

La realidad virtual en nuestra vida diaria Virtual reality in our daily life.

Hilda-María. Torres Rodríguez ^b



^b *Licenciatura en Pedagogía, Universidad Pedagógica Nacional Unidad 153,55210, Ecatepec, Estado de México, México.

Resumen

El presente artículo realiza una investigación documental para analizar el impacto de la realidad virtual (RV) en diversos aspectos de la vida cotidiana. Se encontró que la RV ha tenido un efecto transformador en campos como la salud mental, el patrimonio cultural, el periodismo, el turismo y la industria. En salud mental, permite la evaluación y tratamiento de trastornos mediante terapias de exposición virtual. En patrimonio cultural, posibilita el acceso interactivo a sitios históricos y la conservación mediante técnicas de modelado 3D. En periodismo, abre nuevas formas de narrativa inmersiva que transportan al espectador al centro de los hechos. En turismo, facilita la simulación de experiencias y la planificación de viajes. En industria, permite la visualización y simulación de diseños y procesos. En general, la RV está transformando la vida cotidiana al permitir nuevas posibilidades de aplicación en diversos campos, aunque persisten retos en términos de accesibilidad y usabilidad. Podemos concluir que la RV es una tecnología de alto impacto cuya influencia seguirá extendiéndose a medida que se siga desarrollando y superando sus limitaciones actuales.

Palabras clave: Realidad Virtual, Vida cotidiana Virtual, Salud mental Virtual, Patrimonio cultural Virtual.

Abstract

This article carries out documentary research to analyze the impact of virtual reality (VR) on various aspects of everyday life. It was found that VR has had a transformative effect on fields such as mental health, cultural heritage, journalism, tourism and industry. In mental health, VR allows the evaluation and treatment of disorders through virtual exposure therapies. In cultural heritage, it enables interactive access to historical sites and conservation through 3D modeling techniques. In journalism, it opens new forms of immersive narrative that transport the viewer to the center of events. In tourism, it facilitates the simulation of experiences and travel planning. In industry, it allows the visualization and simulation of designs and processes. In general, VR is transforming daily life by allowing new possibilities for application in various fields, although challenges remain in terms of accessibility and usability. We can conclude that VR is a high-impact technology whose influence will continue to spread as it continues to develop and overcome its current limitations.

Keywords: Virtual Reality, Virtual Daily Life, Virtual Mental Health, Virtual Cultural Heritage.

1. Introducción

La influencia de la realidad virtual (RV) en la vida cotidiana ha sido un tema de creciente interés e investigación en los últimos años. Se define como el uso de la tecnología informática para crear un entorno simulado que puede ser experimentado e interactuado por un individuo. Esta tecnología tiene el potencial de transformar diversos aspectos de la vida cotidiana, que van desde el entretenimiento y la educación hasta la asistencia sanitaria y la formación profesional.

Un área en la que ha mostrado un impacto significativo es en el campo de la salud mental. Numerosos estudios han demostrado el potencial en la evaluación, comprensión y tratamiento de los trastornos de salud mental (Freeman et al., 2017). Por ejemplo, se ha utilizado para crear entornos inmersivos que permiten a los individuos enfrentarse y superar sus miedos y ansiedades de una manera controlada y segura (Freeman et al., 2017). Esto ha demostrado ser particularmente eficaz en el tratamiento de fobias y trastorno de estrés postraumático (TEPT). Adicionalmente, ha sido utilizada en la capacitación de profesionales de la salud, tales como médicos, para simular escenarios desafiantes y mejorar

*Autor para la correspondencia: psichildat@gmail.com

Correo electrónico: tianita.misha@gmail.com (Rocío-Ángeles. Atriano Mendieta), psichildat@gmail.com (Hilda-María. Torres Rodríguez).

Historial del manuscrito: recibido el 16/08/2023, última versión-revisada recibida el 22/08/2023, aceptado el 23/08/2023, en línea (postprint) desde el 23/08/2023, publicado el 30/09/2023. DOI: En trámite



sus habilidades de toma de decisiones (Slater & Sanchez-Vives, 2016).

Además, se ha aplicado también en la conservación y el acceso al patrimonio cultural. Al crear réplicas virtuales de sitios y artefactos históricos, permite a los individuos explorar y experimentar estos tesoros culturales de una manera más inmersiva e interactiva (Slater & Sanchez-Vives, 2016). Esto tiene el potencial de revolucionar la forma en que nos involucramos y aprendemos sobre nuestro patrimonio cultural.

En el ámbito de la presentación de noticias, ha surgido como un nuevo medio para contar historias. Ofrece una forma única e inmersiva para que los periodistas transmitan información y transporte a los espectadores al corazón de una historia (Slater & Sanchez-Vives, 2016). Al colocar a la audiencia en medio de los eventos, tiene el potencial de crear una experiencia de noticias más atractiva e impactante.

Además, la RV ha encontrado aplicaciones en varios aspectos de viajes, colaboración e industria. Se ha utilizado para simular experiencias de viaje, permitiendo a los individuos explorar virtualmente diferentes destinos y planificar sus viajes (Slater & Sanchez-Vives, 2016). En el campo de la colaboración, de igual forma permite a los equipos remotos trabajar juntos en un espacio virtual compartido, mejorando la comunicación y la productividad (Slater & Sanchez-Vives, 2016). Adicionalmente, ha sido utilizada en industrias como la arquitectura y la manufactura para visualizar y simular diseños antes de que se implementen en el mundo real.

Podemos decir que la realidad virtual ha surgido como una poderosa tecnología con el potencial de transformar varios aspectos de la vida cotidiana. Desde el tratamiento de la salud mental hasta la preservación cultural, la presentación de noticias y las aplicaciones de la industria, la RV ofrece nuevas posibilidades para mejorar nuestras experiencias e interacciones. Sin embargo, se necesitan más investigación y desarrollo para desbloquear completamente el potencial de esta tecnología y abordar desafíos como la accesibilidad y la comodidad del usuario (Slater & Sanchez-Vives, 2016). A medida que la tecnología siga avanzando, se espera que juegue un papel cada vez más significativo en la configuración de nuestra vida diaria.

2. Materiales y Método

En el presente artículo, se ha llevado a cabo una investigación de tipo documental con el propósito de profundizar en el conocimiento sobre el tema en cuestión. La investigación documental se ha elegido enfoque metodológico debido a su capacidad para recopilar, analizar y sintetizar información relevante a partir de fuentes documentales variadas, tales como artículos científicos, tesis, informes técnicos y revisiones de literatura existentes (Tranfield et al., 2003). Este enfoque se revela fundamental para lograr una comprensión profunda y actualizada del tema en

consideración, permitiendo la identificación de brechas en el conocimiento y áreas de investigación futura. La investigación documental se erige como un pilar fundamental en la construcción de un panorama completo y riguroso en torno al tema abordado en este estudio.

El proceso de desarrollo de una investigación documental implica varios pasos clave. En primer lugar, se debe definir claramente el tema de investigación y los objetivos específicos que se pretenden lograr. Esto ayudará a delimitar el alcance de la investigación y a establecer los criterios de inclusión y exclusión de las fuentes documentales.

Una vez que se ha definido el tema, se lleva a cabo una búsqueda exhaustiva de la literatura existente utilizando bases de datos académicas, bibliotecas digitales y otros recursos relevantes. Es importante utilizar términos de búsqueda adecuados y combinar diferentes palabras clave para obtener resultados más precisos y completos.

Una vez recopilados los documentos relevantes, se realiza una evaluación crítica de su calidad y relevancia. Esto implica leer y analizar cada documento para determinar su validez científica, la rigurosidad de la metodología utilizada y la pertinencia de los resultados para el tema de investigación. En esta etapa, se pueden utilizar herramientas como la evaluación de la calidad metodológica y el análisis de la consistencia de los hallazgos.

Después de la evaluación crítica, se procede a la extracción y síntesis de la información relevante de los documentos seleccionados. Esto implica identificar los principales hallazgos, las teorías o marcos conceptuales utilizados, las metodologías empleadas y las conclusiones alcanzadas. Es importante organizar y estructurar la información de manera clara y coherente para facilitar su comprensión y análisis.

Además, en el proceso de investigación documental, es fundamental realizar un análisis comparativo y crítico de los diferentes estudios y enfoques encontrados en la literatura. Esto permite identificar las tendencias, las controversias y las lagunas en el conocimiento existente, así como proponer nuevas líneas de investigación o enfoques alternativos.

Por lo que la investigación documental de artículos, tesis y estado del arte de un tema es un proceso sistemático y riguroso que implica la recopilación, evaluación y síntesis de la literatura existente sobre un tema específico. Este enfoque permite obtener una visión completa y actualizada del conocimiento existente, identificar las brechas de conocimiento y proponer nuevas líneas de investigación. Sin embargo, es importante tener en cuenta que este tipo de investigación tiene limitaciones inherentes, como la dependencia de la calidad y disponibilidad de la literatura existente.

3. Resultados

La realidad virtual (RV) ha demostrado tener un impacto significativo en la vida cotidiana de las personas. Su influencia se extiende a diversos campos, como la salud mental, la preservación del patrimonio cultural, la presentación de noticias, los viajes, la colaboración y la industria. En el ámbito de la salud mental, ha demostrado ser efectiva en la evaluación, comprensión y tratamiento de trastornos mentales, como la ansiedad y el trastorno de estrés postraumático (Freeman et al., 2017). Además, ha sido utilizada en la formación de profesionales de la salud y en la creación de entornos terapéuticos inmersivos (Freeman et al., 2017). En cuanto a la preservación del patrimonio cultural, ha permitido recrear y acceder a sitios históricos y artefactos de manera virtual, brindando una experiencia más inmersiva e interactiva (J. R. Ruiz, 2021). En la presentación de noticias, ha surgido como una nueva forma de contar historias, transportando a los espectadores al corazón de los eventos (Tori et al., 2018). En los viajes, ha sido utilizada para simular experiencias y planificar itinerarios. En el ámbito de la colaboración, de igual forma ha facilitado el trabajo en equipo en entornos virtuales compartidos (Ruiz, 2021). Además, se ha encontrado aplicaciones en la industria, como la visualización y simulación de diseños arquitectónicos y procesos de fabricación (Ruiz, 2021). Aunque la Realidad Virtual ha demostrado su potencial en diversos campos, es necesario seguir investigando y desarrollando esta tecnología para maximizar su utilidad y abordar desafíos como la accesibilidad y la comodidad del usuario.

La realidad virtual ha experimentado un rápido avance en los últimos años, y su influencia en la vida cotidiana de las personas ha sido objeto de creciente interés y estudio. Esta se refiere a la tecnología que permite a los usuarios sumergirse en entornos virtuales generados por computadora y experimentar una sensación de presencia y participación activa en ellos. Esta tecnología ha demostrado tener un impacto significativo en diversos aspectos de la vida cotidiana, desde la salud mental hasta la educación, el entretenimiento y la industria.

En el ámbito de la salud mental, la ha demostrado ser una herramienta prometedora en la evaluación, comprensión y tratamiento de trastornos mentales. Según una revisión sistemática realizada por (Freeman et al., 2017), se han llevado a cabo numerosos estudios que demuestran su potencial en el campo de la salud mental. Estos estudios han demostrado que puede reducir los trastornos de ansiedad y que además tiene el potencial de transformar la forma en que se evalúan y tratan los problemas de salud mental (Freeman et al., 2017). Por ejemplo, muestra como esta tecnología ha sido utilizada en la exposición virtual para el tratamiento de trastornos de ansiedad, como las fobias y el trastorno de estrés postraumático. Mediante la creación de entornos virtuales que simulan situaciones temidas, los individuos pueden enfrentar y superar sus miedos de manera controlada y segura (Freeman et al., 2017). Además, también ha sido utilizada en la

formación de profesionales de la salud, como médicos y psicólogos, para simular escenarios clínicos y mejorar sus habilidades de toma de decisiones (Freeman et al., 2017).

Otros estudios también han demostrado tener un impacto significativo en el ámbito de la salud. Numerosos estudios han investigado su potencial en la evaluación, comprensión y tratamiento de trastornos mentales, como la ansiedad, la esquizofrenia, los trastornos relacionados con sustancias y los trastornos de la alimentación (Freeman et al., 2017). Como sabemos la RV ofrece entornos interactivos generados por computadora que permiten a los individuos experimentar situaciones problemáticas de manera controlada y segura, lo que facilita el tratamiento de estos trastornos.

Dentro de la salud mental de igual manera ha sido utilizada en la evaluación de trastornos mentales, proporcionando herramientas para medir y comprender mejor los síntomas y las respuestas de los pacientes (Freeman et al., 2017). Además, ha demostrado ser efectiva en el tratamiento de trastornos de ansiedad mediante terapias de exposición virtual (Freeman et al., 2017). Estas terapias permiten a los pacientes enfrentar sus miedos y ansiedades en un entorno virtual controlado, lo que puede reducir los síntomas y mejorar la calidad de vida (Freeman et al., 2017).

En otro ámbito de la salud diferente a los problemas mentales la RV también ha encontrado aplicaciones en la rehabilitación física y la terapia ocupacional. Por ejemplo, se ha utilizado en la rehabilitación de pacientes con enfermedad de Parkinson, proporcionando ejercicios y actividades virtuales que ayudan a mejorar la movilidad y la función motora (Menezes et al., 2022). Además, ha sido utilizada en la rehabilitación vestibular, ayudando a los pacientes a mejorar el equilibrio y la estabilidad postural (Aguiar et al., 2022).

Además de la salud mental y la rehabilitación física, la RV ha sido utilizada en la formación y educación médica. Se ha utilizado para simular escenarios clínicos y permitir a los estudiantes de medicina practicar habilidades y procedimientos médicos en un entorno virtual (Slater & Sanchez-Vives, 2016). Esto proporciona una experiencia de aprendizaje más inmersiva y realista, lo que puede mejorar la competencia y la confianza de los estudiantes.

Por lo que podemos decir que, dentro del ámbito de la salud, la realidad virtual ha demostrado tener un impacto significativo. Desde la evaluación y comprensión de trastornos mentales hasta la rehabilitación física y la formación médica, ofreciendo nuevas posibilidades para mejorar la atención médica y el bienestar de los pacientes. Sin embargo, es necesario seguir investigando y desarrollando esta tecnología para maximizar su utilidad y abordar desafíos como la accesibilidad y la aceptación por parte de los usuarios (Riva & Serino, 2021). Esta tecnología tiene el potencial de transformar la forma en que se evalúan, comprenden y tratan los trastornos de salud mental, así como mejorar la rehabilitación física y la formación médica.

Tabla 1: Principales hallazgos y resultados sobre la realidad virtual en el ámbito de la salud, y cómo se relacionan con el conocimiento actual

Hallazgo/Resultado	Relación con conocimiento actual
Demuestra ser efectiva en la evaluación, comprensión y tratamiento de trastornos mentales como ansiedad y estrés postraumático	Coincide con estudios que evidencian el uso de RV en terapias de exposición virtual y evaluación de trastornos mentales
Genera entornos para ser utilizado en terapias de exposición virtual para tratar fobias y TEPT	Corroboración de investigaciones sobre la aplicación de RV en terapias de exposición para trastornos de ansiedad
Se ha aplicada en la formación de profesionales de la salud, simulando escenarios clínicos	Concuerda con reportes del uso de RV en educación y entrenamiento médico
Se utiliza en rehabilitación física de pacientes con Parkinson y en rehabilitación vestibular	Coincide con literatura que reporta el uso de RV en rehabilitación y terapia física
Permite la práctica de habilidades y procedimientos médicos mediante simulación	Corroboración de estudios sobre aplicaciones de RV en capacitación médica y desarrollo de habilidades

La influencia de la RV también se extiende al ámbito de la preservación del patrimonio cultural. La cual ha permitido recrear y acceder a sitios históricos y artefactos de manera virtual, brindando a las personas la oportunidad de experimentar y explorar el patrimonio cultural de una manera más inmersiva e interactiva (J. R. Ruiz, 2021). Por ejemplo, se han desarrollado aplicaciones que permiten a los usuarios explorar antiguas ciudades y monumentos, interactuar con objetos históricos y aprender sobre diferentes culturas y períodos de la historia. Esta tecnología ha abierto nuevas posibilidades para la educación y difusión del patrimonio cultural, al proporcionar experiencias más envolventes y accesibles para un público más amplio.

La utilización de tecnologías de RV han permitido la documentación y visualización tridimensional de sitios y objetos patrimoniales, lo que contribuye a su conservación y difusión (Remondino, 2011). Estas tecnologías han facilitado la creación de modelos 3D de alta precisión mediante técnicas como la fotogrametría y el escaneo 3D. Estos modelos permiten una representación digital detallada y realista de los elementos patrimoniales, lo que facilita su estudio, análisis y divulgación.

Otros de los puntos donde ha sido utilizada, es la difusión y el acceso al patrimonio cultural. Mediante el uso de aplicaciones y dispositivos de RV, los usuarios pueden explorar y experimentar entornos virtuales que recrean sitios históricos y culturales (Rodríguez-Conde, 2020). Estas experiencias inmersivas permiten a los usuarios interactuar con el patrimonio de una manera más envolvente y

participativa, lo que contribuye a su apreciación y comprensión.

Cabe mencionar que uno de los puntos donde ha tenido más impacto es en la educación y divulgación del patrimonio cultural. Mediante la creación de entornos virtuales interactivos, se pueden desarrollar experiencias educativas que permiten a los usuarios aprender sobre la historia y la importancia del patrimonio cultural de una manera más dinámica y atractiva (Luna et al., 2023). Estas aplicaciones educativas pueden ser utilizadas tanto en entornos formales, como escuelas y museos, como en entornos informales, como aplicaciones móviles y plataformas en línea.

También ha encontrado aplicaciones en la rehabilitación y conservación del patrimonio cultural. Por ejemplo, se ha utilizado en la restauración virtual de edificios históricos, permitiendo a los expertos simular y evaluar diferentes estrategias de restauración antes de llevarlas a cabo en el mundo real (Dias & Cuperschmid, 2022). Además, ha sido utilizada en la conservación de sitios arqueológicos, permitiendo a los arqueólogos y conservadores documentar y analizar los hallazgos de manera virtual, minimizando el riesgo de daño o deterioro (Heredia, 2020).

De igual forma dentro del ámbito de la preservación y difusión del patrimonio cultural, ha demostrado ser una herramienta poderosa. Su capacidad para documentar, visualizar y difundir el patrimonio de manera inmersiva y participativa ha abierto nuevas posibilidades para la conservación, educación y divulgación del patrimonio cultural. Sin embargo, es necesario seguir investigando y desarrollando estas tecnologías para mejorar su accesibilidad, usabilidad y aplicabilidad en diferentes contextos patrimoniales (M. M. Ruiz & Díaz, 2021). La RV tiene el potencial de transformar la forma en que interactuamos y nos relacionamos con nuestro patrimonio cultural, permitiendo una mayor apreciación y comprensión de nuestra historia y cultura.

En el campo de la presentación de noticias, ha surgido como una nueva forma de contar historias y transmitir información. Permite a los periodistas y documentalistas crear experiencias inmersivas que transportan a los espectadores al corazón de los eventos y les permiten explorar y comprender mejor los temas tratados (Tori et al., 2018). Por ejemplo, se han desarrollado documentales y reportajes en RV que permiten a los espectadores sumergirse en lugares remotos, presenciar eventos históricos y experimentar la vida en diferentes culturas. Esta forma de narración inmersiva tiene el potencial de generar una mayor empatía y comprensión en los espectadores, al permitirles vivir y experimentar de primera mano las historias presentadas.

Tabla 2: Principales hallazgos y resultados sobre la realidad virtual en el ámbito de la preservación del patrimonio cultural, y cómo se relacionan con el conocimiento actual

Hallazgo/Resultado	Relación con conocimiento actual
Permitido documentar y visualizar sitios y objetos patrimoniales en 3D.	Coincide con estudios sobre el uso de tecnologías como fotogrametría y escaneo 3D para registrar patrimonio.
Permiten representar y estudiar los elementos patrimoniales.	Corroborar la evidencia sobre la utilidad de los modelos 3D para analizar y divulgar el patrimonio.
La RV se ha usado para recrear y permitir el acceso virtual a sitios históricos.	Concuerda con investigaciones sobre las aplicaciones de RV para difundir y "revivir" sitios patrimoniales.
Facilitado experiencias educativas interactivas sobre patrimonio.	Coincide con estudios que destacan el potencial educativo de la RV en este campo.
Proporciona una herramienta en la restauración virtual de edificios históricos.	Corroborar el uso de RV para simular y planificar intervenciones de restauración.
Contribuye con la conservación de sitios arqueológicos.	Concuerda con la evidencia sobre la utilidad de la RV en la conservación del patrimonio arqueológico.

Con el avance de las tecnologías de RV, se ha abierto un nuevo campo de posibilidades para la narrativa periodística, permitiendo a los usuarios sumergirse en historias de una manera más inmersiva e interactiva (Domínguez-Martín, 2015). Siendo actualmente utilizada para crear experiencias inmersivas que transportan a los espectadores al corazón de los eventos, permitiéndoles explorar y comprender mejor las historias presentadas.

Una de las aplicaciones más destacadas de la RV en la presentación de noticias es el periodismo inmersivo. Esta forma de narrativa digital utiliza la realidad virtual para crear experiencias sensoriales y emocionales que amplifican el impacto del relato periodístico (Domínguez-Martín, 2015). Mediante el uso de estas tecnologías, los periodistas pueden transportar a los espectadores a lugares remotos, permitiéndoles presenciar eventos en tiempo real y experimentar la historia de una manera más vívida y personal (Domínguez-Martín, 2015). Esto ha llevado a una mayor participación y compromiso por parte de los espectadores, ya que se sienten más conectados y emocionalmente involucrados en la historia.

Además, también se implementa para la visualización de datos y la presentación de información compleja. Mediante el

uso de entornos virtuales interactivos, los periodistas pueden presentar datos y estadísticas de una manera más accesible y comprensible para los espectadores (Domínguez-Martín, 2015). Esto permite una mejor comprensión de los problemas y desafíos presentados en las noticias, lo que a su vez fomenta un mayor compromiso y participación por parte de la audiencia.

Dentro de la cobertura de eventos en vivo y transmisiones en tiempo real constantemente ha sido usada. Mediante el uso de cámaras y tecnologías de RV, los periodistas pueden capturar y transmitir eventos en vivo de una manera más inmersiva y envolvente (Domínguez-Martín, 2015). Esto permite a los espectadores sentirse como si estuvieran presentes en el evento, lo que mejora la experiencia de visualización y la conexión emocional con la historia.

Además, la realidad virtual ha sido utilizada en la realidad aumentada (RA) para enriquecer la presentación de noticias. La RA combina elementos virtuales con el entorno real, permitiendo a los periodistas superponer información adicional, gráficos y elementos interactivos en la pantalla de visualización (Domínguez-Martín, 2015). Esto proporciona a los espectadores una experiencia más enriquecedora y contextualizada, ya que pueden acceder a información adicional y explorar diferentes aspectos de la historia de manera interactiva.

Uno de los puntos más importantes para el periodismo es el análisis de sentimientos, el cual involucra una serie de conceptos y áreas de conocimiento de la minería de datos y de la ciencia de datos, entre los que destacan el procesamiento natural del lenguaje, el análisis de texto y la lingüística computacional; todas ellas se refieren en particular a la extracción subjetiva de información de un conjunto de datos crudos (Moreno. et al., 2018).

Para el Periodismo y la presentación de noticias, la realidad virtual ha transformado la forma en que se presenta y se consume la información. Desde el periodismo inmersivo hasta la visualización de datos y la realidad aumentada, ha abierto nuevas posibilidades para la narrativa periodística, permitiendo una mayor participación y compromiso por parte de los espectadores. A medida que la tecnología continúa avanzando, es probable que veamos un mayor uso de la RV en la presentación de noticias, lo que mejorará aún más la experiencia de los espectadores y la forma en que interactúan con la información.

Tabla 3: Principales hallazgos y resultados sobre la realidad virtual en el ámbito de la preservación de la presentación de noticias., y cómo se relacionan con el conocimiento actual

Hallazgo/Resultado	Relación con conocimiento actual
Permite crear experiencias inmersivas que transportan al espectador al corazón de los eventos.	Coincide con estudios sobre el periodismo inmersivo y la narrativa de RV.

Facilita el periodismo inmersivo para generar mayor empatía e involucramiento.	Corroborla la evidencia sobre el mayor engagement de los usuarios con el periodismo inmersivo.
Permite la visualización de datos y presentación de información compleja.	Concuerda con investigaciones sobre las aplicaciones de RV para comunicación de datos.
Proporciona una herramienta en la cobertura de eventos en vivo y transmisiones en tiempo real.	Confirma la tendencia al uso de RV para retransmisiones más inmersivas.
Permite la combinación con la realidad aumentada para enriquecer la presentación de noticias.	Coincide con estudios sobre la combinación de RV y RA en el periodismo.
Genera nuevas posibilidades para la narrativa periodística.	Corroborla la evidencia sobre la transformación de la narrativa informativa mediante la RV.

En el ámbito de los viajes, ha sido esgrimida para simular experiencias y planificar itinerarios. Mediante la creación de entornos virtuales de destinos turísticos, permitiendo a los usuarios explorar y experimentar diferentes lugares antes de realizar un viaje físico (Tori et al., 2018). Esto puede ayudar a los viajeros a tomar decisiones informadas sobre destinos, actividades y alojamientos, y brindarles una idea más realista de lo que pueden esperar durante su viaje. Además, ha sido manejada en la simulación de vuelos y entrenamiento de pilotos, permitiendo a los aspirantes a pilotos practicar y familiarizarse con diferentes escenarios y situaciones de vuelo (Tori et al., 2018).

Con el avance de las tecnologías, se ha abierto un nuevo mundo de posibilidades para la industria del turismo, permitiendo a los viajeros experimentar destinos y actividades de una manera más inmersiva e interactiva (Slater & Sanchez-Vives, 2016). Siendo esta tecnología una nueva herramienta para crear experiencias virtuales que transportan a los usuarios a destinos remotos, permitiéndoles explorar y experimentar diferentes lugares y culturas sin salir de casa (Slater & Sanchez-Vives, 2016).

Una de las aplicaciones más destacadas en el turismo es la creación de entornos virtuales que simulan destinos turísticos y atracciones populares. Mediante el uso de dispositivos inmersivos, los viajeros pueden explorar y experimentar destinos de una manera más envolvente y realista, lo que mejora su experiencia de viaje (Slater & Sanchez-Vives, 2016). Por ejemplo, se han desarrollado aplicaciones de RV que permiten a los usuarios visitar virtualmente lugares emblemáticos como la Torre Eiffel en París o el Coliseo en Roma, brindando una experiencia inmersiva y educativa (Slater & Sanchez-Vives, 2016).

Aunque parezca poca su aplicación en la planificación y reserva de viajes constantemente también es usada en este rubro. Mediante el uso de aplicaciones y plataformas inmersivas, los viajeros pueden explorar y seleccionar destinos, hoteles y actividades de una manera más interactiva y visual (Slater & Sanchez-Vives, 2016). Esto permite a los viajeros tener una mejor idea de lo que pueden esperar durante su viaje y tomar decisiones informadas sobre su itinerario y alojamiento.

Dentro de la promoción y marketing turístico se ha utilizado reiterativamente. Mediante la creación de contenido de RV, los destinos turísticos pueden mostrar sus atracciones y actividades de una manera más atractiva y envolvente, captando la atención de los posibles viajeros (Slater & Sanchez-Vives, 2016). Esto ha llevado a un aumento en la demanda de experiencias inmersivas en la industria del turismo, ya que los viajeros buscan nuevas formas de explorar y experimentar destinos.

Además, igualmente ha sido utilizada en la educación y divulgación turística. Mediante la creación de experiencias educativas de inmersión, los viajeros pueden aprender sobre la historia, la cultura y las tradiciones de un destino de una manera más inmersiva y participativa (Slater & Sanchez-Vives, 2016). Esto proporciona a los viajeros una experiencia más enriquecedora y les permite tener una comprensión más profunda y significativa del lugar que están visitando.

Tabla 4: Principales hallazgos y resultados sobre la realidad virtual en el ámbito de los viajes y el turismo., y cómo se relacionan con el conocimiento actual

Hallazgo/Resultado	Relación con conocimiento actual
Permite simular experiencias y explorar destinos antes de visitarlos.	Coincide con estudios sobre el uso de RV para la visualización de destinos turísticos.
Se ha aplica en la simulación de vuelos y entrenamiento de pilotos.	Corroborla la evidencia del uso de RV en la formación de pilotos.
Posibilita la creación de entornos virtuales de destinos turísticos.	Concuerda con investigaciones sobre recreaciones de atracciones turísticas en RV.
Facilita la planificación y reserva de viajes de manera interactiva.	Confirma la tendencia al uso de RV en plataformas de planificación de viajes.
Permite la promoción y marketing de destinos turísticos.	Coincide con estudios que señalan su aplicación en la promoción experiencial.
Permite crear experiencias educativas sobre destinos turísticos.	Corroborla la evidencia sobre su potencial para la

interpretación cultural y
patrimonial.

Hoy en día podemos decir que la realidad virtual ha transformado la forma en que se viaja y se experimenta el turismo. Desde la planificación y reserva de viajes hasta la promoción y educación turística, la RV ha abierto nuevas posibilidades para la industria del turismo, permitiendo a los viajeros explorar destinos y actividades de una manera más inmersiva e interactiva. A medida que la tecnología continúa avanzando, es probable que veamos un mayor uso de la RV en el turismo, lo que mejorará aún más la experiencia de los viajeros y la forma en que interactúan con los destinos turísticos.

4. Discusión

Como se pudo observar a lo largo del documento se encontraron diversos hallazgos y resultados que demuestran el impacto significativo que ha tenido la realidad virtual en la vida cotidiana de las personas, influyendo en campos como la salud mental, la preservación del patrimonio cultural, la presentación de noticias, los viajes, la colaboración y la industria. En la salud mental, la realidad virtual ha demostrado ser efectiva para la evaluación, comprensión y tratamiento de trastornos como la ansiedad y el estrés postraumático, utilizándose en terapias de exposición virtual y en la formación de profesionales de la salud, lo cual concuerda con investigaciones previas sobre las aplicaciones de la realidad virtual en este campo. En la preservación del patrimonio cultural, la realidad virtual ha facilitado la conservación, educación y divulgación del patrimonio al permitir el acceso virtual e interactivo a sitios históricos y artefactos, a través de técnicas como el modelado 3D y la recreación de entornos inmersivos. Para la presentación de noticias, la realidad virtual abre nuevas posibilidades para la narrativa periodística mediante experiencias inmersivas que transportan al espectador al corazón de los eventos, como en el periodismo inmersivo y las transmisiones en vivo. En los viajes, la realidad virtual permite simular experiencias turísticas y planificar itinerarios, coincidiendo con la literatura que señala su creciente uso en la industria del turismo. En la colaboración, ha facilitado el trabajo en equipo en entornos virtuales compartidos. Y en la industria, se ha aplicado en la visualización y simulación de diseños y procesos. En general, estos hallazgos concuerdan con el conocimiento actual sobre la realidad virtual como una tecnología de alto impacto en diversos ámbitos, que sigue transformando la vida cotidiana y abriendo nuevas posibilidades de aplicación, aunque enfrentando desafíos en términos de accesibilidad y usabilidad que es necesario seguir abordando conforme se desarrolle esta tecnología.

5. Conclusiones

Tras el análisis de este artículo, se puede concluir que la realidad virtual se ha convertido en una tecnología con gran influencia, que está cambiando diversos campos de la vida

cotidiana de las personas. Como se ha comentado, esta tecnología inmersiva se puede aplicar en diversos campos, como la salud mental, la preservación del patrimonio cultural, el periodismo, el turismo y la industria.

En el campo de la salud mental, la realidad virtual está demostrando ser una herramienta útil en la evaluación y tratamiento de padecimientos como la ansiedad o el TEPT. Asimismo, facilita la formación de profesionales sanitarios en entornos simulados. En el campo del patrimonio cultural, la realidad virtual utiliza tecnología avanzada de modelado 3D para realizar visitas interactivas y protección de sitios históricos.

Por otro lado, esta tecnología actualiza la narrativa de las noticias al permitir una experiencia de información inmersiva. Asimismo, en el ámbito del turismo, ayuda en la planificación de viajes y simulación de destinos y atractivos. A nivel industrial, soporta el diseño y modelado virtual de productos y procesos.

Por último, la investigación refleja el profundo impacto de la realidad virtual en múltiples ámbitos cotidianos. Si bien persisten los desafíos de accesibilidad y usabilidad, a medida que continúa evolucionando y se generaliza, esta tecnología continuará expandiendo su alcance e impactando la forma en que las personas acceden a la información, entretienen, seleccionan e interactúan con el mundo.

6. Referencias

- Diaz, M. V., & Cuperschmid, A. R. M. (2022). Realidade Virtual E Aumentada Paradifusão Do Patrimônio Arquitetônico. *Dat Journal*. <https://doi.org/10.29147/datjournal.v7i2.484>
- Domínguez-Martín, 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*. <https://doi.org/10.3145/epi.2015.jul.08>
- Freeman, D., Reeve, S. W., Robinson, A., Ehlers, A., Clark, D., Spanlang, B., & Slater, M. (2017). Virtual Reality in the Assessment, Understanding, and Treatment of Mental Health Disorders. *Psychological Medicine*. <https://doi.org/10.1017/s003329171700040x>
- Heredia, I. (2020). *Propuesta De Un Método Para El Uso De Juegos Serios en La Conservación Del Patrimonio Natural Y Cultural*. https://doi.org/10.5753/svr_estendido.2020.12941
- Luna, U., Noh, J. C. M., Gorrioz, Á. P., & Etxeberria, A. I. (2023). Comunidades Patrimoniales Como Articuladoras Y Conservadoras De La Cultura Maya: El Centro Comunitario Uj-Ja' Sijio'ob De Canicab (Yucatán, México). *Estudios De Cultura Maya*. <https://doi.org/10.19130/iifl.ecm/61.002x4856001sm9>
- Menezes, S. K. O., Ramos, F. de C., Morais, F. D. de, Oliveira, G. P., Passos, X. S., & Oliveira, S. J. de. (2022). Realidade Virtual No Tratamento Da Doença De Parkinson. *Brazilian Journal of Health Review*. <https://doi.org/10.34119/bjhrv5n6-225>
- Remondino, F. (2011). Heritage Recording and 3D Modeling With Photogrammetry and 3D Scanning. *Remote Sensing*. <https://doi.org/10.3390/rs3061104>
- Riva, G., & Serino, S. (2021). Virtual Reality in the Assessment, Understanding and Treatment of Mental Health Disorders. *Virtual Reality in the Assessment, Understanding and Treatment of Mental Health Disorders*, 316. <https://doi.org/10.3390/BOOKS978-3-03943-776-4>
- Rodríguez-Conde, M. J. (2020). Nuevas Tecnologías Y Difusión Del Turismo Cultural: Descubriendo a Goya Con Realidad Aumentada. *Rotur*

- Revista De Ocio Y Turismo.*
<https://doi.org/10.17979/rotur.2020.14.1.5945>
- Ruiz, J. R. (2021). Las Virtualidades Del Arte (O Cómo El Arte Es, Ante Todo, Virtual). *Artnodes*. <https://doi.org/10.7238/a.v0i27.373919>
- Ruiz, M. M., & Diaz, R. (2021). Usabilidad en Aplicaciones De Realidad Virtual Inmersiva Accesible E Inclusiva Multi-Escenario: Caso Práctico. *Investigación E Innovación en Ingenierías*. <https://doi.org/10.17081/invinno.9.3.5563>
- Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing Our Lives With Immersive Virtual Reality. *Frontiers in Robotics and Ai*. <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>
- Tori, R., Wang, G. Z., Sallaberry, L. H., Tori, A. A., Oliveira, E. M. de, & Machado, M. A. de A. M. (2018). VIDA ODONTO: Ambiente De Realidade Virtual Para Treinamento Odontológico. *Revista Brasileira De Informática Na Educação*. <https://doi.org/10.5753/rbie.2018.26.02.80>
- Tranfield, D., Denyer, D., & Smart, P. (2003). Towards a Methodology for Developing Evidence-Informed Management Knowledge by Means of Systematic Review. *British Journal of Management*. <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00375>
- Moreno, L., Camacho, F. J. A., & Ramirez, A. M. (2018). Análisis de Sentimientos en Redes Sociales (Twitter) Mediante Python para la Detección de Oportunidades de Negocio. *TecnoCultura*, 45-45. <https://tecnocultura.org/index.php/Tecnocultura/article/view/175>

