Books. <https://giuseppicapograssi.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/geertz-clifford-the-interpretation-of-cultures-selected-essays.pdf>

- Iniesta-Alemán, I. y Sidorenko Bautista, P. (2023). The impact of the digital era on spanish-speaking social audiences: A systematic review of its academic literature. *Studies in Media and Communication*, 11(6), 319-333. <https://doi.org/10.11114/smc.v11i6.6225>
- Kress, G. y van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Arnold. <https://doi.org/10.1017/S0047404504221054>
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4.ª ed.). Sage. <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/content-analysis/book258450>
- Lipski, J. M. (2008). *Varieties of spanish in the United States*. Georgetown University Press. <https://press.georgetown.edu/Book/Varieties-of-Spanish-in-the-United-States>
- Lopera-Mármol, M. y Jiménez-Morales, M. (2022). The sustainable audiovisual industry in Catalonia. En S. Rust, S. Monani y S. Cubitt (Eds.), *Ecocinema theory and practice 2* (pp. 70-83). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003246602-6>
- Mazzi, F. y Floridi, L. (2023). *The ethics of artificial intelligence*. Oxford University Press. <https://link.springer.com/book/10.1007/978-3-031-21147-8>
- Otheguy, R., García, O. y Reid, W. (2015). Clarifying translanguaging and deconstructing named languages: A perspective from linguistics. *Applied Linguistics Review*, 6(3), 281-307. <https://doi.org/10.1515/applirev-2015-0014>
- Park, S. M. y Kim, Y. G. (2022). A metaverse: Taxonomy, components, applications, and open challenges. *IEEE Access*, 10, 4209-4251. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
- Pearce, C. (2009). *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*. MIT Press. https://books.google.ru/books?id=LwkFsfR8jDsC&source=ttb&redir_esc=y
- Recktenwald, D. (2017). Toward a transcription and analysis of live streaming on Twitch. *Journal of Pragmatics*, 115(3), 68-81. <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2017.01.013>
- Richter, S. y Richter, A. (2023). What is novel about the Metaverse? *International Journal of Information Management*, 73, 102684. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2023.102684>
- Schreier, M. (2012). *Qualitative content analysis in practice*. Sage. <https://doi.org/10.4135/9781529682571>
- Sidorenko Bautista, P. (2025). Comunicación accesible en el metaverso: una revisión a la situación actual de las principales plataformas. *Revista Prisma Social*, 51, 427-441. <https://revistaprismasocial.es/article/view/5954>

- Sidorenko Bautista, P. y Herranz de la Casa, J. M. (2024). Realidad Extendida, Computación Espacial y Metaverso ¿instrumentos de marketing o evidencias de un cambio de paradigma en la comunicación? *Infonomy*, 2(2). <https://doi.org/10.3145/infonomy.24.020>
- Simon, J. P. (2023). The Metaverse: Updating the Internet (Web 3.0) or just a new development for immersive video games? *Profesional de la Información*, 32(3), e320317. <https://doi.org/10.3145/epi.2023.may.17>
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and social interest. *The Journal of Individual Psychology* 71(2), 103-113. <https://doi.org/10.1353/jip.2015.0021>
- Zentella, A. C. (2017). Spanglish. En D. R. Vargas, N. R. Mirabal y L. La Fountain-Stokes (Eds.), *Keywords for Latina/o Studies*, 6, (pp. 209-212). NYU Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1pwtbj.59>

CONTRIBUCIONES DE AUTORES, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribución de autoría: La autora realizó de forma integral la concepción, diseño metodológico, aplicación del instrumento, análisis de resultados, redacción y revisión crítica del artículo. Asimismo, se encargó de la búsqueda bibliográfica, el procesamiento estadístico de los datos y la elaboración de las conclusiones. La investigación fue desarrollada en el marco de sus líneas de estudio sobre el multilingüismo y la construcción discursiva de identidades híbridas en comunidades diaspóricas.

Financiación: Esta investigación no recibió financiamiento externo.

Agradecimientos: La autora desea expresar su gratitud a los revisores anónimos de la Revista de Comunicación de la SEECI por sus valiosas sugerencias, y al equipo editorial de la revista por su diligente labor durante todo el proceso de publicación.

Conflicto de intereses: La autora declara que no existe conflicto de intereses.

AUTORA:

Marina Semenova

Universidad Técnica Estatal de Don, Rusia

Doctora en Lingüística y profesora asociada, jefa del Departamento de Lingüística Integrativa y Digital de la Universidad Técnica Estatal del Don, Rusia. Es, además, investigadora en formación en la Academia de Ciencias de Rusia. Sus líneas de investigación comprenden la sociolingüística, la ideología del lenguaje, la semiótica social y el análisis del discurso, con especial atención al multilingüismo y a la construcción discursiva de identidades híbridas en comunidades diaspóricas. Su trabajo actual examina cómo los hablantes bilingües de variedades de contacto como el *Spanglish* despliegan prácticas translingües en entornos digitales inmersivos para construir identidades híbridas, reivindicar formas de legitimidad lingüística post-estándar y resistir los sesgos monolingües.

msemenova@donstu.ru

Índice H: 6

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-2654-2409>

Google Scholar: <https://scholar.google.ru/citations?user=EWMn6-0AAAAJ&hl=ru>

ARTÍCULOS RELACIONADOS:

- Aranda Serna, F. J. (2024). Los retos jurídicos del metaverso: aproximación a los riesgos y desafíos que plantea para la identidad digital. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-627>
- Crespo-Tejero, N., Comendador Díaz-Maroto, S. y Fernandez-Lores, S. (2024). Análisis de la identidad visual de marca en el sector de la comida rápida: un estudio de neuromarketing. *Revista de Ciencias de la Comunicación e Información*, 29. <https://doi.org/10.35742/rcci.2024.29.e300>
- Gómez, C. G. (2025). ¿Error o variante? Un enfoque socioemocional sobre el feedback docente hacia el spanglish. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas*, 19(39), 84-98. <https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica/article/view/641>
- Moreno-Tabarez, U. (2025). Spanglish city limits. *City*, 29(3-4), 315-320. <https://doi.org/10.1080/13604813.2025.2533071>
- Roca Trenchs, N., Castillo Hinojosa, A. M. y Sigaud Sellos, P. (2024). Alimentando el ego. La banalización de los contenidos de los influencers y su impacto en la identidad de los jóvenes. Estudios de caso en España y Chile. *Revista Latina De Comunicación Social*, 83, 1-25. <https://doi.org/10.4185/rlds-2025-2414>