



## ARTE URBANO EN EL METAVERSO. NUEVOS ESPACIOS CREATIVOS

GEMA BONALES-DAIMIEL<sup>1</sup>, NURIA PRADILLA-BARRERO<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universidad Complutense de Madrid, España

---

### PALABRAS CLAVE

Arte  
Realidad virtual  
Jóvenes  
Phygital  
Participación  
comunitaria  
Patrimonio  
Ciudad

### RESUMEN

*El metaverso emerge como un espacio innovador para el desarrollo del arte urbano, donde la realidad virtual expande las posibilidades creativas, experimentales e interactivas, especialmente entre los jóvenes, los usuarios más activos en estos entornos. Este estudio analiza las percepciones de artistas y ciudadanos jóvenes sobre el arte urbano digital a través de un estudio de caso, una entrevista y tres grupos de discusión. Los resultados revelan que, si bien los estudiantes de Arte son críticos respecto al metaverso, lo valoran por su capacidad para fomentar la participación comunitaria y la conservación digital del patrimonio. Los estudiantes de Publicidad aprecian el fortalecimiento de la identidad y orgullo local, mientras que los de Comunicación Audiovisual son más escépticos sobre la autenticidad de las experiencias artísticas digitales. Como conclusión, este escenario ofrece un espacio ilimitado para la experimentación, la interacción y la participación comunitaria, aunque persisten dudas sobre su capacidad para replicar la experiencia física.*

---

Recibido: 27 / 11 / 2024  
Aceptado: 12 / 01 / 2025

## 1. Introducción

El arte urbano, surgido de la necesidad de expresar descontento social y cultural, ha evolucionado para convertirse en una manifestación artística global que trasciende los límites convencionales del arte (Arroba, 2021; Pérez, 2012). Desde sus orígenes en las calles de Nueva York en los años 70, donde el grafiti comenzó como un grito de protesta, esta forma de arte ha sido testigo de una transformación significativa. Hoy en día, el arte urbano engloba una variedad de manifestaciones, que van desde murales y grafitis hasta instalaciones y *performances* en espacios públicos (Pérez, 2018; Reyes, 2007). El grafiti, considerado como una de las primeras expresiones de arte urbano, ha evolucionado hasta convertirse en una herramienta cultural y política de las ciudades, marcando territorios y creando narrativas urbanas que reflejan las complejidades sociales.

Con el paso del tiempo, el grafiti se ha adaptado a las nuevas realidades tecnológicas y estéticas, dando lugar a corrientes como el posgraffiti, que expande las fronteras en cuanto a técnicas y soportes utilizados. Este movimiento se caracteriza por la incorporación de elementos digitales y mixtos, explorando nuevos materiales y estéticas, y desafiando las percepciones convencionales del arte en el espacio público (Martínez, 2022; Pérez, 2018). A través de estas propuestas, se ha generado una nueva forma de interacción con el entorno, no solo embelleciendo el paisaje, sino también fomentando un diálogo crítico entre la obra, el espacio y los ciudadanos (Bengtzen, 2018; García-Doménech, 2016).

En el ámbito contemporáneo, estas manifestaciones artísticas no solo reconfiguran el espacio físico, sino que también actúan como catalizadores de cohesión social. Este fenómeno ha sido clave para transformar el paisaje urbano, promoviendo la interacción social, el sentido de comunidad y la revitalización de los espacios compartidos. El arte urbano, en todas sus variantes, sigue desempeñando un papel crucial en la transformación de las ciudades.

Un ejemplo destacado de esta transformación se encuentra en Penelles, España, donde la intervención artística con murales ha convertido al pueblo en un foco de atracción turística y cultural. Esta iniciativa ha propiciado la participación juvenil en la comunidad, fomentando un diálogo colectivo. La creación de galerías de arte al aire libre ha fortalecido el sentido de pertenencia y cohesión social, reconfigurando la percepción del espacio público y consolidando la identidad local (Sabaté, 2024).

De manera similar, en La Bañeza, una localidad en la España vaciada, el arte urbano ha sido instrumental para frenar la despoblación. El uso de murales y otras manifestaciones artísticas ha permitido dinamizar su tejido social, otorgándole un nuevo carácter cultural y comunitario (Lombas, 2024). Estos ejemplos de espacios artísticos urbanos subrayan cómo el arte puede ser una estrategia eficaz para resignificar y revitalizar comunidades, creando nuevos focos culturales y turísticos que promueven la interacción social y el sentido de pertenencia (García, 2019).

La irrupción del arte digital y la adopción de los NFTs (non-fungible token) representan un hito en la evolución artística ofreciendo nuevas vías para la creación, distribución y comercialización del arte trascendiendo las barreras físicas tradicionales y proporcionando una experiencia inmersiva y participativa (Moreno y Navarro, 2016). Los NFTs son activos digitales únicos que utilizan tecnología *blockchain* para certificar la propiedad y autenticidad de una obra digital. *Blockchain* es una tecnología de registro distribuido que asegura la transparencia y la inmutabilidad de las transacciones, facilitando así nuevas formas de comercialización y coleccionismo en el arte. Estos desarrollos tecnológicos han facilitado una plataforma para que el arte urbano trascienda el espacio físico, entrando en el ámbito digital y virtual, donde la propiedad, la autenticidad y la interactividad del arte pueden ser redefinidas (Cuesta et al., 2021).

De hecho, el arte digital y los NFTs han supuesto para los artistas y creadores una mayor independencia comercial respecto a sus obras ya que mediante los *smart contracts* (contratos inteligentes vinculantes que acompañan la compra-venta de un NFT) pueden especificar condiciones como, por ejemplo, la posibilidad de reventa de la obra y la percepción de ciertos *royalties* ante este tipo de transacciones (Medina Amores y Medina, 2022).

El encuentro entre el arte urbano, el arte digital y la realidad virtual presenta desafíos únicos en términos de derechos de autor, autenticidad y accesibilidad (Giner Cordero, 2016). Sin embargo, también ofrece oportunidades sin precedentes para explorar nuevas formas de expresión artística, participación comunitaria y modelos de negocio innovadores en el arte. Todo ello invita a reflexionar sobre el impacto de la tecnología *blockchain* en la percepción y valoración del arte, así como sobre las posibilidades de creación de espacios artísticos inmersivos y participativos (Kostopoulos et al., 2021).

### 1.1. Arte urbano y ciudad

El arte urbano está profundamente enraizado en la ciudad y en la vida de sus ciudadanos. Este tipo de arte no solo utiliza el espacio urbano como su lienzo principal, sino que también interactúa de manera dinámica con la comunidad local, creando un diálogo continuo entre la obra, el espacio y las personas. Esta relación simbiótica es fundamental para entender el impacto y la relevancia del arte urbano en el contexto contemporáneo. Según Pinder (2008), este arte no solo es un reflejo de la ciudad, sino también un catalizador de transformación, al intervenir en los espacios y promover nuevas formas de interacción y significado.

Uno de los factores que ha adquirido creciente relevancia en el contexto del arte urbano es su consideración como objeto de protección cultural. Según la UNESCO (2019), el patrimonio cultural inmaterial sólo puede ser reconocido como tal si las comunidades lo legitiman. Esto implica que las instituciones deben tomar decisiones sobre qué obras de arte urbano, con sus múltiples formas y significados, merecen esta consideración. Sin embargo, en la actualidad, existe consenso en torno a la necesidad de proteger oficialmente algunas obras murales debido a su impacto cultural y social. La gestión del arte urbano, al igual que su preservación, se ha convertido en una cuestión de debate en muchos ámbitos, donde las instituciones aún buscan un equilibrio entre la protección y la libertad creativa (Luque-Rodrigo, 2020). Un ejemplo de ello es el caso de la obra *Spybooth* de Banksy en Cheltenham, Inglaterra. A pesar de los esfuerzos de la comunidad para que fuera declarada patrimonio local, la obra finalmente desapareció. Se sospecha que fue desmantelada y vendida en fragmentos a través de redes sociales, lo que generó un intenso debate sobre los derechos de propiedad y la preservación de este tipo de arte (Hansen, 2018).

El robo de obras de arte urbano se ha convertido en un fenómeno recurrente, como se ha documentado en diversos medios de comunicación. Entre los artistas más afectados por estos actos figuran Banksy, cuyas obras han sido sustraídas en varias ocasiones, así como Invader, conocido por sus mosaicos, de los cuales también se han reportado robos. Otro ejemplo notable es el del artista estadounidense Ryan McGinness, quien ha visto desaparecer varias señales de tráfico que creó en colaboración con el Departamento de Tráfico de Nueva York. Estos incidentes reflejan no solo la creciente demanda de estas obras en el mercado clandestino, sino también los desafíos a los que se enfrenta la conservación del arte urbano en espacios públicos (Hansen, 2018).

Por todo lo anterior, es fundamental que, a medida que las manifestaciones artísticas urbanas ganan terreno en nuestras ciudades, los mecanismos de protección se adapten y se extiendan. Sin embargo, esta protección debe ser cuidadosa para no alterar la naturaleza y esencia de estas obras. En lugar de intervenir directamente en los modos de creación o en el proceso artístico, la protección debería enfocarse en estudiar los procesos, documentar los resultados y difundir el conocimiento, sin comprometer la manifestación artística original (Luque y Moral, 2019).

El espacio urbano no solo es el escenario del arte callejero, sino también su fuente de inspiración y su objetivo. Las ciudades, con sus estructuras, historias y dinámicas sociales, proporcionan el contexto esencial para el desarrollo del arte urbano. Según Bengtsen (2018), el arte urbano redefine la percepción y el uso del espacio público, transformando áreas urbanas en lugares de encuentro y comunicación. Este fenómeno no solo embellece las ciudades, sino que también redefine sus límites y funcionalidades.

Irvine (2012) refuerza esta idea al señalar que el arte urbano actúa como un reflejo de la ciudad, respondiendo a sus cambios sociales, económicos y políticos. Los artistas urbanos utilizan paredes, calles y otros elementos arquitectónicos como un medio para dialogar con la ciudad y sus habitantes, creando una narrativa visual que se entrelaza con la vida urbana cotidiana.

La relación entre el arte urbano y los ciudadanos es bidireccional y profundamente simbiótica. Los ciudadanos no solo son los espectadores, sino también los co-creadores y destinatarios de estas obras de arte. Youkhana (2014) destaca que el arte urbano fomenta un sentido de pertenencia y comunidad, permitiendo a los ciudadanos ver sus propias experiencias y aspiraciones reflejadas en las obras.

Además, García-Doménech (2016) argumenta que el arte urbano tiene el poder de transformar las percepciones y actitudes de los ciudadanos hacia su entorno urbano, promoviendo la cohesión social y la participación comunitaria. Las intervenciones artísticas en el espacio público a menudo invitan a los

ciudadanos a participar activamente en el proceso creativo, lo que no solo democratiza el arte, sino que también fortalece los lazos comunitarios y fomenta una mayor implicación en la vida urbana.

## **1.2. Arte urbano en el metaverso**

El metaverso se presenta como una extensión digital de nuestra realidad, capaz de replicar las dimensiones espaciales de las ciudades actuales a través de gemelos digitales. Además, ofrece nuevas posibilidades, permitiendo a los artistas urbanos explorar formas, escalas y contextos que serían imposibles en el espacio físico. Este entorno virtual no solo favorece la preservación del patrimonio cultural, sino que también facilita la creación de movimientos sociales de protesta y nuevas formas de experimentación artística. Un ejemplo de esto es la planificación de una marcha de derechos civiles en el metaverso por parte de oficiales de Montgomery, lo que evidencia el potencial de este entorno para albergar eventos significativos y simbólicos (Reichental, 2024).

El concepto de gemelos digitales, donde las ciudades son replicadas en el metaverso, abre nuevas posibilidades para la conservación y preservación del patrimonio urbano. Estas réplicas digitales pueden servir como laboratorios para experimentar con nuevas formas de arte y expresión, así como para planificar y visualizar movimientos sociales y otras intervenciones urbanas. Iniciativas como Urban Metaverse Summit y Digital Skills Jobs promueven la integración de estas tecnologías en el arte urbano, destacando cómo el metaverso puede ser un espacio para la innovación artística y la participación comunitaria. Estas plataformas ofrecen nuevas oportunidades para los artistas urbanos y las comunidades, utilizando el arte como herramienta para el cambio social y la preservación del patrimonio cultural.

De hecho, el metaverso está acogiendo desde hace ya un tiempo distintos tipos de propuestas artísticas como certámenes y exposiciones en los que se fomentan cada vez más las experiencias inmersivas. Pero, una característica distintiva del arte urbano en el metaverso es su capacidad para fomentar una participación comunitaria profunda. Las obras pueden diseñarse para ser no solo vistas, sino también experimentadas y modificadas por la audiencia, borrando las líneas entre el creador y el espectador. Esta democratización del proceso creativo invita a la audiencia a ser parte activa de la obra, generando un sentido de pertenencia y comunidad virtual.

En este entorno digital, artistas como Boa Mistura pueden crear obras de arte que se entrelazan con elementos interactivos y dinámicos, tales como animaciones, transformaciones temporales e interacciones directas con los espectadores, enriqueciendo así la experiencia artística.

El colectivo Boa Mistura, nacido en 2001, y con sede en Madrid, es conocido por sus intervenciones artísticas en espacios urbanos de diversos lugares del mundo que buscan revitalizar y embellecer barrios y comunidades. En el metaverso, encuentran un nuevo terreno para expandir su visión. Sus obras fusionan arte y compromiso social, utilizando el entorno urbano como lienzo y la participación comunitaria como parte esencial del proceso creativo. Un ejemplo emblemático de su trabajo es el proyecto Reversus (RE-VS) en el barrio madrileño de Vallecas, donde sus murales no solo embellecen el paisaje urbano, sino que también buscan generar un impacto positivo en la comunidad local, fomentando la identidad y el orgullo de barrio a través del arte participativo y colaborativo.

Figura 1. RE-VS. Obra *phygital*: NFTs y mural

Fuente: Boa Mistura, 2023.

Al trasladar su enfoque colaborativo y transformador al espacio digital, Boa Mistura puede alcanzar una audiencia global, trascendiendo las limitaciones geográficas y socioeconómicas. Proyectos virtuales pueden replicar o inspirarse en sus murales físicos, pero con la adición de elementos que solo son posibles en el entorno digital, como la interactividad y la transitoriedad, permitiendo a los usuarios no solo ver, sino interactuar y transformar el arte en tiempo real.

En el contexto de Boa Mistura, las obras físicas pueden digitalizarse y venderse como piezas únicas de arte digital, proporcionando una fuente de ingresos adicional para los artistas y una manera de conservar digitalmente la efímera naturaleza del arte callejero.

En relación con los NFTs (*non-fungible tokens*), ya mencionados anteriormente, se abren nuevos caminos en la distribución de las obras de arte que no solo benefician a los artistas sino que se convierten en una nueva forma de comercialización y coleccionismo en el arte. Desde que en 2021 una obra comercializada a través de NFT, se vendiera por 69 millones de dólares en la subasta de Christie's, el mercado del arte ha puesto su mirada sobre la relevancia de esta nueva forma de compra-venta en el arte. La obra en cuestión, un collage digital titulado *Everydays: The First 5,000 Days* (Todos los días: los primeros 5.000 días) del artista Beeple, cuyo nombre real es Mike Winkelmann, se convirtió en ese momento en la tercera obra de arte más cara vendida por un artista vivo.

Sin embargo, el auge experimentado en los últimos años en la venta de colecciones de NFTs ha experimentado desde 2021 fuertes batacazos llegando a dejar con valor nulo algunas de estas colecciones. Para algunos expertos esto se ha generado, entre otros motivos, por el elevado número de ofertas frente a la demanda real creando un mercado de compradores cada vez más exigentes que evalúan meticulosamente el estilo, la singularidad y el valor potencial de los NFTs antes de realizar una inversión. Esto nos sitúa en un mercado que sigue siendo altamente especulativo y volátil en el que tanto los creadores como los inversores deben actuar con cautela comprendiendo los riesgos que se asumen en este tipo de transacciones (Hategan, 2024).

## 2. Metodología

Como objetivo general (OE1), se propone evaluar el nivel de conocimiento y percepción del arte urbano, así como sus posibilidades dentro del metaverso, entre los jóvenes. Este análisis es fundamental, dado que las nuevas generaciones no solo experimentan más en estos entornos digitales, sino que también se perfilan como los futuros artistas y compradores en el ámbito del arte digital.

Para alcanzar este propósito, se plantean los siguientes objetivos específicos:

OE2: Determinar el grado de conocimiento del público juvenil con la terminología relacionada con el arte urbano en el metaverso, tales como *phygital*, NFTs, realidad virtual (RV) y realidad aumentada (RA).

OE3: Analizar el impacto y la retención de las intervenciones artísticas *phygital* en comparación con formas de arte urbano convencionales entre los jóvenes.

OE4: Investigar cómo varían la percepción y el recuerdo de estas intervenciones según el sexo, la edad y la formación académica, con especial atención a estudiantes de Arte (Bellas Artes, Diseño e Ilustración e Historia del Arte), Publicidad y Comunicación Audiovisual.

Para este estudio, se emplearon dos métodos principales de recolección de datos: la entrevista y el grupo de discusión. A continuación, se detallan los bloques de contenido abordados en cada uno de estos métodos.

### 2.1. Entrevista a Boa Mistura

La entrevista, al combinar elementos formales e informales, ofrece un enfoque versátil que facilita la obtención de datos, valoraciones, opiniones, conocimientos y experiencias fundamentales para una exploración profunda del objeto de estudio (López y Deslauriers, 2011; Ñaupas-Paitán et al., 2018).

Se realizó el martes, 11 de junio de 2024, por teléfono, con Pablo Purone, uno de los integrantes de Boa Mistura, en relación a Reversus (RE-VS), una obra de arte NFT que se expuso en ARCO en 2023. Este proyecto se enmarca dentro de un estudio de caso, ya que esta obra representa un caso de éxito en la comercialización de arte urbano y NFTs.

La entrevista se estructuró en los siguientes bloques de contenido:

**Tabla 1.** Estructura de la entrevista

Bloque temático	Conceptos
Arte urbano	Definición de arte urbano, concepto de arte <i>phygital</i> , público objetivo, fusión de arte urbano y digital
Metaverso	Exploración del metaverso y NFTs, desafíos técnicos y creativos, reacciones de la audiencia, influencia en la cultura y sociedad
Futuro	Nuevas vías creativas, inteligencia artificial en el arte, protección del patrimonio cultural, proyectos futuros en el metaverso y con IA

**Fuente:** Elaboración propia, 2024.

### 2.2. Grupos de discusión

El grupo de discusión se empleó para profundizar en la comprensión de las percepciones y actitudes del público juvenil hacia el arte urbano en el metaverso y el uso de tecnologías relacionadas como los NFTs y la inteligencia artificial. Esta metodología se eligió debido a su capacidad para generar un intercambio dinámico de ideas, permitiendo observar cómo los participantes construyen significados y reflexionan colectivamente sobre el tema en estudio.

En total, se realizaron tres grupos de discusión, compuestos por seis participantes cada uno, seleccionados de diferentes áreas de estudio y con un equilibrio de género. Los grupos se llevaron a cabo durante el mes de junio de 2024, en sesiones de aproximadamente 90 minutos. Entre los participantes se encontraban estudiantes de Bellas Artes, Diseño e Ilustración, Historia del Arte, Comunicación Audiovisual y Publicidad y Relaciones Públicas, lo que facilitó la exploración de diferentes perspectivas sobre el arte urbano y su evolución en entornos digitales.

Tabla 2. Participantes de los *focus groups*

Área de estudio	Hombres	Mujeres	Total
Arte: BBAA, Diseño e Ilustración, Hª Arte	4	2	6
C. Audiovisual	3	3	6
Publicidad	2	4	6

Fuente: Elaboración propia, 2024.

Para cada grupo se siguió una guía temática diseñada con el objetivo de explorar en profundidad los temas tratados previamente en las entrevistas. En lugar de preguntas cerradas, se utilizó una estructura abierta que facilitó el debate y permitió a los participantes discutir sus experiencias, conocimientos y opiniones sobre los siguientes temas clave:

- Conocimiento del arte urbano: exploración de sus percepciones sobre el arte urbano, su presencia en las ciudades y el impacto cultural que perciben en su entorno.
- Interacción con tecnologías digitales: discusión sobre su nivel de conocimiento y comprensión del arte *phygital*, NFTs, realidad virtual y realidad aumentada, así como sus experiencias con estas tecnologías en el ámbito artístico.
- Percepción del arte en el metaverso: reflexión sobre el papel del metaverso como nuevo espacio creativo, y cómo este podría transformar la producción, el consumo y la conservación del arte en el futuro.
- Futuro del arte digital: potencial del arte generado por inteligencia artificial y las implicaciones culturales y éticas de su uso, así como las oportunidades que ofrece para la preservación del patrimonio artístico.

El formato de los grupos de discusión permitió un análisis detallado de las actitudes y conocimientos de los jóvenes sobre el arte urbano en el metaverso, ayudando a identificar las barreras tecnológicas, económicas y culturales que podrían estar limitando su adopción o entendimiento. También se examinó cómo estos jóvenes, como futuros artistas y compradores, interactúan con los nuevos formatos de arte digital y las tecnologías emergentes.

### 3. Resultados

A continuación se describen las ideas principales extraídas de la entrevista y los grupos de discusión.

#### 3.1. Entrevista a *Boa Mistura*

En la nube de palabras se destacan términos clave como «público», «arte», «urbano», «físico», «digital», «impacto», «NFT», «comunidad» y «diálogo». Estos términos representan los temas más relevantes y las ideas principales discutidas en la entrevista.



A pesar de reconocer que los NFTs y el arte digital pueden generar nuevas vías de exploración y financiación para los artistas, Purone defiende que el arte urbano debe mantenerse en el espacio físico y público para conservar su esencia.

Sobre el tercer bloque, futuro y nuevas vías creativas, Boa Mistura planea continuar explorando el metaverso y los NFTs en proyectos futuros, como la réplica de Reversus en la Feria de Miami. Buscan seguir experimentando con la intersección entre lo físico y lo digital. En cuanto al futuro del arte urbano, Purone considera que, aunque el arte urbano siempre estará vinculado a la calle, las nuevas tecnologías pueden facilitar la exploración de nuevos caminos y formas de trabajo.

Purone reconoce el potencial de la inteligencia artificial (IA) como una herramienta poderosa, aunque todavía en fase de experimentación. Considera que la IA puede suponer una mejora en el proceso creativo si se encausa adecuadamente, aunque también plantea desafíos éticos y de autenticidad. La IA, al igual que otras herramientas tecnológicas, puede revolucionar la creación artística, pero su uso debe ser cuidadosamente gestionado para evitar problemas éticos y preservar la autenticidad del arte.

El metaverso y la IA ofrecen nuevas formas de preservar el patrimonio cultural y artístico. Aunque el arte urbano debe vivirse en la calle, el registro digital a través del metaverso puede servir como una réplica que facilite el acceso y la conservación de las obras efímeras. La IA también puede contribuir a la salvaguarda del patrimonio cultural mediante técnicas avanzadas de restauración y digitalización. En este sentido, Boa Mistura ve en el metaverso una herramienta complementaria para el arte urbano, que puede ayudar a mantener y difundir el trabajo artístico en un ámbito global.

### **3.2. Grupos de discusión**

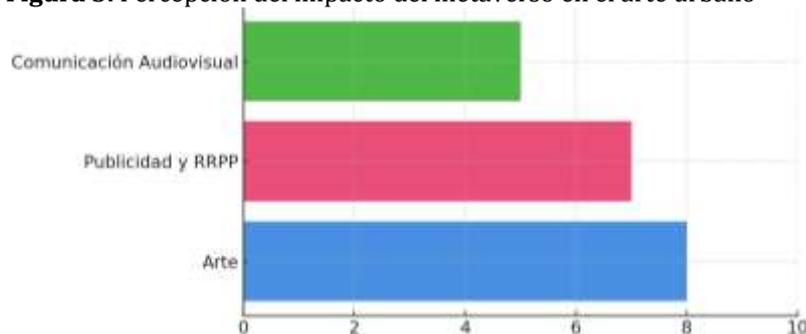
La mayoría de los participantes (casi el 85%) expresó una valoración positiva hacia el arte urbano, destacando su relevancia cultural y social. Al pedirles que definieran el arte urbano, surgieron diversas perspectivas, subrayando la riqueza y variedad de esta forma de arte. Las respuestas más comunes incluyeron menciones a la ubicuidad del arte urbano en espacios públicos y su capacidad para utilizar múltiples medios y técnicas, lo que resalta su naturaleza inclusiva y adaptable. Sin embargo, cuando se les preguntó directamente por el arte urbano en el metaverso, este fue mencionado de forma esporádica, lo que indica que, aunque algunos participantes reconocen su existencia, no lo perciben como una parte central o consolidada dentro de la experiencia del arte urbano.

En cuanto al arte urbano en el metaverso, la Figura 3 revela que, aunque los estudiantes de Arte (8/10) son los más críticos respecto a su implementación, son quienes perciben mayor impacto en relación con el arte urbano. Consideran que el metaverso fomenta la participación, la interacción y refuerza el sentido de comunidad, además de ofrecer oportunidades para la protección y conservación del patrimonio artístico en formato digital.

Por otro lado, los estudiantes de Publicidad y Relaciones Públicas (7/10) valoran positivamente el metaverso por su capacidad de fortalecer la identidad y el orgullo comunitario, aunque mantienen reservas sobre la autenticidad del arte digital frente al físico. Aun así, destacan su potencial para democratizar el acceso al arte urbano. Los estudiantes de Comunicación Audiovisual (5/10) son los más escépticos, reconociendo que el metaverso puede ampliar el alcance del arte urbano y facilitar la participación, pero dudando de su efectividad para proteger el patrimonio artístico y preservar la profundidad de la experiencia artística.

En general, los participantes señalaron que trasladar el arte urbano al metaverso presenta tanto desafíos como oportunidades. Aunque algunos fueron escépticos sobre la capacidad del arte urbano, tradicionalmente ligado al espacio físico, para replicarse en un entorno digital, otros subrayaron que el metaverso puede ampliar el acceso al arte. Como comentó una participante: "El metaverso podría permitir que el arte urbano llegue a más personas, incluso a quienes no tienen acceso físico a las obras", reconociendo el potencial de democratización de la experiencia artística. Sin embargo, la falta de contacto físico con las obras fue señalada como una limitación para preservar la autenticidad del arte urbano.

**Figura 3.** Percepción del impacto del metaverso en el arte urbano



**Fuente:** Elaboración propia, 2024.

Con respecto al arte *phygital*, aproximadamente la mitad de los participantes demostraron algún nivel de comprensión del concepto. Coinciden hombres y mujeres, no se aprecian diferencias en cuanto a género. Existen diferencias significativas en el conocimiento y la percepción del arte *phygital* según el área de estudio de los participantes. Los estudiantes de Publicidad y Relaciones Públicas son más propensos a ver estas tecnologías como innovadoras y democratizadoras, mientras que los estudiantes de Diseño Gráfico e Ilustración muestran una menor familiaridad con el término. Las principales respuestas fueron: «combinación entre la persona y el mundo digital»; «forma innovadora de explorar la relación entre lo tangible y lo virtual en el arte contemporáneo»; «el resultado de mezclar lo digital con lo físico para crear nuevas obras de arte que traspasen los límites»; «arte combinado con digitalización»; «arte que se realiza con elementos digitales»; «combinación entre arte físico y digital»; «expresión artística en el que se hace uso de la tecnología para crear obras de arte»; «método de mezclar el arte tradicional con el arte digital más reciente con el objetivo de realizar exposiciones»; «forma innovadora de explorar la relación entre lo tangible y lo virtual en el arte contemporáneo». El 56% relaciona este término con la experimentación; el 28% con el entretenimiento y el 17% con la interacción cuando se les pide que lo asocien a un concepto.

Respecto a los NFTs, el escepticismo fue generalizado, con una tendencia a considerar estos activos digitales como especulativos y poco tangibles. Tanto hombres como mujeres coincidieron en que no se plantean comprar NFTs, destacando su volatilidad y la falta de una presencia física. Las mujeres, en particular, subrayaron que los NFTs les parecen una tendencia pasajera con poca proyección a largo plazo. Una participante comentó: «Los NFTs tienen para mí una connotación muy especulativa, no veo su valor a largo plazo», reflejando una percepción común de que estos activos desaparecerán con el tiempo, especialmente en el ámbito web.

Por su parte, los hombres también compartieron una visión crítica de los NFTs, argumentando que carecen de tangibilidad y, por tanto, no pueden considerarse una verdadera forma de propiedad. Un participante mencionó: «No he comprado ni lo considero una obra de arte», y otro añadió: «Me parece inservible como idea y creo que los NFTs reprimen las buenas ideas y la originalidad de los artistas».

A pesar de este escepticismo, algunos reconocieron que, aunque no están dispuestos a adquirir NFTs, la tecnología subyacente podría tener un impacto en el futuro del arte digital, especialmente en la forma en que los artistas comercializan sus obras en el metaverso. Esta ambivalencia destaca cómo, aunque los NFTs son vistos de manera negativa por muchos, su potencial en el mercado del arte digital aún es reconocido en ciertos aspectos.

En cuanto al futuro del arte, tanto mujeres como hombres identificaron el metaverso y la inteligencia artificial como elementos clave que influirán en la cultura y el arte. Las mujeres destacaron que estas tecnologías podrían democratizar el acceso al arte, permitiendo nuevas formas de interacción y participación. Una participante mencionó que «la capacidad de estas tecnologías para ayudar a los artistas en su proceso creativo será un cambio significativo», mientras que otras enfatizaron el potencial para que el metaverso actúe como una plataforma inclusiva. Por su parte, los hombres también reconocieron la influencia de estas tecnologías, aunque con un enfoque más crítico hacia la adaptación del arte tradicional. Un participante afirmó que «el arte clásico siempre estará presente, pero el nuevo arte digital dominará nuestras experiencias en el ámbito virtual», resaltando la coexistencia de lo antiguo y lo nuevo.

#### 4. Discusión y conclusiones

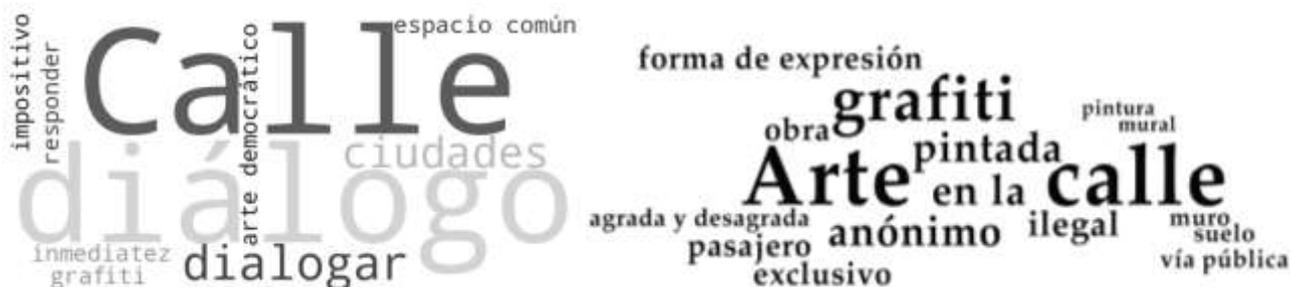
Este estudio ha permitido explorar las percepciones y el conocimiento del arte urbano, tanto en su formato tradicional como en su expansión hacia el metaverso, entre un público juvenil. El objetivo principal de evaluar el nivel de conocimiento y percepción del arte urbano en el metaverso ha sido alcanzado en gran medida, revelando una serie de apreciaciones, actitudes y limitaciones que son cruciales para entender cómo las nuevas generaciones interactúan con estos conceptos.

Los artistas conciben el arte urbano como un diálogo en el espacio común que es la calle. Para Boa Mistura, este modo de trabajar proporciona un diálogo inmediato y directo, sin las barreras que se encuentran en espacios artísticos convencionales como museos o galerías. La calle se presenta de este modo como un espacio democrático donde el arte es accesible para todos, aunque también puede ser impositivo. Este aspecto democrático es fundamental para la identidad del arte urbano, permitiendo una interacción directa y sin intermediarios con el público.

En general, los grupos de discusión revelaron una conciencia creciente sobre la intersección entre el arte y la tecnología. Aunque existen algunas reservas respecto a la evolución de conceptos como los NFTs, la mayoría de los participantes está abierta a la idea de que el arte digital y el metaverso podrían ofrecer nuevas oportunidades creativas y culturales, siempre y cuando se mantenga un equilibrio entre la innovación y la autenticidad artística.

Por otro lado, el público percibe el arte urbano de diversas maneras, pueden elevarlo a la categoría de arte, o identificarlo con un grafiti o cualquier pintada realizada en un espacio público. Esta variabilidad en la percepción destaca la necesidad de una mayor educación y difusión sobre el arte urbano y sus múltiples dimensiones. Los términos más usados son «arte», «urbano», «físico», «digital», «impacto», «NFT», «comunidad» y «diálogo» emergen como conceptos clave en la comprensión de esta forma de arte, tanto en su versión tradicional como en su evolución hacia el metaverso. El concepto «metaverso» no fue mencionado de manera espontánea por ninguno de los participantes al preguntarles por el arte urbano. Aunque reconocen su potencial, no lo consideran aún como una parte consolidada de la experiencia general del arte urbano.

Figura 4. arte urbano según Boa Mistura y los participantes de los grupos de discusión



Fuente: Elaboración propia, 2024.

El arte *phygital*, que fusiona lo físico con lo digital, se ve ampliamente relacionado con la experimentación. Tanto artistas como público consideran esta forma de arte como innovadora y relevante en el contexto contemporáneo. Sin embargo, aún persiste un gran desconocimiento sobre el arte en el metaverso, especialmente entre los estudiantes de Bellas Artes. Esto sugiere la necesidad de una mayor difusión y educación sobre el arte *phygital* para que el público juvenil, y particularmente los estudiantes de disciplinas artísticas, puedan ver las posibles salidas y oportunidades en el mercado del arte. De hecho, una vez revisados los resultados, se ha encontrado que existe cierta desconexión entre el concepto del arte urbano y sus posibilidades de expansión e interacción en el metaverso, considerándose en la mayoría de los casos, por parte de los entrevistados, como ámbitos separados e independientes entre los que no observan una relación directa.

Los desafíos técnicos y creativos presentados por el metaverso y los NFTs no han disuadido a los artistas de explorar estas nuevas fronteras. Proyectos como Reversus de Boa Mistura demuestran cómo el arte digital puede complementar y expandir la práctica artística tradicional. Estos proyectos no solo

permiten una mayor difusión y alcance global de las obras, sino que también facilitan nuevas formas de interacción y participación comunitaria. De esta forma, se observa que el arte urbano ya no se limita a mostrar el descontento social o constituirse en un mecanismo de protesta, sino que, cada vez más, busca la implicación de los ciudadanos, considerándolos parte activa de este tipo de proyectos artísticos para los que el metaverso se presenta como un espacio idóneo.

El metaverso y las tecnologías asociadas como los NFTs y la inteligencia artificial ofrecen un terreno fértil para la innovación en el arte urbano. Aunque el arte urbano mantendrá siempre una conexión esencial con la calle y el espacio físico, las nuevas tecnologías permiten explorar formas complementarias y expansivas de creación y difusión artística. La preservación digital del arte efímero y la creación de espacios interactivos y participativos son solo algunas de las posibilidades que estas tecnologías brindan.

A pesar de los hallazgos obtenidos, este estudio presenta algunas limitaciones importantes. En primer lugar, la muestra se centró exclusivamente en estudiantes de determinadas áreas académicas, lo que puede haber sesgado los resultados hacia perspectivas específicas sobre el arte digital y el metaverso. Ampliar la muestra para incluir a profesionales, coleccionistas y a un público más diverso podría ofrecer una visión más amplia de las percepciones sobre el arte urbano en el metaverso. Además, la comprensión de conceptos como NFTs y arte *phygital* resultó limitada, lo que podría reflejar tanto el enfoque académico de los participantes como la novedad de estos términos en el mercado del arte. Finalmente, se realizó una única entrevista a un artista, Boa Mistura, lo que limita la variedad de perspectivas artísticas en el estudio.

Al tratarse de un estudio de caso, futuras investigaciones podrían incluir entrevistas a múltiples artistas urbanos que trabajen tanto en formatos físicos como digitales, para ofrecer una visión más completa de cómo el arte urbano se está adaptando al metaverso. Además, aunque el análisis cualitativo permitió explorar las opiniones en profundidad, un enfoque cuantitativo podría complementar el estudio con datos más representativos sobre la adopción y comprensión de estas tecnologías.

Este estudio también abre diversas líneas de investigación futuras. Una de ellas sería explorar la evolución de la percepción del arte digital y *phygital* a medida que estas tecnologías se integran más en la vida cotidiana y el mercado del arte. Investigaciones adicionales podrían centrarse en cómo la educación artística puede adaptarse para incluir el metaverso y las tecnologías emergentes, asegurando que los futuros artistas estén preparados para aprovechar las nuevas oportunidades creativas y comerciales. También sería relevante analizar cómo audiencias más amplias, fuera del ámbito académico, perciben y valoran el arte urbano en el metaverso, lo que podría ofrecer una visión más inclusiva del impacto de estas tecnologías. Finalmente, sería interesante investigar las implicaciones éticas y culturales de la inteligencia artificial en la creación artística, especialmente en relación con la preservación de la autenticidad y el papel del artista humano en un contexto cada vez más digitalizado. En conclusión, aunque el arte urbano mantiene una conexión fundamental con la calle y el espacio físico, las tecnologías emergentes como el metaverso, los NFTs y la inteligencia artificial ofrecen nuevas oportunidades para su expansión. El arte digital permite crear espacios interactivos y participativos que pueden complementar la experiencia artística física, proporcionando un nuevo terreno para la innovación. Sin embargo, sigue siendo necesario un equilibrio entre la innovación tecnológica y la preservación de la autenticidad artística. Un desafío que artistas, instituciones culturales, coleccionistas y público deberán enfrentar en los próximos años.

## Referencias

- Alonso, P. (2021). El arte urbano convierte en universalmente accesibles y cotidianas las obras de arte. *Revista PH*, 103, 208-210. <https://doi.org/10.33349/2021.103.4928>
- Bengtson, P. (2018). Street art and the nature of the city. En Peter Bengtson, Max Liljefors y Moa Petersén (Eds.), *Bild och natur. Tio konstvetenskapliga betraktelser* (pp. 125-138). Lund Studies in Arts and Cultural Sciences.
- Boa Mistura. (n.d.). *Re-Vs 2*. Boa Mistura. <https://boamistura.com/proyectos/re-vs-2/>
- Cuesta, S., Fernández, P. y Muñoz, S. (2021). NFTs y arte digital: nuevas posibilidades para el consumo, la difusión y preservación de obras de arte contemporáneo. *Artnodes*, (28), 37-48. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i28.386317>
- García-Doménech, S. (2016). El espacio público como catalizador de la arquitectura, el arte y el diseño urbano. *on the w@terfront. Public Art.Urban Design.Civic Participation.Urban Regeneration*, 42, 7-24. <https://revistes.ub.edu/index.php/waterfront/article/view/18687>
- García, E. (2019). El espacio intermedio del arte urbano. *Ge-conservación*, 16, 154-165.
- Giner, E. (2016). Propiedad intelectual y arte urbano. *Mural Street Art Conservation*, 3, 28-31.
- Hansen, S. (2018) Heritage protection for street art? The case of Banksy's Spybooth. *Nuart Journal*, 1(1), 31-35.
- Hategan, V. (21 de septiembre de 2024) *Dead NFTs: The Evolving Landscape of the NFT Market*. Dappgambel. <https://dappgambel.com>
- Irvine, M. (2012). The work on the street: Street art and visual culture. En B. Sandywell & I. Heywood (Eds.), *The handbook of visual culture* (pp. 235-278). Berg.
- Kostopoulos, N., Damvakeraki, T., Dionysopoulos, L., Charalambous, M., Giaglis, G., Noszek, Z., Papoutsoglou, I., Votis, K., Roy, I., Graubins, J., Szego, D., Anania, A., Costello, A., Joshi, A. y Bandman, J. (2021). *Demystifying non-fungible tokens (NFTs)*. European Union Blockchain Observatory and Forum. <https://bit.ly/3XDwSkY>
- Lombas, S. (15 de agosto de 2024). *La Bañeza, una pequeña ciudad en la España vaciada, se convierte este año en la capital del arte urbano*. Illeón. [elDiario.es. https://bit.ly/47IBkDx](https://bit.ly/47IBkDx)
- López-Estrada, R. y Deslauriers, J. (2011). La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en trabajo social. *Margen: Revista de Trabajo Social y Ciencias Sociales*, 61, 2-19.
- Luque, L. y Moral, C. (2021). El arte urbano como patrimonio inmaterial. Posibilidades para su protección y difusión. En *I Simposio anual de Patrimonio Natural y Cultural ICOMOS España* (pp. 57-64). Editorial Universitat Politècnica de València. <https://doi.org/10.4995/icomos2019.2020.11593>
- Luque-Rodrigo, L. (2020). La gestión del arte urbano, ¿una cuestión pendiente? *La Colmena*, 106, 81-98. <https://doi.org/10.36677/lacolmena.v0i106.13191>
- Martínez, K. (2022). El uso de los términos «arte urbano» y «graffiti» en la prensa digital española contemporánea. *Ñawi: arte diseño comunicación*, 6(2), 215-235. <https://doi.org/10.37785/nw.v6n2.a12>
- Medina Amores, M. y Medina M. A. (2022). El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte, *Boletín de Arte-UMA*, 43, 207-220. <http://dx.doi.org/10.24310/BoLArte.2022.vi43.14377>
- Moreno, I. y Navarro, A. A. (2016). El hipermedia móvil como nuevo medio y su protagonismo en la creación transmedia. *Revista Kepes*, 13(13), 145-170. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.8>
- Ñaupas-Paitán, H., Valdivia-Dueñas, M., Palacios-Vilela, J. y Romero-Delgado, H. (2018). *Metodologías de investigación cualitativa-cuantitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
- Pérez, E. (2012). El arte sale a la calle. *Arte y Ciudad: Revista de Investigación*, 2, 17-34. <https://doi.org/10.22530/AYC.2012.N2.123>
- Pérez, T. (2018). Educación social, arte urbano, graffiti y activismo feminista. *Tabanque. Revista Pedagógica*, (31), 164-184. <https://doi.org/10.24197/trp.31.2018.164-184>
- Pinder, D. (2008). Urban Interventions: Art, Politics and Public Space. *Art & the Public Sphere*, 7(2), 144-159. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2427.2008.00810.x>
- Reichental, J. (2024). *Montgomery Officials Plan Civil Rights March In Metaverse*. *Forbes*. <https://bit.ly/3N2mNjz>

- Reyes, F. (2007). Hip hop, graffiti, break, rap, jóvenes y cultura urbana. *Revista de Estudios de Juventud*, 7, 125-140.
- Sabaté, J. (11 de mayo de 2024). *Los más de 150 murales que salvaron a Penelles de la despoblación y el olvido*. Eldiario.es. <https://bit.ly/4gSBJrx>
- UNESCO. (2019). *¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?*. <https://ich.unesco.org/es/que-es-elpatrimonio-inmaterial-00003>
- Youkhana, E. (2014). Creative Activism and Art Against Urban Renaissance and Social Exclusion – Space Sensitive Approaches to the Study of Collective Action and Belonging. *Sociology Compass*, 8(2), 172-186. <http://doi.org/10.1111/SOC4.12122>