



UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CUENCA

**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PERIODISMO**

**TEMA:**

**ANÁLISIS CONCEPTUAL DEL PERIODISMO INMERSIVO EN  
EL METAVERSO Y REALIDAD VIRTUAL.**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADO EN PERIODISMO**

**AUTOR: SEBASTIÁN FRANCISCO ILLESCAS YUMBLA**

**DIRECTOR: LCDO. DIEGO ILLESCAS REINOSO, MSC.**

**CUENCA – ECUADOR**

**2023**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CUENCA**

*Comunidad Educativa al Servicio del Pueblo*

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE PERIODISMO**

**TEMA:**

**ANÁLISIS CONCEPTUAL DEL PERIODISMO INMERSIVO EN  
EL METAVERSO Y REALIDAD VIRTUAL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE LICENCIADO EN PERIODISMO**

**AUTOR: SEBASTIÁN FRANCISCO ILLESCAS YUMBLA**

**DIRECTOR: LCDO. DIEGO ILLESCAS REINOSO, MSC.**

**CUENCA – ECUADOR**

**2023**

**DIOS, PATRIA, CULTURA Y DESARROLLO**

## Declaratoria de Autoría y Responsabilidad



Universidad  
Católica  
de Cuenca

### DECLARATORIA DE AUTORÍA Y RESPONSABILIDAD

CÓDIGO: F – DB – 34  
VERSION: 01  
FECHA: 2021-04-15  
Página 1 de 1

#### Declaratoria de Autoría y Responsabilidad

**SEBASTIAN FRANCISCO ILLESCAS YUMBLA** portador de la cédula de ciudadanía N° 0105094825. Declaro ser el autor de la obra: **“ANÁLISIS CONCEPTUAL DEL PERIODISMO INMERSIVO EN EL METAVERSO Y REALIDAD VIRTUAL”** sobre la cual me hago responsable sobre las opiniones, versiones e ideas expresadas. Declaro que la misma ha sido elaborada respetando los derechos de propiedad intelectual de terceros y eximo a la Universidad Católica de Cuenca sobre cualquier reclamación que pudiera existir al respecto. Declaro finalmente que mi obra ha sido realizada cumpliendo con todos los requisitos legales, éticos y bioéticos de investigación, que la misma no incumple con la normativa nacional e internacional en el área específica de investigación, sobre la que también me responsabilizo y eximo a la Universidad Católica de Cuenca de toda reclamación al respecto.

Cuenca, **28 de julio de 2023**

F: 

**SEBASTIAN FRANCISCO ILLESCAS YUMBLA**

C.I. 0105094825

## Certificación de tutor

Certifico que el presente Trabajo de Investigación fue desarrollado por SEBASTIAN FRANCISCO ILLESCAS YUMBLA, con el Tema: ANÁLISIS CONCEPTUAL DEL PERIODISMO INMERSIVO EN EL METAVERSO Y REALIDAD VIRTUAL, bajo mi supervisión.



---

MSC. DIEGO ILLESCAS REINOSO

Tutor

## **Dedicatoria**

Este trabajo de investigación lo dedico con todo mi cariño a mis padres Pablo y Lorena, ya que sin ellos no podría haber llegado a este punto tan importante de mi vida, a mis hermanos Pablo y Juan que siempre me han aconsejado de cómo ser mejor persona, a mi gran amigo Mateo que me acompañó y apoyo en este viaje, por último, pero no menos importante a mis compañeros de clase, junto a toda la Universidad Católica de Cuenca.

Muchas gracias de corazón.

## **Agradecimiento**

Expreso mi gratitud a la Universidad Católica de Cuenca por el aprendizaje que se me dispensó para culminar con éxito mi carrera profesional.

Quiero agradecer a mis padres y hermanos por su apoyo incondicional a lo largo de mi camino. También quiero extender mi agradecimiento a los docentes de la Carrera de Periodismo, en especial al MsC. Diego Illescas Reinoso, quien me brindó un apoyo constante durante toda mi formación académica. Espero con ansias la oportunidad de encontrarme nuevamente con él como colega profesional. Asimismo, agradezco a cada uno de mis amigos por los maravillosos momentos que compartimos a lo largo de estos años juntos.

A todos los mencionados, llevan un lugar especial en mi corazón y siempre serán recordados con gratitud en mi trayectoria profesional y personal.

***“Yo creo que el metaverso es el siguiente capítulo del Internet”.***

***Mark Zuckerberg***

## Resumen

Esta investigación es de tipo cualitativa, que se basa en la recolección y el análisis bibliográfico pretende recopilar conceptualmente la inmersión del periodismo en el Metaverso y Realidad Virtual.

El periodismo, está en continuo cambio, ha recibido con los brazos abiertos a las tecnologías emergentes con el incuestionable objetivo de mostrar al ciudadano, del modo más efectivo posible, el mundo en el que vive. La Realidad virtual es un concepto que tiene un peso incuestionable a la hora de dibujar el futuro de la información.

El periodismo inmersivo hace referencia a las diversas formas en las que, la realidad virtual, la realidad aumentada, el vídeo 360 o la realidad mixta, pueden aportar soluciones a la profesión. Las nuevas tecnologías brindan nuevas oportunidades que demuestran que no se necesitan grandes equipos para hacer periodismo digital innovador.

En un primer momento, se empleó la revisión de la literatura científica para explorar qué se ha escrito sobre la temática que ayudó a fundamentar el tema de estudio. Además, se aplicó la observación con la que se pudo constatar como en la actualidad se realiza el periodismo inmersivo en algunos medios de comunicación.

Finalmente, se ejecutó entrevistas a profundidad a expertos en tema de la realidad virtual y su uso en la generación de productos informativos y como este incursiona en el periodismo del futuro.

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

## **Abstract**

This qualitative research is based on the collection and bibliographic analysis, aiming to conceptually compile journalism immersion in the Metaverse and Virtual Reality.

Journalism is continuously changing; it has welcomed emerging technologies with the unquestionable purpose of showing the citizens, in the most effective way possible, the world they live. Virtual Reality is a concept that has an indisputable weight in the future of information.

Immersive journalism refers to how Virtual Reality, Augmented Reality, 360 videos, or Mixed Reality can provide solutions to the profession. New technologies offer new opportunities revealing that large teams are not needed to make innovative digital journalism.

Initially, a review of the scientific literature was performed to explore information on the subject to substantiate the study topic. In addition, through observation, it was verified how immersive journalism is currently conducted in some media.

Finally, in-depth interviews were conducted with experts in the field of virtual reality regarding the use of this tool to generate informative products and how this tool will be utilized in future journalism.

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

## **Título en español e inglés**

TÍTULO: ANÁLISIS CONCEPTUAL DEL PERIODISMO INMERSIVO EN EL METAVERSO Y REALIDAD VIRTUAL.

TITLE: CONCEPTUAL ANALYSIS OF IMMERSIVE JOURNALISM IN THE METAVERSE AND VIRTUAL REALITY.

## Índice

Declaratoria de Autoría y Responsabilidad .....	I
Certificación de tutor .....	II
Dedicatoria .....	III
Agradecimiento.....	IV
<b>Resumen</b> .....	V
Abstract .....	VI
Título en español e inglés .....	VII
Índice.....	VIII
1. Introducción .....	1
1.1. Formulación del problema. ....	5
1.1.1. Objetivo General .....	5
1.1.2. Objetivos Específicos .....	5
1.2. Hipótesis.....	6
1.3. Metodología.....	6
2. Desarrollo.....	7
2.1. Marco teórico .....	7
2.1.1. Periodismo Digital .....	8
2.1.2. El periodista digital .....	9
2.1.3. Periodismo Inmersivo.....	10
2.1.4. Metaverso .....	12
2.1.5. Realidad Virtual.....	14
2.1.6. El Periodismo en el Metaverso y la Realidad Virtual.....	16
3. Resultados .....	19

3.1. Análisis de la Realidad Virtual desde la Observaciones.....	19
3.2. La Realidad Virtual y el Metaverso desde los Expertos. - .....	24
4. Conclusiones.....	28
Fuentes bibliográficas .....	30
Anexos .....	35

## 1. Introducción

El metaverso es un espacio virtual que tiene como objetivo principal crear una nueva forma de interacción al trasladar el mundo físico a Internet y construir un Internet tridimensional. A través de dispositivos de realidad virtual, como las gafas Oculus Quest 2, los usuarios podrán ingresar a esta plataforma global para trabajar, comunicarse, realizar compras o disfrutar de juegos.

Además, la experiencia se basará en la realidad virtual, donde cada usuario tiene control sobre un personaje o avatar virtual y se podrán realizar una serie de actividades como, por ejemplo, llevar a cabo una conferencia en una oficina virtual utilizando un dispositivo Oculus VR, luego pasar a relajarse y jugar para posteriormente gestionar monedas criptográficas y finanzas dentro del metaverso.

Por otra parte, los videojuegos fueron pioneros en adentrarse en el mundo de la realidad virtual, ya que en ellos se han creado eventos virtuales como conciertos y reuniones. Los jugadores ya no solo utilizan los videojuegos para jugar, sino que también los emplean para llevar a cabo otras actividades y aspectos de sus vidas en el "ciberespacio". Un ejemplo destacado es el concierto realizado por el cantante Travis Scott en el popular videojuego Fortnite, donde millones de personas de todo el mundo se reunieron virtualmente a través de dispositivos electrónicos para presenciar el evento.

Según Campomar (2022), se puede observar una representación temprana de lo que podría ser un metaverso en juegos de realidad virtual como VR CHAT o Second Life. Además, existen herramientas de comunicación laboral como Gather.town que integran múltiples aspectos de nuestras vidas en entornos virtuales. Estas plataformas nos brindan una visión de cómo los mundos virtuales están conectando diferentes aspectos de nuestra realidad a través de la tecnología. (Campomar, 2022)

En este mismo sentido Academy (2022) señala que, en el contexto del metaverso, las criptomonedas desempeñan un papel fundamental. Aunque los videojuegos representan el aspecto tridimensional, no abarcan la totalidad de lo que realmente constituirá el metaverso. En este sentido, las criptomonedas pueden proporcionar una parte esencial y necesaria, al ofrecer pruebas digitales de propiedad, facilitar transferencias y mejorar la accesibilidad dentro del metaverso. (Academy, 2022)

De manera análoga, en un futuro próximo, se prevé que trabajemos, socialicemos y realicemos compras en el metaverso. Sin embargo, para que esto sea viable, será necesario contar con un mecanismo seguro que permita demostrar la propiedad de las compras realizadas en este entorno virtual. Asimismo, las personas deberán sentirse seguras al transferir su dinero dentro del metaverso. Para abordar estos desafíos, se requerirán herramientas como la tecnología blockchain, que proporciona una forma segura y transparente de verificar y fidelizar las compras realizadas en el metaverso.

Asimismo, según Nakamoto (2008), el creador del concepto de blockchain, se define como "un sistema de contabilidad distribuida que registra y verifica transacciones de manera transparente y segura en una red descentralizada". (Nakamoto, 2008)

Adicionalmente, según la página de Academia (2022), la tecnología blockchain crea una base de datos compartida a la cual los participantes tienen acceso, lo que les permite rastrear cada transacción realizada. Este tipo de características de transparencia y registro inmutable de transacciones ofrece diversos servicios en el metaverso, como:

- **Prueba digital de propiedad:** Al tener en posesión una billetera con acceso a las claves privadas correspondientes, es posible realizar una demostración inmediata de la propiedad de una actividad o un activo en la blockchain.

- **Coleccionabilidad digital:** De la misma manera que se puede determinar la propiedad de algo, también se puede demostrar que un objeto es auténtico y único. Esta capacidad resulta relevante para los metaversos que buscan incorporar actividades del mundo real.
- **Transferencia de valor:** El metaverso requiere una manera segura de transferir valores en la cual los usuarios puedan confiar. Las criptomonedas basadas en blockchain ofrecen una mayor seguridad. Aunque los usuarios pasen una considerable cantidad de tiempo en el metaverso y ganen dinero allí, aún necesitan una moneda en la cual puedan depositar su confianza.
- **Gobernanza:** Es crucial que los usuarios tengan la capacidad de tener control sobre las reglas de interacción en el metaverso. Al igual que en la vida real, donde las empresas y los ciudadanos votan y eligen líderes y gobiernos, el metaverso también necesita establecer un sistema de gobierno equitativo. En este sentido, la tecnología blockchain se ha demostrado como una forma confiable de implementar un gobierno justo en el metaverso.
- **Accesibilidad:** A diferencia de una cuenta bancaria, no es necesario realizar depósitos ni proporcionar información personal. Esto convierte a las billeteras de blockchain en una de las formas más accesibles para gestionar finanzas e identidades digitales en línea. (Academy, 2022)

Aunque el metaverso se encuentra en sus etapas iniciales y puede no ser rentable en este momento, muchos medios de comunicación en todo el mundo ya han comenzado a explorar el mundo de la realidad virtual como el siguiente paso en la evolución de la comunicación. Al igual que en el pasado, cuando el periodismo se adaptó al mundo digital, el metaverso se perfila como la siguiente frontera para el campo de la comunicación. A pesar de los desafíos actuales, varios medios de comunicación han

incursionado en la realidad virtual como una forma de ampliar sus horizontes y brindar a sus audiencias experiencias inmersivas.

Por otro lado, a medida que el entorno virtual continúa evolucionando, el periodismo asume la responsabilidad de cumplir con su misión primordial: informar a la sociedad sobre los acontecimientos del mundo. Sin embargo, en el contexto del metaverso, el periodismo va más allá de ser simplemente un narrador de historias. Este nuevo entorno virtual ofrece una amplia gama de oportunidades comerciales y está cambiando la forma en que los periodistas llevan a cabo su trabajo.

Además, el metaverso proporciona un terreno fértil para el desarrollo de la comunicación periodística, ya que los periodistas pueden acceder a información desde cualquier lugar, trascendiendo las limitaciones de las pantallas tradicionales. Este nuevo entorno virtual ofrece un escenario ideal para la realización de eventos de comunicación, como conferencias de prensa y eventos. La accesibilidad a recursos y la inmersión en una experiencia de realidad de 360 grados acercan al periodismo a su audiencia de una manera sin precedentes.

Igualmente, los periodistas pueden explorar nuevas formas de presentar información y contar historias. A través de la realidad virtual, pueden transportar a su audiencia a lugares remotos, permitiéndoles vivir experiencias de manera virtual. Esta capacidad de inmersión y la posibilidad de experimentar eventos en primera persona generan una conexión más profunda y una comprensión más vívida de los temas reportados.

Por otra parte, dado el amplio potencial del metaverso, también existen importantes desafíos a tener en cuenta, y no es una excepción cuando se trata de la veracidad de la información. El surgimiento de la verdad en este nuevo entorno podría dar lugar a un preocupante aumento de las noticias falsas y el robo de identidad, donde se proporciona información falsa con fines políticos o económicos. Sin embargo, si el

metaverso es capaz de abordar estos desafíos de manera efectiva, tiene el potencial de respaldar y fortalecer el periodismo de calidad en esta nueva era digital.

Entonces que se puede esperar, según la autora Silvia 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)

Por lo tanto, en esta investigación se va analizar como el Periodismo se adaptará, al Metaverso, la Realidad Virtual y las nuevas formas de hacer Periodismo.

### **1.1. Formulación del problema.**

- ¿Cómo el periodismo se adaptará al metaverso, a la realidad virtual y de qué manera será su inmersión?

#### **Objetivos:**

##### **1.1.1. Objetivo General**

- Analizar conceptualmente la inmersión del periodismo en el Metaverso y Realidad virtual.

##### **1.1.2. Objetivos Específicos**

- Fundamentar el periodismo digital e inmersivo, la transmedia, el Metaverso y Realidad virtual.
- Caracterizar el periodismo digital e inmersivo en el metaverso Y realidad virtual, en la actualidad.

- Proponer un artículo científico de análisis del periodismo, en el Metaverso y Realidad virtual.

### **1.2. Hipótesis.**

El periodismo encontrará un nuevo espacio de interacción, nuevos relatos y estrategias que brindan el Metaverso y Realidad Virtual.

### **1.3. Metodología.**

La investigación es de carácter cualitativo y, según los autores, examina la realidad en su contexto natural y busca comprender o interpretar los fenómenos según su significado para las personas involucradas, implica el uso y recolección de materiales, experiencias personales, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes y sonidos que describen situaciones y significados de situaciones cotidianas y problemáticas en la vida de las personas. (García, Gil, & Rodriguez, 1996)

Además, es una investigación bibliográfica; porque utiliza texto u otros tipos de material intelectual impreso o grabado como fuente principal para recuperar datos. Se centra en la reflexión innovadora y crítica de textos concretos y los conceptos que plantean, más que en la simple recopilación de datos contenidos en los libros. También puede utilizar otro tipo de fuentes documentales como películas, música, pinturas, microfilmes, sitios web, etc. (Campos, 2017)

Además, es una investigación descriptiva, ya que su objetivo es identificar las propiedades del objeto o fenómeno en estudio y proporcionar la descripción más precisa posible. Por tanto, es necesario seleccionar las características o conceptos del fenómeno y determinar cada uno de ellos de forma independiente y con gran precisión. La investigación descriptiva requiere que los investigadores tengan un amplio conocimiento del tema que se estudia. Esto se debe a que es la única forma de formular una pregunta específica, elegir la variable a decidir, elegir el método más

preciso para decidir y definir los grupos a decidir. incluido en la medida. (Campos, 2017)

**Las técnicas que se aplicarán en esta investigación son:**

**Observación:**

La observación es un proceso cuya primera e inmediata tarea es recopilar información sobre el tema que se estudia. Esta colección incluye una operación de codificación: los datos sin procesar seleccionados se traducen en un código que se puede enviar a alguien. (Fabbri, 2013)

**Entrevistas:**

Las entrevistas son una forma adecuada de recolectar datos empíricos, donde el investigador puede tomar la decisión de respetar el lenguaje de los entrevistados y que sus clasificaciones o expresiones no distorsionen o entorpezcan los significados que les dan los informantes. O bien, su decisión puede ser analizar, organizar y presentar datos empíricos de acuerdo con sus propias clasificaciones y teorías respaldadas. (Daniele, 2003)

**Entrevistas a expertos:**

Es una técnica utilizada en la investigación y el periodismo que implica el diálogo y la obtención de conocimientos de individuos especializados en un área específica.). (Gasca & Zaragoza, 2023)

**Recopilación bibliográfica:**

La investigación bibliográfica se trata de métodos para obtener información y conocimiento a través de libros y, por lo general, artículos relacionados con temas y temas específicos. (Gomez, 2015)

## **2. Desarrollo**

### **2.1. Marco teórico**

Esta investigación se analizará como el periodismo digital se adentrará en el mundo de la realidad virtual junto al Metaverso, cabe aclarar que esta investigación tendrá conceptos teóricos, ya que el Metaverso es un mundo que todavía no es accesible para todos.

El concepto “comunicaciones digitales” suele evocar la idea de señales de voltaje que cambian entre dos niveles que representan el uno y el cero y que, aunque distorsionadas al ser transmitidas por el canal, pueden ser reconstruidas en el destino gracias a su carácter discreto. Como veremos, estas formas de onda no son precisamente las más eficientes para comunicar información y existen soluciones mejores; sin embargo, son un buen ejemplo de cómo la discretización ayuda a conseguir una comunicación fiable. (Artés Rodríguez & González, 2012)

Otro autor como Arango (2013) sostiene que la comunicación digital un fenómeno dinámico, globalizado y convergente, no es fácil pensar en un marco regulatorio de orden internacional que se anticipe efectivamente a los cambios y a las novedades ofrecidas por los avances tecnológicos y las estrategias de las empresas con el fin de controlar la avalancha de nuevas modalidades y configuraciones industriales derivadas de la comunicación digital. (Arango, 2013)

### **2.1.1. Periodismo Digital**

Según los autores Diego Sánchez y Alonso Sanchez(2007), el verdadero periodismo digital “rompe con la comunicación lineal y unidireccional” (Sánchez & Sanchez, 2007)

Otro autor lo define como, el periodismo digital rompe con la comunicación lineal y unidireccional de un emisor a un receptor e implica una serie de cambios fundamentales respecto a las rutinas del periodismo tradicional. (Ayerdi, 2003)

El periodismo digital se caracteriza por aprovechar todos los elementos y servicios de Internet con el objetivo de enriquecer y agilizar la difusión de información a través de medios digitales. Aunque implica el uso

de recursos web y la publicación en línea, el periodismo digital posee características distintivas propias.

### **2.1.2. El periodista digital**

Según Uriarte (2020) el nuevo perfil de los periodistas, determinado por el rápido dinamismo digital, tiene las siguientes características esenciales:

- Conocimiento de herramientas 2.0 para la gestión y programación de redes sociales.
- Integración experta con Internet y conocimiento de las horas de mayor afluencia, argot de moda y otros aspectos de la Sociedad 2.0.
- La capacidad de recuperar información de una variedad de medios, no solo cartas, y desarrollar información en una variedad de formatos escritos y visuales.
- Manejo de fotografía, edición digital, grabación, etc.
- Nativo digital, aficionado a los gadgets, las tecnologías de la comunicación y la cultura online. (Uriarte, 2020)

El periodismo digital aprovecha una amplia variedad de herramientas disponibles en la web con el fin de proporcionar información instantánea y enriquecer el conocimiento de los usuarios en línea. Estas herramientas son detalladas y descritas por la página de Esneca Business School.

- **Multimedialidad**

El periodismo digital se distingue por la combinación de diversos formatos, como texto, audio, gráficos, video, animación y fotografía, en una misma plataforma. Esta capacidad permite enriquecer y ampliar la presentación de noticias de manera efectiva. Los recursos de texto, imágenes, audio y presentaciones se integran en el vasto entorno cibernético, poniéndolos a disposición de los usuarios y las audiencias.

- **Hipertextualidad**

El elemento central del periodismo en línea es el hipertexto, también conocido como enlace, que brinda a los lectores la capacidad de navegar por diferentes secciones de una página e incluso entre múltiples páginas. El hipertexto es considerado fundamental en el periodismo en Internet, ya que permite a los lectores adentrarse en el tema de su interés a su propia voluntad.

- **Interactividad**

Una de las características fundamentales del periodismo digital radica en su capacidad de fomentar la interacción entre los usuarios, las noticias y los medios, permitiendo a los usuarios expresar sus comentarios y opiniones sobre diversos temas. Esta naturaleza interactiva promueve la formación de la opinión pública y empodera a los usuarios al brindarles la oportunidad de convertirse en generadores de información. De este modo, el público informado no solo desempeña un papel receptivo, sino que también ocupa un espacio relevante en el ecosistema informativo. (School, 2021)

### **2.1.3. Periodismo Inmersivo**

Según la autora Colussi (2020), la esencia central del periodismo inmersivo radica en la posibilidad de que el usuario interactúe con el entorno de un evento a través de la representación de un avatar digital, que es un personaje animado en 3D que experimenta el mundo desde la perspectiva en primera persona. De esta manera, el usuario puede explorar el entorno virtual de manera activa, ya que los movimientos de los brazos y las piernas del avatar digital coincidirían con los movimientos del cuerpo real del usuario. (Colussi, 2020)

De igual forma los autores Sara Pérez y Xosé López, se refieren al periodismo inmersivo como una modalidad de creación de contenido no ficticio que se aprovecha de recursos como la realidad virtual y las imágenes en 360 grados. Sin embargo, el formato más comúnmente utilizado en este contexto es el video en 360 grados. (Pérez & López, 2019)

Asimismo, el principio fundamental del Periodismo Inmersivo radica en brindar al usuario la capacidad de experimentar la sensación de estar presente en el lugar, en contraposición al espacio físico real en el que se encuentra. La inmersión busca crear una sensación de presencia y transporte al entorno virtual o recreado, permitiendo al usuario establecer una conexión más profunda con la historia o evento que se está narrando. La tecnología utilizada, como la realidad virtual y las imágenes en 360 grados, se emplea con el propósito de lograr esa sensación de estar verdaderamente inmerso en el lugar representado. (Caerols, Sidorenko, & Garrido, 2020)

Por otro lado, la autora Eva Domínguez (2015) menciona que el audio interactivo e inmersivo, el video y la fotografía en 360 grados, las cámaras web y la fotografía en tres dimensiones, así como la realidad aumentada, presentan diversas oportunidades para la narrativa periodística y aumentan la sensación de inmersión al explorar un lugar. (Domínguez, 2015)

De manera análoga la autora anterior menciona que la incorporación de estos formatos en el campo del periodismo ha enfrentado ciertos obstáculos que han retrasado su implementación completa. Uno de ellos es la necesidad de contar con perfiles especializados capaces de crear contenido en estos formatos, lo cual requiere habilidades técnicas y creativas específicas. Además, el coste de las tecnologías necesarias para desarrollar y presentar este tipo de contenido ha sido una barrera significativa. (Domínguez, 2015)

El periodismo inmersivo alcanza su máximo potencial cuando se utiliza en conjunto con tecnologías y equipos de realidad virtual. Estas tecnologías permiten eliminar las barreras físicas sensorialmente y ofrecen un terreno fértil para fomentar la sensación de habitar otro entorno. Sin embargo, debido a los requerimientos técnicos y económicos asociados a la realidad virtual, su adopción plena en el periodismo ha sido gradual.

A causa de eso, el periodismo inmersivo ofrece un nuevo horizonte para la narración de historias, permitiendo a los periodistas transportar a los espectadores a lugares remotos y brindarles experiencias más inmersivas. A medida que las tecnologías se vuelvan más accesibles y los profesionales adquieran las habilidades necesarias, es probable que el periodismo inmersivo desempeñe un papel cada vez más importante en la presentación de noticias y reportajes.

Por otro lado, el autor Marco López menciona que el Periodismo Inmersivo, se nutre de recursos como la realidad virtual y las imágenes estáticas o en movimiento en 360° y una serie de elementos que, en su conjunto, se denominan narrativas inmersivas. (López M. , 2018)

#### **2.1.4. Metaverso**

El metaverso es un universo en línea en constante evolución y desarrollo, según las palabras de Mark Zuckerberg. Es un mundo donde las personas se conectarán para vivir nuevas experiencias. Desde la educación y la formación inmersiva hasta las posibilidades en la atención médica y trabajo, el metaverso abrirá nuevas oportunidades. Revolucionará la forma en que aprendemos y descubrimos, llevándolo a un nivel superior. En lugar de simplemente absorber información pasivamente, las personas podrán aprender a través de la acción, sumergiéndose en temas y experiencias nuevas, y profundizando sus conocimientos mediante la inmersión en entornos tridimensionales.

Del mismo modo el autor Javier Acevedo (2022), define al metaverso como un espacio persistente y sincronizado en tiempo real, que cuenta con su propia economía virtual. Es un entorno concurrente que ofrece una gran diversidad de experiencias, ya sean privadas, públicas, domésticas o sociales. Además, está poblado de contenido que los usuarios pueden manipular en diferentes grados según sus preferencias. (Acevedo, 2022)

En el orden de las ideas anteriores, los diversos metaversos son espacios virtuales persistentes cuyas herramientas buscan que el usuario

se mueva, interactúe y cree contenido en distintos escenarios habilitados para tal fin. (Acevedo, 2022)

Otro autor como García (2011) define al metaverso como, entornos ficticios en los que los participantes interactúan mediante avatares personalizados, con el objetivo de simular experiencias de la vida real en un entorno virtual sin restricciones de espacio y tiempo. Desde su surgimiento, se ha planteado su uso en el ámbito educativo, ya que pueden servir como espacios de aprendizaje alternativos donde probar nuevas formas de interacción social. (García F. , 2011)

En el ámbito educativo el autor anteriormente citado menciona que, a partir de los años noventa, las universidades estadounidenses, en particular la Universidad de Carolina del Norte y la Universidad de California en Berkeley, comenzaron a implementar mundos virtuales y a investigar el uso de entornos tridimensionales para mejorar las competencias y el aprendizaje. A partir de 1994, con la aparición del lenguaje Virtual Reality Modeling Language, se hizo posible la manipulación de entornos virtuales, lo que llevó a avances en la investigación a través de la modelización, el desarrollo de aulas virtuales en 3D y cambios en la percepción del individuo, así como en los procesos de comunicación. (García F. , 2011)

Por otro lado, Melchor Sánchez (2022) menciona que el metaverso se ha concebido como un espacio tridimensional universal y unificado que busca integrar y conectar los diversos mundos virtuales existentes. Se pretende que sea un entorno interoperable, permitiendo la interacción y la colaboración entre diferentes plataformas y experiencias virtuales. (Sánchez M. , 2022)

Adicionalmente el autor anterior menciona que el metaverso tiene una serie de características:

- **Interactividad:** El usuario es capaz de comunicarse con el resto de usuarios y de interactuar en y con el metaverso.

- **Corporeidad:** Los usuarios están representados por avatares y están limitados por ciertas leyes y recursos.
- **Persistencia:** El programa sigue funcionando y desarrollándose a pesar de que algunos o todos sus miembros no estén conectados. (Sánchez M. , 2022)

De manera análoga Yúbal Fernández, (2022) indica que el término metaverso se originó en la novela de 1992 titulada "Snow Crash" y se ha convertido en un término ampliamente utilizado para describir visiones de espacios de trabajo tridimensionales o virtuales. El metaverso se refiere a un mundo virtual en el que los usuarios pueden interactuar y que ha sido diseñado para simular una realidad externa. (Fernández, 2022)

Por último, el mismo autor sostiene que una de las ideas centrales del metaverso es proporcionar a los usuarios una total libertad creativa. Esto implica tener la capacidad de personalizar nuestros avatares para que se asemejen a nuestra apariencia física o para darles un aspecto completamente diferente. También implica poder crear y personalizar el entorno, así como establecer nuestros propios negocios y espacios según nuestros gustos y preferencias.

Actualmente, Internet está repleto de comunidades virtuales y redes sociales a las que accedemos desde diferentes dispositivos. La interacción virtual con otras personas supera en gran medida la interacción física. El metaverso daría un paso adelante al fusionar el mundo físico y el virtual, creando un universo nuevo administrado por la empresa que logre establecer su propio mundo virtual. (Fernández, 2022)

### **2.1.5. Realidad Virtual**

La realidad virtual se define como una experiencia interactiva e inmersiva en la que el usuario se siente transportado a un lugar determinado a través de un dispositivo de pantalla colocado en la cabeza.

Esta tecnología permite al usuario experimentar sensaciones emocionales y físicas similares a las de la vida real.

El autor, Sherman (2002), definen a la realidad virtual como "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". (Sherman, 2002)

Otro autor como López, (2017) define a la Realidad Virtual como una tecnología que proporciona una experiencia inmersiva a través de la simulación de entornos virtuales tridimensionales. (López D. , 2017)

De manera análoga la realidad virtual permite la percepción sensorial de explorar un espacio, que brindan al usuario la capacidad de interactuar y actuar en el entorno virtual. Los expertos tecnológicos consideran que la verdadera realidad virtual y la inmersión total se logran mediante dispositivos que permiten tanto el libre movimiento como la interacción con las manos, como los visores Oculus Quest.

Por otro lado, este mismo autor sustenta que la realidad virtual ha emergido como una tecnología innovadora que permite a los usuarios sumergirse en entornos simulados y experimentar una sensación de presencia y participación activa. A través del uso de dispositivos como cascos de realidad virtual y controladores hápticos, esta tecnología ha revolucionado numerosos campos, desde el entretenimiento hasta la medicina y la educación. (López D. , 2017)

En este sentido la realidad virtual ha encontrado aplicaciones en una amplia variedad de campos, desde el entretenimiento y los videojuegos hasta la medicina y la educación. En su obra "Realidad Virtual: Fundamentos y Aplicaciones", Moliner López afirma que la realidad virtual proporciona una experiencia inmersiva única, en la que los usuarios pueden interactuar con objetos y entornos virtuales de manera casi realista. Esta capacidad de inmersión ha impulsado su uso en la industria del

entretenimiento, donde se ha convertido en una herramienta clave para la creación de experiencias cinematográficas y de videojuegos envolventes. (López M. , 2019)

### **2.1.6. El Periodismo en el Metaverso y la Realidad Virtual**

Al explorar la práctica del periodismo en Realidad Virtual, se busca comprender cómo se llevaría a cabo la aplicación de esta tecnología en el campo periodístico que según los autores Rafael Rodríguez y Juan Fernández (2021), el periodismo en la realidad virtual se refiere a la práctica de producir contenido periodístico inmersivo utilizando tecnologías de realidad virtual. Consiste en la creación de experiencias interactivas y envolventes que permiten a los usuarios sumergirse en historias y eventos de una manera más inmersiva y participativa. Los autores señalan que el periodismo en la realidad virtual ofrece nuevas posibilidades narrativas al combinar elementos visuales, sonoros y de interacción para transmitir información de manera impactante y emocional. (Rodríguez & Frenández, 2021)

Igualmente, en la era digital la evolución tecnológica ha abierto nuevas fronteras para el periodismo, y una de las más emocionantes y prometedoras es la realidad virtual. Con avances en la tecnología de realidad virtual, los periodistas están explorando formas innovadoras de contar historias y brindar a las audiencias una experiencia inmersiva. El periodismo en la realidad virtual no se trata solo de informar, sino de transportar a las personas a lugares y eventos de manera virtual, permitiéndoles experimentarlos de una forma más cercana y envolvente.

A lo largo de esta exploración, examinaremos las diversas aplicaciones del metaverso y la realidad virtual en el campo del periodismo que según los autores Pablo Ramallal y María Cárdenas (2022) son las siguientes:

**Entrevistas:** Las entrevistas en realidad virtual están ganando reconocimiento como un campo periodístico en constante crecimiento. El

rol del entrevistador virtual implica llevar a cabo una amplia y exhaustiva recopilación de información, similar al enfoque convencional, a través de una exploración detallada de la biografía del político y sus relaciones cercanas, sin dejar de considerar el contexto actual que rodea el encuentro. Esta técnica permite cierta flexibilidad si las circunstancias motivan la formulación de preguntas que van más allá de la estrategia inicial, siempre y cuando ello contribuya a enriquecer los datos recopilados, aunque se deben seguir las mismas pautas establecidas.

**Rueda de prensa en espacios virtuales:** En los metaversos, esta interacción también se puede ampliar a la ciudadanía, permitiendo su participación activa. Además, en los espacios de Realidad Virtual, se pueden recrear entornos y ambientes para organizar conferencias de prensa, utilizando herramientas virtuales para transmitir datos de acuerdo con los protocolos necesarios para la información política.

**Corresponsal en el Metaverso:** Un efecto potencial de los metaversos es la aparición de países virtuales que dependen de corporaciones y grandes plataformas digitales. La forma en que se construyan y gobiernen los metaversos tendrá un impacto significativo en los resultados sociales tanto en el futuro cercano como en las generaciones futuras. En este sentido, cada metaverso tiene sus propias reglas de uso y busca financiarse a través de criptomonedas, en algunos casos, incluso con su propia criptomoneda. Los usuarios se convertirán en una masa numerosa y adquirirán la condición de ciudadanos, como ya se los denomina en algunos espacios. El derecho a la propiedad se garantiza mediante el uso de tokens no fungibles o por su abreviación en inglés NFT.

**Reportaje y documental:** El reportaje es un género periodístico que se destaca por contar con una narrativa fundamentada en la información, a veces incorporando elementos transmedia. En el ámbito político, la realidad virtual ha logrado generar conciencia sobre asuntos controvertidos, como el aborto, al presentar documentales interactivos. Un ejemplo de esto es "Across the Line" de Nonny De la Peña, que sumerge al espectador en la

historia de una mujer que se somete a un aborto legal y consensuado en una clínica segura.

El reportaje en realidad virtual, debido a su capacidad para generar empatía, puede ser uno de los géneros periodísticos que más beneficios puede obtener de la inmersión. En esta situación, el espectador se convierte en un testigo inmersivo, un nuevo receptor y consumidor de noticias, cuya forma de interpretar los hechos noticiosos debe ser observada, ya que no todas las consecuencias son positivas. Existe el riesgo de una proximidad inapropiada, posiblemente demasiado cercana a los involucrados en la noticia. En el concepto más avanzado del metaverso, que aún está por desarrollarse, el reportaje-documental de realidad virtual irá más allá del ejemplo mencionado y se filmarán y transmitirán directamente, dando lugar a una nueva forma de periodismo.

**Metaversos, espacio para confidentes:** Los mundos virtuales y los metaversos se presentan como entornos de significación anónima, lo que implica que en principio no se puede identificar a los individuos que interactúan en ellos. En el periodismo político, ha sido común cubrir casos en los que personas anónimas revelan escándalos que pueden tener repercusiones en su vida digital. Para garantizar la seguridad y confidencialidad en los metaversos, se requerirían espacios protegidos donde periodistas e informantes puedan abordar temas salvaguardando la encriptación, los espacios digitales y la capacidad de los avatares para falsificar género, edad, voz, acento y otros rasgos definitorios del individuo. Estas ventajas permitirían la interacción en primera persona. Es posible que el avatar funcione como una especie de "vestimenta" tecnológica, similar a cómo nuestras ropas nos representan, lo que también podría servir como una especie de armadura para proteger la identidad de los informantes. Esta idea cobra sentido en espacios descentralizados de código abierto. (Ramallal & Cárdenas, 2022)

### 3. Resultados

#### 3.1. Análisis de la Realidad Virtual desde la Observaciones

En este apartado se 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, logró realizar su primera entrevista en el Metaverso, la misma que fue presentada por Alejandra Oraa quien tuvo la oportunidad de conversar junto a Esteban Israel. Vicepresidente de Comunicaciones en Meta para América Latina.

Gracias a la tecnología de la Meta Quest 2, se logró hacer la primera entrevista en el canal de CNN el cual utilizó la herramienta de Horizon Workrooms.

##### Figura 1:

Entrevista en Realidad Virtual en CNN



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

La entrevista demuestra como un espacio virtual puede ser utilizado para temas importantes del trabajo o del día a día, ya que según la creencia las gafas de realidad virtual solo sirven para temas de entretenimiento.

Los entornos virtuales pueden ofrecer una extensa gama de utilidades para lograr hacer una entrevista, lo primero que se nota es que los avatares virtuales son completamente adaptables al gusto del usuario, esto quiere decir que el usuario puede recrearse a sí mismo dentro del entorno virtual o si lo desea puede ser una persona completamente diferente, además se puede usar cualquier tipo de ropa.

**Figura 2:**

Entrevista en Realidad Virtual en CNN



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

Algo que también se nota en la entrevista es el tema de las manos, gracias a la tecnología de Hand Tracking se logra apreciar que las manos de los avatares se movían a la par con las manos de la entrevistadora y el entrevistado, incluso se logra apreciar que uno de ellos intenta hacer el famoso baile de “La Macarena”.

Este tipo de tecnología les da un toque más realista a los mundos virtuales, ofreciendo una experiencia única como la que ofrece esta entrevista, aquí se muestra como incluso hay la opción de chocar las manos entre sí y al momento de hacerlo incluso hay un sonido para ello, además de todo esto el entorno en el que se encuentran es un lugar paradisíaco con un extenso mar y arena.

**Figura 3:**

Entrevista en Realidad Virtual en CNN



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

Pasando a los temas principales, la entrevista cubre temas importantes como la economía y cómo este tipo de tecnología puede beneficiar potencialmente a las personas. En unos años, las gafas de realidad virtual pueden reemplazar a los teléfonos móviles.

### **Reportaje en 360°**

El canal de YouTube conocido como: “El Futuro Es Apasionante de Vodafone”, realizó un reportaje de como la Realidad Virtual cambiará al periodismo. Dicho reportaje tiene una peculiaridad, fue grabado utilizando la tecnología de 360°.

El reportaje demuestra a los usuarios que la Realidad Virtual se puede usar en el periodismo y como esta tecnología puede ser revolucionaria.

**Figura 4:**

Reportaje en 360°.



**Fuente:** [https://www.youtube.com/watch?v=yXf\\_qClfg50&t=317s](https://www.youtube.com/watch?v=yXf_qClfg50&t=317s)

Dentro del reportaje muestran distintos fragmentos de lugares y acciones diferentes como:

Lugares turísticos e importantes, viaje en un taxi desde la perspectiva del pasajero, un viaje en una canoa con un niño africano, una zona de guerra en Irak, visitar Fukushima a descubrir qué fue de esa población cinco años después del desastre nuclear, entre otros.

**Figura 5:**

Reportaje en 360°.



**Fuente:** [https://www.youtube.com/watch?v=yXf\\_qClfg50&t=317s](https://www.youtube.com/watch?v=yXf_qClfg50&t=317s)

Algo importante que tiene este video es el tema de las entrevistas que se desarrollan, las cuales quieren lograr que el usuario se sienta como si estuviera cara a cara con la persona entrevistada, ya que cuando se grabaron la cámara fue puesta al frente de la persona y daba un efecto de que el usuario hacía la entrevista creando un sentimiento de intimidad que no se podría sentir utilizando algún otro medio.

**Figura 6:**

Reportaje en 360°.



**Fuente:** [https://www.youtube.com/watch?v=yXf\\_qClfg50&t=317s](https://www.youtube.com/watch?v=yXf_qClfg50&t=317s)

Algo interesante que mencionan en el documental es ¿Por qué utilizarían las gafas de Realidad Virtual para consumir periodismo?, a decir verdad, es que esta tecnología no es tan práctica como lo es un dispositivo móvil y se prefiere consumir periodismo utilizando la forma más rápida y sencilla.

Al final de todo la clave de este documental es como las tecnologías están permitiendo que lo audiovisual se vuelva mucho más inteligente, ofreciendo experiencias únicas que hagan vivir al usuario historias con un acercamiento que lo llene de conocimientos.

### Figura 7:

Entrevista en Realidad Virtual en CNN



Fuente: [https://www.youtube.com/watch?v=yXf\\_qClfg50&t=317s](https://www.youtube.com/watch?v=yXf_qClfg50&t=317s)

### 3.2. La Realidad Virtual y el Metaverso desde los Expertos. -

En las entrevistas a expertos se tomó en consideración a la Dra. Tatiana Cabrera directora de la Carrera de Realidad Virtual y Videojuegos de la Universidad Católica de Cuenca en la que analizó aspectos importantes de la Realidad Virtual.

Según Cabrera (2023), la Realidad Virtual es un mundo paralelo llevado a un espacio no físico, pero virtual, en el que es posible desarrollar la vida cotidiana. Actualmente, la Realidad Virtual ya está integrada en la vida diaria, siendo utilizada por comercios, bancos y universidades para brindar mayor accesibilidad a las personas y romper las barreras de estar en un solo lugar. (Cabrera, 2023)

Por otra parte, en relación a los avances en la Realidad Virtual, sostiene que se ha observado un progreso constante a medida que la tecnología se perfecciona en línea con la industria 4.0. Un campo destacado en su aplicación es el ensamblaje de vehículos, donde se utilizan herramientas de Realidad Virtual para el modelado tridimensional de los

automóviles. Esta innovación ha demostrado ser beneficiosa al reducir el tiempo requerido para la producción y evitar costosos gastos en piezas.

Sin embargo, según Cabrera (2023) la accesibilidad a la tecnología de Realidad Virtual puede resultar complicada para la mayoría de las personas debido a varios factores. En primer lugar, los precios asociados a esta tecnología suelen ser elevados, con precios que oscilan alrededor de los 300 dólares o más. Esto puede ser una barrera para aquellos con presupuestos limitados. Además, para utilizar la Realidad Virtual de manera efectiva, se requiere tener conocimientos y estudios específicos en su desarrollo, como animación 3D y programación, lo cual puede resultar desafiante para aquellos sin experiencia en estas áreas. Por último, es necesario contar con equipos de alta gama que puedan cumplir con los requisitos de rendimiento de la Realidad Virtual. (Cabrera, 2023)

Finalmente, la entrevistada señala que, en el ámbito del periodismo, se encuentra en un momento que se visibiliza avances significativos en la forma en que se presentan las noticias. Por ejemplo, se podría disfrutar de documentales que nos sumergen en experiencias de Realidad Virtual, lo que nos permite vivir situaciones de manera más inmersiva. Además, las conferencias de prensa podrían llevarse a cabo completamente en entornos virtuales, lo que abre un mundo de posibilidades para ofrecer más contenido a la audiencia y garantizar una mejor comprensión de los eventos que ocurren día a día. (Cabrera, 2023)

Por otro lado, se entrevistó a Cristian Espinosa director de Cobertura Digital, que argumenta datos interesantes de como el periodismo aún está en una etapa temprana para adaptarse al Metaverso y la Realidad Virtual.

Según Espinosa (2023), es crucial acercar la práctica periodística a las audiencias mediante nuevas formas de narración y experiencias inmersivas. Aunque todavía estamos en una fase temprana de experimentación, queda mucho por descubrir, hasta ahora no se muestran resultados significativos debido a que la mayoría de audiencias no están

preparadas para esta tecnología. Es importante estar preparados para el cambio y explorar nuevas formas de contar historias, pero debemos reconocer que todavía no existe un acceso generalizado a estas experiencias inmersivas. (Espinosa, 2023)

No obstante, el mismo autor indica que la inmersión puede ser una herramienta poderosa para transportar a las personas a lugares y realidades a través de interacciones con el entorno. La capacidad de utilizar la Realidad Virtual para sumergir a la audiencia en un contexto específico puede generar una comprensión más profunda y empática de los temas tratados en el periodismo. (Espinosa, 2023)

Además, Espinosa (2023), sugiere que la Realidad Virtual también puede ser utilizada para promover la educación y la conciencia sobre diversos temas como los documentales que brindan a las personas la posibilidad de visitar lugares remotos o eventos históricos importantes, permitiendo vivir experiencias únicas. Esto no solo sería entretenido, sino que también podría generar una mayor conexión emocional y empatía hacia las problemáticas abordadas. (Espinosa, 2023)

Finalmente, este entrevistado menciona que, aunque la adopción generalizada de estas tecnologías en el periodismo aún se encuentra en una etapa temprana, es importante seguir explorando y experimentando con nuevas formas de contar historias.

A medida que más personas tengan acceso a dispositivos de Realidad Virtual y se familiaricen con esta tecnología, es posible que veamos un cambio gradual en la forma en que las audiencias interactúan con el periodismo y consumen las noticias. (Espinosa, 2023)

Además, se entrevistó a José Rivera Costales, Director de Tikinauta Comunicación y Marketing Digital, quien sostuvo una postura contraria al uso de la Realidad Virtual en el ámbito del periodismo.

Según Costales (2023), el acceso a la tecnología de Realidad Virtual puede ser difícil de conseguir debido a su alto costo y la falta de disponibilidad en el mercado local. Además, se reconoce que el uso de gafas o visores puede ser incómodo para algunas personas, lo que limita su uso.

Asimismo, la producción de contenido en Realidad Virtual requiere una inversión significativa en equipos y recursos, lo cual dificulta su implementación en los medios de comunicación, especialmente cuando existen otras prioridades de inversión. (Costales, 2023)

Por otro lado, el mismo autor menciona en relación a la influencia de la Realidad Virtual en el periodismo, plantea que si bien es un formato novedoso que ofrece una forma interesante de contar historias, su impacto en los medios ecuatorianos puede ser limitado. Esto se debe a la falta de interés y preparación tanto por parte de los periodistas como de la audiencia. (Costales, 2023)

Finalmente, es importante tener en cuenta que, a pesar de estas limitaciones, la tecnología de Realidad Virtual está en constante evolución y podría superar algunos de estos desafíos a futuro. A medida que los dispositivos se vuelvan más asequibles y cómodos, y la demanda y comprensión de la tecnología aumenten, es posible que se genere un mayor interés y adopción en el campo del periodismo. No obstante, en la actualidad, es necesario evaluar cuidadosamente la viabilidad y relevancia de la Realidad Virtual para cada contexto y audiencia específicos. (Costales, 2023)

## 4. Conclusiones

La realidad virtual ha abierto nuevas posibilidades para el periodismo al proporcionar una experiencia inmersiva para los usuarios. Permite una narración más impactante y vívida, acercando a las audiencias a los acontecimientos y lugares de interés.

La RV presenta desafíos, como la necesidad de una tecnología accesible y costosa, así como preocupaciones éticas y de privacidad. A medida que esta tecnología evoluciona, el periodismo en realidad virtual tiene el potencial de transformar la forma en que consumimos y comprendemos las noticias.

El periodismo en la realidad virtual ha demostrado ser una herramienta poderosa para contar historias de manera impactante y emocional. Permite a los periodistas sumergir a la audiencia en escenarios complejos, como conflictos, desastres naturales o lugares remotos, proporcionando una comprensión más profunda de los acontecimientos y las realidades que enfrentan las personas en esas situaciones.

La realidad virtual ofrece la oportunidad de una mayor interactividad, lo que significa que los usuarios pueden elegir qué aspectos explorar y cómo seguir la historia. Esto fomenta una mayor participación y compromiso con la información, ya que los espectadores pueden sentirse más involucrados en el proceso de descubrimiento.

El periodismo en la realidad virtual también enfrenta desafíos. La precisión y la ética son más importantes que nunca, ya que la inmersión total puede aumentar la credibilidad percibida de la información presentada. Los creadores de contenido deben asegurarse de verificar cuidadosamente los hechos y evitar la manipulación de la audiencia, ya que la línea entre la realidad y la ficción puede ser más difusa en este medio.

Para realizar este trabajo se necesitan dispositivos y equipos adecuados para acceder plenamente a las experiencias de realidad virtual, lo que

puede limitar el alcance de la audiencia en comparación con los medios tradicionales y otros medios digitales.

El periodismo inmersivo ha abierto nuevas posibilidades para los profesionales de la comunicación, permitiéndoles contar historias complejas de manera más efectiva. Esta forma de periodismo no se limita solo al texto, sino que combina imágenes, sonido y elementos interactivos para crear una experiencia multisensorial.

Una de las ventajas clave del periodismo inmersivo es su capacidad para generar empatía en los lectores. Al ponerlos en el centro de la historia y permitirles verla desde diferentes perspectivas, se crea una conexión más profunda con los temas tratados.

A pesar de sus ventajas, el periodismo inmersivo también presenta desafíos. El acceso a la tecnología necesaria para disfrutar plenamente de estas experiencias puede ser limitado, excluyendo a ciertos grupos de lectores. Además, el riesgo de caer en la sensacionalización y la manipulación debe ser abordado de manera responsable.

El periodismo inmersivo no reemplazará completamente las formas tradicionales de contar historias, pero puede complementarlas y enriquecerlas. A medida que esta tecnología evolucione, es importante que los periodistas sigan siendo transparentes en su uso y se centren en contar historias éticas y veraces que contribuyan al bienestar social y la comprensión global.

El periodismo en el Metaverso promoverá la colaboración y la participación ciudadana en la generación de noticias. Los ciudadanos podrán ser testigos directos de eventos, contribuir con información y participar activamente en la cobertura de noticias. Esto, a su vez, requerirá nuevas formas de verificar la autenticidad de los datos y garantizar la integridad de la información compartida.

## Fuentes bibliográficas

- Academy, B. (11 de Noviembre de 2022). *Binance Academy*. Obtenido de Binance Academy: [https://academy.binance.com/es/articles/what-is-the-metaverse?utm\\_campaign=googleadsxacademy&utm\\_source=googleadwords\\_int&utm\\_medium=cpc&ref=HDYAHEES&gclid=CjwKCAiAmuKbBhA2EiwAxQnt71SN1ufgpCaEbiXhBDJ8v0NkO9MV9zK6fIVv51lf985VbIW0g4UOQRoCKJIQAvD\\_BwE](https://academy.binance.com/es/articles/what-is-the-metaverse?utm_campaign=googleadsxacademy&utm_source=googleadwords_int&utm_medium=cpc&ref=HDYAHEES&gclid=CjwKCAiAmuKbBhA2EiwAxQnt71SN1ufgpCaEbiXhBDJ8v0NkO9MV9zK6fIVv51lf985VbIW0g4UOQRoCKJIQAvD_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*. Obtenido de <https://blogotomia.com/aulaenred-accion/el-metaverso-un-horizonte-para-el-periodismo/>

- Campomar, S. (10 de Mayo de 2022). *Aula Red-Acción*. Obtenido de 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.
- 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). *Xataka*. Obtenido de Xataka: <https://www.xataka.com/basics/que-metaverso-que-posibilidades-ofrece-cuando-sera-real>
- García, E., Gil, J., & Rodríguez, 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 .
- Gasca, J., & Zaragoza, R. (2023). OREILLY. Obtenido de <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*. Obtenido de Blogger.com: <http://instrumentosparalarecolecciondedatos.blogspot.com/2015/07/recopilacion-documental-y-bibliografica.html#:~:text=La%20recopilación%20documental%20y%20bibliográfica%20se%20utiliza%20preliminarmente%20en%20el%20información%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. Obtenido de 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 N° 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? *investigación en educación médica*, 5-8.
- School, E. B. (10 de Agosto de 2021). *Esneca Business School*. Obtenido de <https://www.esneca.lat/blog/caracteristicas-periodismo-digital/#:~:text=El%20periodismo%20digital%20se%20caracteriza,s e%20extiendan%20a%20nivel%20informativo>.
- 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*. Obtenido de 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.

# Anexos

**SEBASTIAN FRANCISCO ILLESCAS YUMBLA** portador de la cédula de ciudadanía N° 0105094825. En calidad de autora y titular de los derechos patrimoniales del trabajo de titulación **“ANÁLISIS CONCEPTUAL DEL PERIODISMO INMERSIVO EN EL METAVERSO Y REALIDAD VIRTUAL”** de conformidad a lo establecido en el artículo 114 Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, reconozco a favor de la Universidad Católica de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos y no comerciales. Autorizo además a la Universidad Católica de Cuenca, para que realice la publicación de éste trabajo de titulación en el Repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, **28 de julio de 2023**

F:  .....

**SEBASTIAN FRANCISCO ILLESCAS YUMBLA**

C.I. 0105094825

## **Cuestionario de entrevistas:**

### **ENTREVISTA 1:**

Dra. Tatiana Cabrera. Directora de la Carrera de Realidad Virtual y Videojuegos de la Universidad Católica de Cuenca.

1. ¿La realidad virtual esta o estará ligada a la vida cotidiana?
2. ¿Cuán rápido se actualiza la realidad virtual.?
3. ¿Está al alcance de toda la realidad virtual y se puede hablar de algún tipo de brecha económica entre ellos?
4. ¿Qué se entiende por realidad virtual?
5. ¿La realidad virtual converge con la inteligencia artificial?
6. ¿Cuán accesible es el manejo de la realidad virtual para las personas.
7. ¿Cuánto esto aporta al desarrollo educativo y al enriquecimiento cultural para el ciudadano?
8. ¿Cómo la realidad virtual se adaptaría al periodismo?

### **ENTREVISTA 2:**

Lic. Cristian Espinosa. Periodista. Director de Cobertura Digital, especializado en capacitación, formación y enseñanza experta en el ámbito de la comunicación en línea.

1. ¿Está al alcance de toda la realidad virtual y se puede hablar de algún tipo de brecha entre ellos?
2. ¿Cuál es el alcance de interactividad o retroalimentación en la realidad virtual?
3. ¿Cómo se relaciona la realidad virtual en la comunicación y el periodismo?
4. ¿La influencia de la realidad virtual en el periodismo?
5. ¿Cuáles serían las herramientas necesarias para aplicar la inmersión y la realidad virtual en el periodismo?
6. ¿Los profesionales de la comunicación y periodismo, las escuelas de periodismo y comunicación, están preparados para este salto a la Realidad Virtual?

7. ¿Cómo ayudaría la realidad virtual al periodismo?
8. ¿Cómo la realidad virtual aporta a la comunicación?

### ENTREVISTA 3:

Dr. José Rivera Costales, director de Tikinauta: Comunicación y Marketing digital

1. ¿Está al alcance de toda la realidad virtual y se puede hablar de algún tipo de brecha entre ellos?
2. ¿Cuál es el alcance de interactividad o retroalimentación en la realidad virtual?
3. ¿Cómo se relaciona la realidad virtual en la comunicación y el periodismo?
4. ¿La influencia de la realidad virtual en el periodismo?
5. ¿Cuáles serían las herramientas necesarias para aplicar la inmersión y la realidad virtual en el periodismo?
6. ¿Los profesionales de la comunicación y periodismo, las escuelas de periodismo y comunicación, están preparados para este salto a la Realidad Virtual?
7. ¿Cómo ayudaría la realidad virtual al periodismo?
8. ¿Cómo la realidad virtual aporta a la comunicación?