QUESTION/CUESTIÓN
Periodismo / Comunicación
ISSN 1669-6581

Esta obra está bajo una
Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-Compartir Igual
4.0 Internacional

El Periodismo Inmersivo en el Metaverso y la Realidad Virtual
Diego Illescas Reinoso, Sebastian Illescas Yumbla, Fernando Ortiz Vizuete
Question/Cuestión, Nro.80, Vol.3, Abril 2025
ISSN: 1669-6581
URL de la Revista: https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/
IICom -FPyCS -UNLP
DOI: https://doi.org/10.24215/16696581e978

El Periodismo Inmersivo en el Metaverso y la Realidad Virtual

Immersive Journalism in the Metaverse and Virtual Reality

Diego Illescas Reinoso
Universidad de Cuenca
Ecuador
diegoilles69@hotmail.com
https://orcid.org/0000-0001-5681-2399

Sebastián Illescas Yumbla
Universidad de Cuenca
Ecuador
sebasillescas8@hotmail.com
https://orcid.org/0009-0004-6358-4610

Fernando Ortiz Vizuete
Universidad de Cuenca

Ecuador
fernando.ortiz@ucuenca.edu.ec
https://orcid.org/0000-0001-5824-3425

Resumen

Esta investigación cualitativa explora la inmersión del periodismo en el metaverso y la realidad virtual (RV), a partir del análisis bibliográfico, observaciones y entrevistas con expertos. El periodismo inmersivo, apoyado en tecnologías como la realidad virtual, realidad aumentada, videos en 360 grados y realidad mixta, representa una herramienta innovadora para narrar historias y transmitir información de manera atractiva y efectiva. Estas tecnologías permiten a los usuarios vivir eventos de forma más realista, redefiniendo el futuro de la comunicación.

La revisión de literatura científica permitió establecer un marco conceptual sobre el tema, mientras que las observaciones confirmaron cómo algunos medios ya aplican el periodismo inmersivo en la práctica. Además, las entrevistas con especialistas en RV destacaron su potencial para generar productos informativos y transformar el periodismo hacia nuevas formas de interacción con las audiencias.

El estudio concluye que la RV y el metaverso ofrecen oportunidades únicas para el periodismo, sin requerir grandes equipos, aunque enfrentan retos como la accesibilidad y la especialización técnica. Estas herramientas no solo amplían las posibilidades narrativas, sino que también prometen revolucionar la relación entre el público y la información en la era digital.

Abstract

This qualitative research explores the immersion of journalism in the metaverse and virtual reality (VR), based on bibliographic analysis, observations and interviews with experts. Immersive journalism, supported by technologies such as virtual reality, augmented reality, 360-degree videos and mixed reality, represents an innovative tool to tell stories and transmit information in an attractive and effective way. These technologies allow users to experience events in a more realistic way, redefining the future of communication.

The review of scientific literature allowed to establish a conceptual framework on the subject, while observations confirmed how some media already apply immersive journalism in practice. In addition, interviews with VR specialists highlighted its potential to generate news products and transform journalism towards new forms of interaction with audiences.

The study concludes that VR and the metaverse offer unique opportunities for journalism, without requiring large teams, although they face challenges such as accessibility and technical specialization. These tools not only expand narrative possibilities, but also promise to revolutionize the relationship between the public and information in the digital age.

Palabras clave: Periodismo Digital, Periodismo Inmersivo, Realidad Virtual, Metaverso.

Keywords: Digital Journalism, Immersive Journalism, Virtual Reality, Metaverse.

Introducción

El metaverso se presenta como un entorno digital tridimensional que busca fusionar elementos del mundo real con el virtual, ofreciendo nuevas formas de interacción y comunicación. Este concepto ha evolucionado significativamente en los últimos años gracias a los avances en tecnologías como la realidad virtual (RV), la realidad aumentada (RA) y el uso de criptomonedas para crear economías digitales funcionales (Acevedo, 2022). A través de dispositivos como los visores Oculus Quest 2, los usuarios pueden crear avatares personalizados para participar en actividades diversas, como reuniones laborales, eventos recreativos o incluso transacciones financieras dentro de estas plataformas inmersivas (Fernández, 2022). Esta tecnología permite que cada usuario controle un avatar virtual para realizar tareas como asistir a reuniones laborales, gestionar criptomonedas, o participar en actividades sociales, integrando múltiples facetas de la vida cotidiana en un entorno digital (Campomar, 2022).

En los videojuegos, pioneros en la adopción de entornos virtuales, se han llevado a cabo eventos como el concierto de Travis Scott en Fortnite, que reunió virtualmente a más de 12

millones de personas en abril de 2020 (Epic Games, 2020). Este evento, denominado "Astronomical", combinó música, efectos visuales espectaculares y una narrativa interactiva que sumergió a los jugadores en una experiencia única. Durante el evento, los usuarios pudieron interactuar con el entorno, mientras Travis Scott aparecía como un avatar gigante en diferentes escenarios virtuales que cambiaban dinámicamente al ritmo de la música. Este hito no sólo redefinió el uso de los videojuegos como plataformas sociales, sino que también demostró el potencial del metaverso para integrar entretenimiento, tecnología y cultura. (García M. , 2021)

Más allá del entretenimiento, plataformas como Gather.town han demostrado el uso práctico del metaverso en entornos laborales y educativos, facilitando una integración única entre los mundos físico y digital (Campomar, 2022).

En el ámbito de la comunicación, el metaverso abre un nuevo horizonte para el periodismo. El periodismo inmersivo, definido como la integración de herramientas tecnológicas como la RV, la RA y los videos en 360 grados, ofrece posibilidades únicas para narrar historias de manera interactiva y efectiva (Pérez y López, 2019). Estas tecnologías permiten a las audiencias sumergirse en eventos y entornos de una manera que trasciende los límites de los medios tradicionales. Por ejemplo, las audiencias pueden "experimentar" noticias en primera persona, fomentando una comprensión más profunda de los temas reportados (Domínguez, 2015).

A pesar de su potencial, el metaverso enfrenta retos significativos. El alto costo de los equipos necesarios y la necesidad de habilidades especializadas para producir contenido inmersivo limitan su accesibilidad. Además, el surgimiento de noticias falsas y problemas de privacidad en entornos virtuales plantea preocupaciones éticas que deben ser abordadas con urgencia (Espinosa, 2023). Sin embargo, si se superan estos desafíos, el metaverso podría revolucionar la forma en que el periodismo informa y conecta con sus audiencias, fortaleciendo su papel como mediador de la realidad en una época digital.

Entonces que se puede esperar, según Campomar (2022), si retrocediéramos unos años, nos resultaría difícil creer que los periodistas podrían transmitir noticias sobre una guerra a través de sus teléfonos móviles. Incluso la idea de Internet tal como la conocemos hoy parecía

imposible hace solo unas décadas. Sin embargo, las mismas generaciones que inicialmente dudaban ahora están constantemente conectadas. En 2003, el metaverso parecía una ilusión, pero hoy en día esta tecnología ya está ligada al mundo periodístico, pero en pocos años podría convertirse en un nuevo y vibrante mundo. Y donde haya vida, existe la información. (Campomar, 2022)

Este trabajo se propone analizar cómo el periodismo puede adaptarse y evolucionar dentro del metaverso y la realidad virtual, explorando las nuevas herramientas narrativas, los desafíos técnicos y éticos, así como las oportunidades que estas tecnologías ofrecen para redefinir la comunicación en el siglo XXI.

Metodología

La presente investigación adopta un enfoque cualitativo, cuyo objetivo es explorar y comprender fenómenos en su contexto natural, interpretando sus significados desde la perspectiva de las personas involucradas. Según García et al. (1996), este tipo de enfoque implica la recolección y el análisis de materiales como experiencias personales, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes y sonidos, los cuales permiten describir y analizar situaciones cotidianas y problemáticas.

La investigación también es de carácter bibliográfico, ya que utiliza textos, documentos y materiales audiovisuales como fuentes primarias para la recolección de datos. Campos (2017) destaca que este tipo de investigación no se limita a la recopilación de información contenida en libros, sino que incluye una reflexión crítica sobre los conceptos planteados en diversas fuentes, tales como películas, música, pinturas, microfilmes y sitios web. Este enfoque permite construir una base teórica sólida y contextualizar el objeto de estudio dentro de un marco más amplio.

Además, la investigación se define como descriptiva, cuyo propósito es identificar y analizar las propiedades del fenómeno en estudio. Este enfoque se centra en describir de manera precisa las características del objeto analizado, lo que requiere un conocimiento amplio del tema para formular preguntas específicas, seleccionar variables relevantes y utilizar los métodos más adecuados (Campos, 2017).

Para alcanzar estos objetivos, se aplicaron diversas técnicas de recolección de datos. En primer lugar, se realizó una observación sistemática de páginas web y plataformas mediáticas que implementan el periodismo en la realidad virtual y el metaverso. Estas observaciones permitieron identificar patrones, herramientas y enfoques utilizados en este ámbito. Asimismo, se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas y a profundidad con expertos en realidad virtual y periodismo, quienes aportaron perspectivas valiosas sobre el impacto y las posibilidades de estas tecnologías en la práctica periodística.

De esta forma, la combinación de métodos cualitativos, bibliográficos y descriptivos asegura un análisis integral del fenómeno, permitiendo no solo explorar su estado actual, sino también proyectar su potencial desarrollo y los retos asociados a su implementación en el campo de la comunicación y el periodismo.

Marco teórico

Periodismo Digital

El periodismo digital ha transformado profundamente la forma en que se produce y consume información, marcando un cambio significativo respecto a los modelos tradicionales. Según Sánchez y Sánchez (2007), el verdadero periodismo digital "rompe con la comunicación lineal y unidireccional", introduciendo una dinámica interactiva y multidireccional entre emisores y receptores. Este cambio no solo implica una evolución tecnológica, sino también una reconfiguración de las rutinas periodísticas, como señala Ayerdi (2003).

Una característica distintiva del periodismo digital es su capacidad para aprovechar los recursos y servicios de Internet con el fin de enriquecer la difusión de información. Esta modalidad permite una distribución más ágil y amplia de contenidos, incorporando elementos multimedia que potencian la experiencia del usuario. Además, el periodismo digital no se limita a la publicación en línea, sino que desarrolla herramientas interactivas que fomentan la participación activa de las audiencias.

El perfil del periodista digital es crucial en este contexto. Según Uriarte (2020), estos profesionales deben poseer competencias esenciales como el dominio de herramientas 2.0 para la gestión de redes sociales, habilidades en edición multimedia y una comprensión integral

de los comportamientos digitales de las audiencias. Además, los periodistas digitales suelen ser nativos tecnológicos, con una afinidad particular hacia la cultura online y los dispositivos tecnológicos.

Por otra parte, el periodismo digital utiliza una amplia variedad de plataformas y herramientas para facilitar la interacción con las audiencias. Como lo señala Esneca Business School (2021), estas herramientas no solo permiten una difusión más rápida y efectiva, sino que también enriquecen la experiencia informativa al ofrecer contenido dinámico e interactivo. Este enfoque promueve una relación más cercana entre los medios y sus lectores, consolidando al periodismo digital como un pilar en la era de la información.

En este sentido, el periodismo digital representa una transformación profunda que va más allá de la tecnología, influyendo en la forma en que se narran y consumen las historias. Este cambio exige una adaptación constante por parte de los profesionales de la comunicación, quienes deben ser capaces de integrar competencias técnicas, creatividad y una comprensión crítica del entorno digital.

Periodismo Inmersivo

El periodismo inmersivo representa una modalidad innovadora de creación de contenido no ficticio que utiliza tecnologías como la realidad virtual (RV) y las imágenes en 360 grados para proporcionar experiencias altamente interactivas y envolventes. Según Colussi (2020), esta forma de periodismo se distingue por permitir que el usuario interactúe con el entorno de un evento mediante un avatar digital, el cual experimenta el mundo desde una perspectiva en primera persona. Esta interacción activa se logra a través de dispositivos tecnológicos que sincronizan los movimientos del avatar con los del cuerpo real del usuario, generando una sensación de presencia en el entorno virtual.

Pérez y López (2019) destacan que, aunque el video en 360 grados es el formato más común en el periodismo inmersivo, las tecnologías utilizadas buscan principalmente sumergir al usuario en la historia, creando una sensación de transporte al lugar narrado. Este principio fundamental se orienta a generar una conexión emocional más profunda entre el usuario y el contenido, permitiendo que las audiencias experimenten los eventos desde una perspectiva única.

La tecnología desempeña un papel esencial en el desarrollo del periodismo inmersivo. Como señalan Caerols et al. (2020), el uso de realidad virtual, imágenes en 360 grados y audio inmersivo es clave para lograr que el usuario se sienta verdaderamente "presente" en el entorno representado. Además, estas herramientas amplían las posibilidades narrativas al combinar elementos visuales, auditivos e interactivos para crear experiencias multisensoriales.

Eva Domínguez (2015) subraya que, además de las oportunidades narrativas, el periodismo inmersivo enfrenta desafíos significativos, como la necesidad de contar con perfiles especializados que combinan habilidades técnicas y creativas. Asimismo, el alto costo de las tecnologías necesarias para la producción y presentación de contenido inmersivo ha ralentizado su adopción en el ámbito periodístico. Sin embargo, la autora también resalta el potencial transformador de estas tecnologías, al permitir que las audiencias exploren lugares remotos o experimenten eventos históricos de manera más cercana.

López (2018) introduce el concepto de "narrativas inmersivas", que integran recursos como imágenes estáticas y en movimiento en 360 grados, realidad virtual y elementos interactivos para ofrecer nuevas formas de narrar historias. Estas narrativas no solo buscan informar, sino también generar empatía al transportar a los usuarios a escenarios complejos, como conflictos, desastres naturales o eventos culturales.

Por lo que el periodismo inmersivo redefine la relación entre las audiencias y el contenido informativo, ofreciendo experiencias altamente personalizadas y participativas. Si bien enfrenta desafíos técnicos y económicos, su capacidad para generar empatía y ofrecer nuevas perspectivas lo posiciona como una herramienta poderosa en la evolución del periodismo contemporáneo. A medida que las tecnologías se vuelvan más accesibles y los profesionales adquieran las habilidades necesarias, el periodismo inmersivo desempeñará un papel crucial en la forma en que se presentan las noticias y los reportajes.

El Metaverso

El metaverso es un entorno virtual en constante evolución que ha capturado la atención de múltiples disciplinas debido a sus vastas posibilidades. Según Mark Zuckerberg, el metaverso es un espacio donde las personas pueden conectarse para vivir nuevas experiencias. Este entorno tiene el potencial de transformar sectores como la educación, la

atención médica y el trabajo, permitiendo a los usuarios aprender mediante la acción y sumergirse en temas complejos a través de entornos tridimensionales inmersivos. Esta transformación se alinea con el objetivo de revolucionar la forma en que se adquiere conocimiento y se generan interacciones (Acevedo, 2022).

Javier Acevedo (2022) define el metaverso como un espacio persistente y sincronizado en tiempo real, dotado de su propia economía virtual. Este entorno permite experiencias concurrentes, ya sean privadas, públicas, sociales o domésticas, y proporciona a los usuarios herramientas para manipular y personalizar el contenido según sus necesidades y preferencias. En este sentido, los diversos metaversos son plataformas que buscan fomentar la interacción, el movimiento y la creación de contenido en escenarios diseñados para tales fines.

Por su parte, García (2011) describe el metaverso como entornos ficticios en los que los participantes interactúan mediante avatares personalizados, simulando experiencias de la vida real sin restricciones de espacio o tiempo. Desde los años noventa, universidades como Carolina del Norte y Berkeley han explorado el uso de mundos virtuales en la educación, implementando aulas tridimensionales y fomentando la experimentación en procesos de aprendizaje alternativos. Esto se consolidó con el desarrollo del lenguaje Virtual Reality Modeling Language (VRML) en 1994, que facilitó la creación y manipulación de entornos virtuales, transformando la percepción individual y los procesos de comunicación.

Melchor Sánchez (2022) conceptualiza el metaverso como un espacio tridimensional universal y unificado que busca conectar diversos mundos virtuales en una plataforma interoperable. Este entorno se caracteriza por tres elementos principales:

Interactividad: Los usuarios pueden interactuar entre sí y con el entorno.

Corporeidad: La representación de los usuarios mediante avatares está sujeta a leyes y recursos específicos.

Persistencia: El metaverso continúa existiendo y desarrollándose incluso cuando los usuarios no están conectados.

De manera complementaria, Yúbal Fernández (2022) remonta el origen del término "metaverso" a la novela *Snow Crash* (1992), destacando cómo este concepto ha evolucionado

para describir espacios tridimensionales diseñados para simular una realidad externa. Una de las características más destacadas es la libertad creativa que ofrece a los usuarios, permitiendo personalizar avatares, crear entornos y desarrollar negocios propios. Según Fernández, esta capacidad de fusión entre lo físico y lo virtual representa un salto significativo en la forma en que las personas interactúan y se comunican.

El metaverso se posiciona como un nuevo paradigma que integra múltiples plataformas y posibilidades tecnológicas. A medida que estas tecnologías se desarrollen y se democratice su acceso, el metaverso tiene el potencial de transformar profundamente áreas como la educación, la economía y la interacción social, abriendo un abanico de oportunidades tanto para los usuarios como para las instituciones que adopten este entorno.

Realidad Virtual

La realidad virtual (RV) se define como una experiencia interactiva e inmersiva que transporta al usuario a un entorno simulado mediante dispositivos especializados, como visores y controladores hápticos. Según Sherman (2002), la realidad virtual es "una experiencia interactiva e inmersiva en la que los usuarios perciben estar presentes en un entorno generado por computadora y pueden interactuar con él mediante estímulos visuales, auditivos y táctiles simulados". Esta capacidad de interacción y percepción inmersiva ha consolidado a la realidad virtual como una herramienta revolucionaria en múltiples campos.

López (2017) amplía esta definición al describir la realidad virtual como una tecnología que ofrece experiencias tridimensionales inmersivas, permitiendo a los usuarios explorar y actuar en entornos virtuales con una sensación de realismo sin precedentes. Según el autor, la verdadera inmersión se logra a través de dispositivos que facilitan el movimiento libre y la interacción precisa, como los visores Oculus Quest, que permiten al usuario experimentar una presencia activa en el entorno virtual.

En términos de aplicaciones, la realidad virtual ha demostrado ser particularmente útil en áreas como el entretenimiento, la medicina y la educación. Moliner López (2019) subraya que esta tecnología no solo transforma la forma en que se consumen videojuegos y películas, sino que también se ha convertido en una herramienta clave para la formación académica y la práctica médica. En el ámbito educativo, la RV permite crear simulaciones interactivas que

enriquecen el proceso de aprendizaje, mientras que en la medicina facilita procedimientos quirúrgicos simulados y terapias innovadoras.

Desde una perspectiva tecnológica, la RV ofrece una percepción sensorial integral, que incluye la exploración de espacios virtuales mediante la vista, el oído y el tacto. López (2017) destaca que esta tecnología ha emergido como una innovación disruptiva, permitiendo a los usuarios experimentar sensaciones de presencia y participación activa en entornos simulados. Esta capacidad de inmersión multisensorial ha sido clave para su adopción en sectores críticos, transformando las dinámicas tradicionales de interacción y aprendizaje.

La realidad virtual representa un avance significativo en la manera en que los individuos interactúan con entornos simulados. A medida que la tecnología continúe evolucionando y se democratice su acceso, es probable que la RV desempeñe un papel cada vez más relevante en la transformación de experiencias cotidianas, desde el entretenimiento hasta la educación y la medicina. La combinación de percepción inmersiva, interactividad y aplicaciones prácticas posiciona a la realidad virtual como una herramienta esencial en el desarrollo de soluciones innovadoras

El Periodismo en el Metaverso y la Realidad Virtual

La incorporación de tecnologías inmersivas como el metaverso y la realidad virtual (RV) al periodismo ha abierto nuevas fronteras narrativas, permitiendo experiencias informativas más participativas y emocionales. Según Rodríguez y Fernández (2021), el periodismo en la realidad virtual se centra en la producción de contenido inmersivo que combina elementos visuales, sonoros e interactivos para transportar al usuario a historias y eventos de manera innovadora. Esta modalidad no solo informa, sino que también genera un impacto emocional y una conexión más profunda con las audiencias.

En la era digital, el periodismo ha evolucionado gracias a los avances tecnológicos, adoptando herramientas que permiten narrativas inmersivas. Según Ramallal y Cárdenas (2022), las aplicaciones de la RV y el metaverso en el periodismo incluyen:

Entrevistas virtuales: Estas permiten recrear encuentros en espacios tridimensionales, proporcionando flexibilidad y nuevas dinámicas de interacción entre entrevistador y

entrevistado. Aunque mantienen las pautas del periodismo tradicional, ofrecen una perspectiva enriquecida al incorporar elementos inmersivos.

Ruedas de prensa en entornos virtuales: En el metaverso, estas interacciones no solo facilitan la participación de la ciudadanía, sino que también permiten recrear ambientes personalizados para transmitir información de manera más efectiva, empleando herramientas visuales y sonoras avanzadas.

Corresponsalía en el metaverso: La aparición de países y comunidades virtuales gestionadas por grandes corporaciones plantea la necesidad de corresponsales especializados en cubrir eventos y realidades en estos entornos. El uso de tecnologías como NFTs y criptomonedas redefine conceptos como propiedad y ciudadanía en el metaverso.

Reportajes y documentales inmersivos: El reportaje, como género periodístico, se caracteriza por emplear una narrativa fundamentada en la información, integrando en ocasiones elementos transmedia que enriquecen la experiencia del receptor. En el contexto de la realidad virtual, este género ha evolucionado para generar conciencia sobre temas controvertidos y de interés social. Un ejemplo destacado es "Across the Line" de Nonny De la Peña, un documental interactivo que sumerge al espectador en la experiencia de una mujer que se somete a un aborto legal y consensuado en una clínica segura, utilizando la inmersión para crear empatía y comprensión en torno a este complejo tema (Ramallal y Cárdenas, 2022).

El reportaje en realidad virtual tiene un gran potencial para generar conexiones emocionales profundas entre el espectador y el contenido, al convertirlo en un testigo inmersivo de los eventos narrados. Sin embargo, esta cercanía puede plantear desafíos éticos, ya que existe el riesgo de una proximidad inapropiada a los protagonistas de la historia. En un futuro más avanzado del metaverso, se espera que el reportaje-documental no solo recree experiencias inmersivas, sino que también permita la filmación y transmisión directa en tiempo real, redefiniendo las dinámicas tradicionales del periodismo.

Espacios anónimos para confidentes: Los metaversos y mundos virtuales se presentan como entornos donde la anonimidad y la protección de la identidad pueden jugar un papel crucial en el periodismo de investigación. Estos espacios ofrecen oportunidades únicas para que los informantes revelen información sensible sin comprometer su seguridad. En el ámbito

del periodismo político, donde las filtraciones de escándalos pueden tener repercusiones significativas, los metaversos podrían convertirse en un recurso esencial.

Para garantizar la confidencialidad, se requerirían herramientas avanzadas de encriptación y espacios protegidos que permitan a los periodistas interactuar con los informantes de manera segura. La capacidad de los avatares para modificar rasgos como género, edad, voz y acento proporciona un nivel adicional de protección. Este enfoque convierte al avatar en una "vestimenta tecnológica" que no solo representa al usuario, sino que también actúa como una armadura para salvaguardar su identidad. En entornos descentralizados de código abierto, estas medidas podrían ser fundamentales para fomentar la libre expresión y la denuncia segura de irregularidades (Ramallal y Cárdenas, 2022).

Análisis de la Realidad Virtual desde la Observaciones

En este apartado de informa sobre las observaciones que se realizaron a diversas fuentes que emplean el uso de la Realidad virtual en el Periodismo inmersivo que detallamos a continuación:

Entrevista CNN

CNN marcó un hito en la comunicación al realizar su primera entrevista en el metaverso. Esta experiencia fue conducida por Alejandra Oraa, quien entrevistó a Esteban Israel, vicepresidente de Comunicaciones en Meta para América Latina. Gracias a la tecnología de los visores Meta Quest 2 y la herramienta Horizon Workrooms, fue posible llevar a cabo esta innovadora interacción en un espacio virtual inmersivo.

La entrevista demostró las posibilidades que ofrecen los entornos virtuales más allá del entretenimiento. Los usuarios pueden crear avatares personalizados, que reflejan su propia identidad o una totalmente distinta, lo que subraya la flexibilidad de estas herramientas para adaptarse a diferentes contextos profesionales y sociales. Además, la tecnología de Hand Tracking permitió que los movimientos de los avatares coincidieran con los gestos reales de los participantes, añadiendo un nivel de realismo sin precedentes.

Figura 1:

Entrevista en Realidad Virtual en CNN

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=KAAo8--H6Lg&t=12s

Durante la entrevista, los participantes discutieron temas relevantes como el impacto de la realidad virtual en la economía y las potenciales aplicaciones futuras de esta tecnología. Se destacó la posibilidad de que, en pocos años, los visores de realidad virtual puedan sustituir a los teléfonos móviles, revolucionando la forma en que interactuamos con el mundo digital. Este tipo de iniciativas subraya el papel del metaverso como una plataforma emergente para la comunicación profesional y social.

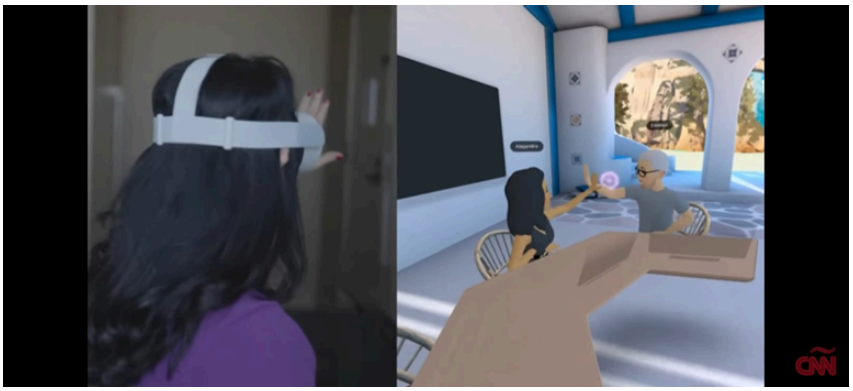
Desde un punto de vista tecnológico, la entrevista integró diversas herramientas que enriquecieron la experiencia. Los visores Meta Quest 2 permitieron una inmersión completa en el entorno virtual, proporcionando una resolución gráfica de alta calidad y una interfaz intuitiva para los usuarios. La plataforma Horizon Workrooms facilitó la colaboración en tiempo real, combinando tecnologías como el Hand Tracking, que replicó los movimientos reales de las manos, y audio espacial, que mejoró la percepción auditiva al simular un entorno tridimensional. Estos elementos no solo hicieron la experiencia más realista, sino también establecieron un nuevo estándar para las entrevistas virtuales.

En cuanto al enfoque periodístico, esta entrevista demostró cómo los entornos virtuales pueden ser utilizados para explorar temas de relevancia global. Durante la conversación, se

discutieron aspectos como el impacto de la realidad virtual en la economía y su capacidad para transformar las formas tradicionales de comunicación. La posibilidad de personalizar avatares, ya sea para reflejar la identidad real o para crear una completamente nueva, permitió a los participantes una expresión visual adaptada al contexto. Además, el escenario virtual, ambientado en un paisaje paradisiaco con detalles visuales como un extenso mar y arena, añadió un componente narrativo que potenció la experiencia inmersiva.

Figura 2:

Entrevista en Realidad Virtual en CNN



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=KAAo8--H6Lg&t=12s

La entrevista también abrió una discusión sobre el futuro del periodismo en el metaverso. Esteban Israel destacó cómo esta tecnología podría democratizar el acceso a eventos y espacios de discusión, eliminando barreras geográficas y económicas. Asimismo, se planteó que, en pocos años, los visores de realidad virtual podrían reemplazar a los teléfonos móviles, consolidando al metaverso como una herramienta esencial en la comunicación global.

Este evento no solo marcó un avance en la forma de realizar entrevistas, sino que también subrayó el potencial del metaverso para transformar el periodismo, posicionándolo como una plataforma versátil capaz de ofrecer experiencias informativas inmersivas y de alta calidad.

Reportaje en 360º

El canal de YouTube "El Futuro Es Apasionante de Vodafone" presentó un reportaje innovador que explora cómo la realidad virtual (RV) puede revolucionar el periodismo. Este reportaje, grabado utilizando tecnología de video en 360º, ofreció una experiencia inmersiva para los espectadores, mostrando el potencial de esta tecnología en la narración de historias periodísticas.

Figura 3:

Reportaje en 360º.

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=yXf_qCIfg50&t=317s

Una de las características más destacadas de este reportaje es cómo utiliza la tecnología 360º para sumergir a los usuarios en el entorno presentado. Este enfoque permite a los espectadores explorar libremente el escenario, eligiendo dónde dirigir su atención, lo que fomenta una participación activa en el contenido. Según los creadores del reportaje, esta capacidad de inmersión puede cambiar la manera en que las audiencias consumen noticias, pasando de ser receptores pasivos a participantes activos.

Algo particularmente significativo en este video es el enfoque en las entrevistas que se desarrollan, diseñadas para que el usuario se sienta como si estuviera cara a cara con la

persona entrevistada. Para lograr este efecto, la cámara fue colocada directamente frente al entrevistado, lo que crea una sensación de intimidad que no es posible con otros formatos. Este recurso aumenta la conexión emocional y personal del espectador con el contenido, generando una experiencia más rica y cercana. Además, se plantea una cuestión interesante en el documental: ¿Por qué los usuarios deberían usar gafas de realidad virtual para consumir periodismo? Aunque esta tecnología ofrece experiencias únicas, se reconoce que no es tan práctica como un dispositivo móvil, el cual sigue siendo preferido por su rapidez y sencillez.

Desde una perspectiva periodística, el reportaje enfatiza la capacidad de la realidad virtual para transmitir emociones y contextos de manera más efectiva que los métodos tradicionales. Al colocar a los espectadores "dentro" de la noticia, se crea una conexión emocional más profunda con los eventos narrados. Además, la flexibilidad de esta tecnología permite abordar una amplia gama de temas, desde desastres naturales hasta eventos culturales, ofreciendo una visión más completa e inmersiva.

Figura 4:

Reportaje en 360º.

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=yXf_qCIfg50&t=317s

Técnicamente, el uso de cámaras especializadas para capturar imágenes en 360º garantizaN una representación fiel del entorno, mientras que las plataformas de distribución como YouTube facilitan el acceso a este tipo de contenido. Sin embargo, también plantea desafíos, como la necesidad de equipos costosos y habilidades técnicas avanzadas para la producción y edición de videos en 360º.

Finalmente, el documental resalta que las tecnologías emergentes están haciendo que lo audiovisual sea más inteligente, permitiendo a los usuarios vivir historias con un acercamiento que no solo los envuelve emocionalmente, sino que también los llena de conocimientos. Este enfoque no solo enriquece la experiencia del usuario, sino que también establece un camino para el futuro del periodismo inmersivo.

Figura 6:

Reportaje en 360º.

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=yXf_qCIfg50&t=317s

La Realidad Virtual y el Metaverso desde los Expertos

Las entrevistas realizadas a expertos en realidad virtual y metaverso revelaron perspectivas enriquecedoras sobre el impacto y las aplicaciones de estas tecnologías en distintos campos, incluido el periodismo.

La Dra. Tatiana Cabrera, directora de la Carrera de Realidad Virtual y Videojuegos de la Universidad Católica de Cuenca, destacó el papel transformador de la realidad virtual en la vida cotidiana. Según Cabrera (2023), la RV puede definirse como "un mundo paralelo llevado a un espacio no físico, pero virtual, en el que es posible desarrollar actividades cotidianas". Esta tecnología ya ha sido adoptada en sectores como el comercio, la educación y la banca, ofreciendo mayor accesibilidad y superando barreras geográficas.

Cabrera subrayó que los avances en RV están estrechamente vinculados al desarrollo de la industria 4.0, lo que se refleja en aplicaciones como el modelado tridimensional en la industria automotriz. Estas herramientas han demostrado ser eficaces para reducir tiempos y costos en el ensamblaje de vehículos, optimizando los procesos productivos. Sin embargo, también identificó desafíos importantes, como el alto costo de los dispositivos de RV, la necesidad de equipos de alto rendimiento y los conocimientos técnicos especializados, como la animación 3D y la programación.

En el ámbito del periodismo, Cabrera visualiza un futuro prometedor donde las noticias y los documentales se presenten de manera completamente inmersiva. Según la experta, las conferencias de prensa y eventos podrían realizarse íntegramente en entornos virtuales, lo que permitiría a las audiencias interactuar de manera directa y obtener una comprensión más profunda de los acontecimientos narrados. Estas innovaciones redefinirían la relación entre los medios y sus públicos, ofreciendo experiencias más ricas y dinámicas.

Las reflexiones de la Dra. Cabrera resaltan no solo el potencial transformador de la realidad virtual en múltiples campos, sino también los retos asociados a su accesibilidad y aplicación. A medida que estas tecnologías continúen evolucionando, es fundamental que se desarrollen estrategias para democratizar su uso y capacitar a los profesionales en su implementación efectiva.

Cristian Espinosa, director de la agencia digital de capacitación Cobertura Digital, destacó que el periodismo aún se encuentra en una fase incipiente de adaptación al metaverso y la realidad virtual. Según Espinosa (2023), es crucial explorar nuevas formas de narración y experiencias inmersivas que aprovechen las capacidades de estas tecnologías. Sin embargo, reconoció que la mayoría de las audiencias aún no están preparadas para adoptar estas herramientas de manera generalizada, debido a su falta de familiaridad y accesibilidad.

Espinosa enfatizó que la inmersión es una herramienta poderosa para transportar a las personas a contextos específicos, fomentando una comprensión más empática y profunda de los temas abordados. Este enfoque permite a las audiencias "visitar" lugares remotos o revivir eventos históricos de manera interactiva y emocionalmente conectada. Estas características,

según el experto, podrían ser aprovechadas para promover la educación y la conciencia social a través del periodismo inmersivo.

No obstante, Espinosa subrayó que la adopción de estas tecnologías dependerá en gran medida de su accesibilidad. “A medida que los dispositivos sean más asequibles y la tecnología se convierta en algo cotidiano, podremos observar un cambio gradual en la forma en que las audiencias interactúan con el periodismo y consumen noticias” (Espinosa, 2023). Este proceso requerirá una transición progresiva en la que tanto periodistas como audiencias se adapten a las dinámicas inmersivas.

Las reflexiones de Cristian Espinosa destacan la necesidad de continuar experimentando con las posibilidades narrativas del metaverso y la realidad virtual. Aunque la adopción de estas tecnologías se encuentra en una etapa inicial, su potencial para transformar el periodismo es innegable. Con el tiempo, y a medida que las audiencias se familiaricen con estas herramientas, es probable que el periodismo inmersivo se consolide como una nueva forma de comunicar e informar.

José Rivera Costales, director de Tikinauta Comunicación y Marketing Digital en Quito, presentó una visión crítica sobre el uso de la realidad virtual en el periodismo, destacando las barreras que enfrenta su adopción. Según Costales, el alto costo de los dispositivos y la falta de interés tanto de los periodistas como de las audiencias constituyen obstáculos significativos para su implementación. Además, la producción de contenido en realidad virtual requiere inversiones considerables en equipos y recursos especializados, lo que limita su viabilidad, particularmente en medios con presupuestos ajustados.

Aunque Costales reconoce el potencial narrativo de la realidad virtual, considera que su impacto en los medios ecuatorianos es actualmente limitado debido a la baja demanda y la insuficiente preparación tecnológica. Sin embargo, también señala que estas barreras podrían superarse a medida que la tecnología evolucione y se democratice.

El entrevistado subraya que la realidad virtual tiene la capacidad de transformar la narrativa periodística al ofrecer experiencias inmersivas y emocionalmente conectadas. No obstante, enfatiza que para que estas tecnologías logren una adopción más amplia, es

necesario abordar los desafíos de accesibilidad y capacitar tanto a los profesionales como a las audiencias en su uso efectivo.

La perspectiva de Rivera Costales resalta las tensiones entre el potencial transformador de la realidad virtual y las limitaciones prácticas que enfrenta su implementación. A medida que los costos disminuyan y las audiencias se familiaricen con estas herramientas, es posible que el periodismo inmersivo se convierta en una parte integral del ecosistema mediático, ofreciendo nuevas oportunidades para contar historias de manera innovadora y efectiva.

Conclusiones

La realidad virtual ha abierto nuevas posibilidades para el periodismo al ofrecer experiencias inmersivas que transforman la manera en que las audiencias interactúan con las noticias. Al permitir una narración más vívida y emocional, esta tecnología acerca a los usuarios a los acontecimientos y lugares de interés de formas que los medios tradicionales no pueden igualar.

La adopción del periodismo en realidad virtual presenta importantes desafíos. Entre ellos se destacan la necesidad de dispositivos tecnológicos costosos y especializados, las barreras de accesibilidad, y las preocupaciones éticas relacionadas con la privacidad y la precisión de la información presentada. A medida que la tecnología evoluciona, su potencial para revolucionar el consumo de noticias y enriquecer la comprensión de los acontecimientos es innegable.

El periodismo inmersivo ha demostrado ser una herramienta poderosa para representar escenarios complejos, como conflictos, desastres naturales o lugares remotos, ofreciendo una perspectiva más profunda de las realidades enfrentadas por las personas involucradas. La capacidad de interactividad de la RV, que permite a los usuarios elegir qué aspectos explorar y cómo seguir la historia, fomenta un mayor compromiso y participación con la información presentada.

La inmersión total en las noticias requiere una atención especial a la ética periodística. La credibilidad percibida en medios inmersivos puede ser mayor, lo que subraya la importancia de verificar cuidadosamente los hechos y evitar la manipulación de las audiencias. Además, los

altos costos asociados con los equipos y la producción de contenido en realidad virtual limitan su alcance en comparación con otros medios digitales.

Una de las contribuciones más destacadas del periodismo inmersivo es su capacidad para generar empatía en los usuarios. Al colocar a las audiencias en el centro de las historias y permitirles experimentar los acontecimientos desde diferentes perspectivas, se crea una conexión emocional más profunda con los temas tratados, enriqueciendo así la experiencia informativa.

Aunque el periodismo inmersivo no reemplazará completamente a los formatos tradicionales, puede complementarlos y potenciarlos, ofreciendo experiencias multisensoriales que combinan texto, imágenes, sonido y elementos interactivos. A medida que esta tecnología avance y se democratice, su capacidad para promover la colaboración y la participación ciudadana en la generación de noticias abrirá nuevas oportunidades para transformar la comunicación global.

El periodismo en el metaverso promete fomentar una mayor interacción entre ciudadanos y periodistas, permitiendo a las audiencias contribuir activamente a la cobertura de eventos. No obstante, este enfoque requerirá desarrollar nuevas formas de verificar la autenticidad de los datos y garantizar la integridad de la información compartida. Así, la evolución del periodismo inmersivo estará ligada a su capacidad para equilibrar innovación tecnológica con los principios éticos y sociales que sustentan esta profesión.

Referencias bibliográficas

Academy, B. (11 de Noviembre de 2022). *Binance Academy*. Binance Academy: https://academy.binance.com/es/articles/what-is-the-metaverse?utm_campaign=google adsxacademy&utm_source=googleadwords_int&utm_medium=cpc&ref=HDYAHEES&g clid=CjwKCAiAmuKbBhA2EiwAxQnt71SN1ufgpCaEbiXhBDJ8v0NkO9MV9zK6flVv51lf9 85VbIW0g4UOQRoCKJIQAvD_BwE

Acevedo, J. (2022). Una introducción al metaverso: conceptualización y alcance de un nuevo universo online. *adComunica*, 41-56.

Arango, G. (23 de 09 de 2013). *Comunicación digital: una propuesta de análisis desde el pensamiento complejo.* Colombia: Universidad de La Sabana.

Artés Rodríguez, A., & González, F. (2012). Comunicaciones digitales. En F. P. Antonio Artés Rodríguez, *Comunicaciones digitales* (págs. 15-16). Departamento de Teoría de la Señal y Comunicaciones.

Ayerdi, K. M. (2003). NUEVA PROFESIÓN: EL PERIODISTA DIGITAL . *NUEVA PROFESIÓN: EL PERIODISTA DIGITAL* . Quito, Ecuador : Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI.

Cabrera, T. (16 de Mayo de 2023). La Realidad Virtual y el Metaverso. (S. Illescas, Entrevistador)

Caerols, M., Sidorenko, B., & Garrido, P. (2020). Hacia un modelo de narrativa en periodismo inmersivo. *Revista Latina de Comunicación Social*, 340-345.

Campomar, S. (10 de Mayo de 2022). *Aula en Red-Acción.* El metaverso: Un horizonte para el periodismo. : https://blogotomia.com/aulaenred-accion/el-metaverso-un-horizonte-para-el-periodismo/

Campomar, S. (10 de Mayo de 2022). *Aula Red-Acción.* Aula Red-Acción.: https://blogotomia.com/aulaenred-accion/el-metaverso-un-horizonte-para-el-periodismo/

Campos, M. (2017). *Métodos de Investigación Académica.* Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

Colussi, J. (2020). Periodismo inmersivo. Análisis de la narrativa en aplicaciones de realidad virtual. *Revista Latina de Comunicación Social*, 19-32.

Costales, J. R. (22 de 06 de 2023). Periodismo y Realidad Virtual. (S. Illescas, Entrevistador)

Daniele, C. E.-E. (2003). *LAS ENTREVISTAS SEMIESTRUCTURADAS COMO INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS: UNA APLICACIÓN EN EL CAMPO DE LAS CIENCIAS NATURALES.* Argentina: Anuario digital de investigación educativa, (14).

Domínguez, E. (2015). Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. *El profesional de la información.*, 413-423.

Epic, G. (2 de 04 de 2020). *Travis Scott Astronomical Event.* Epigames: https://www.epicgames.com

Esneca Business School. (10 de Agosto de 2021). *Esneca Business School*. https://www.esneca.lat/blog/caracteristicas-periodismo-digital/#:~:text=El%20periodismo%20digital%20se%20caracteriza,se%20extiendan%20a%20nivel%20informativo.

Espinosa, C. (15 de 06 de 2023). La Realidad en el Periodismo. (S. Illescas, Entrevistador)

Fabbri, M. S. (Julio de 2013). Las técnicas de investigación: la observación. *Las técnicas de investigación: la observación.*

Fabbri, M. S. (2013). *Las técnicas de investigación: la observación.*

Fernández, Y. (16 de Mayo de 2022). *Qué es el metaverso y qué posibilidades ofrece.* Xataka: https://www.xataka.com/basics/que-metaverso-que-posibilidades-ofrece-cuando-sera-real

García, E., Gil, J., & Rodriguez, G. (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa.* Granada: Aljibe.

García, F. (2011). El uso de metaversos en el mundo educativo: Gestionando conocimiento en Second Life. *Revista de Docencia Universitaria*, 147-159 .

García, M. (2021). El impacto del metaverso en los eventos virtuales. *Revista de Comunicación Digital, 12*(3), 45-60.

Gasca, J., & Zaragozá, R. (2023). *OREILLY*. https://www.oreilly.com/library/view/designpedia/9788483569559/designpedia-35.xhtml#:~:text=Se%20trata%20de%20una%20entrevista,profesores%2C%20investigadores%2C%20artistas).

Gomez, M. (20 de Julio de 2015). *Blogger.com*. Blogger.com: http://instrumentosparalarecolecciondedatos.blogspot.com/2015/07/recopilacion-documental-y-bibliografica.html#:~:text=La%20recopilación%20documental%20y%20bibliográfica%20se%20utiliza%20preliminarmente%20en%20el,información%20sobre%20el%20problema%20formu

López, D. (2017). *Realidad Virtual: Tecnologías, Dispositivos y Aplicaciones.* UOC.

López, M. (2018). *NUEVOS ESCENARIOS DE LA COMUNICACIÓN.* Quito: Centro de Publicaciones PUCE.

López, M. (2019). Realidad virtual: Fundamentos y aplicaciones. En López-Moliner, *Realidad Virtual: Fundamentos y Aplicaciones* (pág. 45). Paraninfo.

Maldonado, S. C. (2017). La realidad virtual como herramienta terapéutica en la rehabilitación física. *Revista de Neurología*, 73-78.

Nakamoto, S. (2008). *Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system.* Japón.

Pérez, S., & López, X. (2019). La ética del Periodismo Inmersivo a debate. *Hipertext.net*, 1-13. Hipertext.net: https://www.raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/347527

Ramallal, P., & Cárdenas, M. (2022). METAVERSOS COMO CIBERFUENTE PARA EL PERIODISMO POLÍTICO. En PabloRamallal, & M. Cárdenas, *METAVERSOS COMO CIBERFUENTE PARA EL PERIODISMO POLÍTICO* (págs. 12-13). Sevilla: Revista Prisma Social.

Robledo, o. y. (08 de Octubre de 2019). El storytelling como herramienta de comunicación interna: una propuesta de modelo de gestión. En K. R. otros, *Cuadernos de Gestión Vol. 20 Nº 1* (págs. 137-154). Peru y Chile: Universidad de Piura - Universidad del Desarrollo.

Rodríguez, M., & Marquez, S. (2019). Realidad virtual: Características, aplicaciones y potencialidades en el ámbito educativo. En M. &. Rodríguez, *Innovaciones tecnológicas y pedagógicas en educación* (págs. 259-276). Dykinson.

Rodríguez, M., & Zurdo, P. (2018). Aplicaciones educativas de la realidad virtual y aumentada. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia.*, 111-126.

Rodríguez, R., & Frenández, J. (2021). Periodismo inmersivo en la era de la realidad virtual: análisis de casos y propuesta de modelo narrativo. *Palabra Clave*, 24-28.

Sánchez, C. C. (2013). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. En C. C. Sánchez, *Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso* (págs. 561-574). Historia y comunicación social,.

Sánchez, D., & Sanchez, A. (2007). El periodismo digital. Una nueva etapa del periodismo moderno*. *REVISTA LASALLISTA DE INVESTIGACIÓN*, 67-73.

Sánchez, M. (2022). El metaverso:¿ la puerta a una nueva era de educación digital? *nvestigación en educación médica*, 5-8.

Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan. En C. Scolari, *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan* (págs. 247-249). Barcelona: Austral Comunicación.

Scolari, C. A. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital* (págs. 71-81). Anuario AC/E de cultura digital.

Sherman, W. (2002). *Understanding virtual reality.*

Uriarte, J. M. (09 de Marzo de 2020). *Humanidades*. Humanidades: https://humanidades.com/periodismo-digital/

Vizcaíno, P. (Diciembre de 2016). *Del storytelling al storytelling publicitario: el papel de las marcas como contadoras de historias.* Madrid, España: Periodismo y Comunicación Audiovisual.