



Facultad de Comunicación

Universidad de Sevilla

Trabajo de Fin de Grado:  
Análisis de los reportajes inmersivos  
de Nonny de la Peña

Darío Ruiz Villaécija

Tutora: María Ángeles Fernández Barrero

# Índice

1. Resumen	3
2. Abstract	3
3. Palabras clave/Keywords	3
4. Introducción	4
5. Objetivos e hipótesis	5
6. Metodología	5
7. Revisión de la literatura científica	6
7.1. El reportaje como género periodístico	6
7.2. La experimentación del periodismo: del gaming a la realidad virtual	8
7.3. El reportaje inmersivo	10
8. Los reportajes inmersivos de Nonny de la Peña	13
8.1. Nonny de la Peña	13
8.2. <i>Gone Gitmo, Hunger in Los Angeles y Project Syria</i>	15
8.2.1. <i>Gone Gitmo</i>	16
8.2.2. <i>Hunger in Los Angeles</i>	17
8.2.3. <i>Project Syria</i>	19
8.3. Limitaciones e implicaciones éticas del periodismo inmersivo	22
9. Conclusiones	24
10. Referencias	26
10.1. Fuentes documentales	26
10.2. Fuentes orales	28

## **1. Resumen**

En este trabajo de investigación se presenta un análisis de los reportajes inmersivos de Nonny de la Peña. Se explorará la estructura de sus reportajes y se examinarán los métodos aplicados en la investigación, entre los que se incluyen el análisis de contenidos, la revisión bibliográfica y la entrevista a un experto. El trabajo se centrará en la utilización de técnicas propias de videojuegos o inmersivas aplicadas al género del reportaje, centrándose específicamente en los reportajes inmersivos creados por Nonny de la Peña. Se utilizará un marco analítico y se incorporarán los hallazgos de las lecturas bibliográficas y la entrevista mencionada. La conclusión del trabajo son sus ideas clave y los resultados extraídos del análisis.

## **2. Abstract**

This research paper presents an analysis of Nonny de la Peña's immersive documentaries. The structure of her documentaries will be explored, and the methods applied in the research, including content analysis, literature review, and expert interviews, will be examined. The paper will focus on the use of video game or immersive techniques applied to the genre of documentary, specifically focusing on the immersive documentaries created by Nonny de la Peña. An analytical framework will be utilized, incorporating findings from the literature readings and the mentioned interview. The conclusion of the paper will summarize the key ideas and results extracted from the analysis.

## **3. Palabras clave/Keywords**

Palabras clave: Nonny de la Peña, periodismo inmersivo, reportaje, realidad virtual, análisis de contenido.

Keywords: Nonny de la Peña, Immersive Journalism, reportage, virtual reality, content analysis.

## 4. Introducción

En el mundo del periodismo, nunca dejan de nacer nuevas maneras de contar historias y transmitir información de manera impactante y envolvente. Una de estas innovadoras formas es el reportaje inmersivo, que busca transportar al espectador al corazón de la noticia mediante el uso de tecnologías como la realidad virtual, es decir, hacer que el usuario se sienta parte de la historia narrada. Nonny de la Peña, conocida como “la madre de la realidad virtual” por Joseph Volpe (título que sería usado en adelante para ella por varios autores y medios) por ser pionera en la creación de experiencias inmersivas que combinan narrativa periodística y tecnología para generar una conexión emocional y una comprensión más profunda de los acontecimientos (Volpe, 2015).

El objetivo de este trabajo es analizar exhaustivamente los reportajes inmersivos de Nonny de la Peña, explorando tanto su estructura como los métodos utilizados en su creación. Esto se conseguirá empleando técnicas de análisis de contenido, revisión bibliográfica y una entrevista a un experto en el campo del periodismo inmersivo, el profesor de la Universidad de Sevilla Isaac López. Además, se contextualizará el reportaje inmersivo como género periodístico, examinando su relación con otras formas de experimentación en el periodismo, como el gaming.

La parte principal de este análisis consistirá en examinar los reportajes inmersivos específicos desarrollados por Nonny de la Peña, concretamente los tres primeros reportajes inmersivos que hizo (*Gone Gitmo*, *Hunger in Los Angeles* y *Project Syria*). Estos reportajes, entre otros, abarcan una amplia gama de temas y situaciones. También han sido aclamados por su capacidad para sumergir al espectador en la experiencia y generar una mayor empatía y comprensión por los hechos narrados. A través de una ficha de análisis, se evaluará cada uno de los proyectos mencionados valorando su narrativa, impacto emocional y capacidad de transmitir información de manera clara y significativa.

Este estudio incorpora los resultados de las lecturas bibliográficas relacionadas con el periodismo inmersivo y la entrevista realizada a un experto en el tema. Estas fuentes proporcionarán una perspectiva teórica y práctica que complementará el análisis de los reportajes inmersivos de Nonny de la Peña.

Una vez concluido el análisis, se presentarán conclusiones clave que sinteticen las reflexiones y las implicaciones derivadas del estudio. Estas conclusiones ayudarán con un mayor entendimiento de la importancia y el impacto del reportaje inmersivo en el campo del periodismo y abrirán puertas para futuras investigaciones en esta área.

## 5. Objetivos e hipótesis

El objetivo principal de este trabajo de investigación es analizar y evaluar el potencial del reportaje inmersivo como una forma dominante de contar historias en el periodismo de cara al futuro. Con este objetivo en mente, se plantea la siguiente hipótesis: "El reportaje inmersivo tiene el potencial de convertirse en la forma principal de contar historias en el periodismo, en lugar de quedarse únicamente como una herramienta experimental o de nicho".

La base de esta hipótesis es la idea de que el reportaje inmersivo, al combinar narrativa periodística y tecnología de realidad virtual, ofrece una experiencia única y envolvente que puede generar mayores sentimientos y una comprensión más profunda y empática de los acontecimientos. Además, el avance tecnológico y la cada vez mayor accesibilidad a la realidad virtual podrían impulsar la adopción y el interés por este tipo de reportajes en un futuro cercano.

Para alcanzar este objetivo y evaluar la hipótesis planteada, se llevará a cabo un análisis exhaustivo de los reportajes inmersivos creados por Nonny de la Peña, reconocida por ser una de las principales exponentes en este campo. Se recopilarán opiniones y perspectivas de expertos en los temas que incumben al reportaje inmersivo. También los aspectos técnicos, económicos y de viabilidad se tendrán en consideración, pues pueden influir en la popularización y expansión de los reportajes inmersivos.

A través de la recopilación y el análisis de datos relevantes, se buscará obtener conclusiones fundamentadas sobre el potencial del reportaje inmersivo como una forma dominante de contar historias en el periodismo. En caso de que los resultados sean favorables a la hipótesis planteada, se resaltarán la importancia de esta forma de narrativa inmersiva y se discutirán las implicaciones y el posible desarrollo del campo en el futuro. En caso contrario, se examinarán las limitaciones y los desafíos que podrían limitar su adopción a gran escala, y se explorarán otras posibles direcciones para la innovación en el periodismo.

Cabe destacar que la hipótesis planteada es una suposición basada en la información y las tendencias actuales, pero el análisis y los resultados obtenidos en este estudio determinarán si la hipótesis es aceptada o rechazada.

## 6. Metodología

Este análisis de los reportajes inmersivos de Nonny de la Peña se basa en el uso de diferentes métodos de investigación. A continuación, se describen los métodos empleados en esta investigación:

1. Análisis de contenido: Se analizarán los primeros reportajes inmersivos de Nonny de la Peña, atendiendo aspectos como la estructura narrativa, los elementos visuales y sonoros utilizados, la interacción con el espectador y la forma en que se presenta la información. Para ello, hemos diseñado una ficha de análisis que permitirá evaluar de manera sistemática cada uno de estos aspectos en los proyectos *Gone Gitmo*, *Hunger in Los Angeles* y *Project Syria*.
2. Revisión documental: Se llevará a cabo una revisión bibliográfica exhaustiva sobre el periodismo inmersivo, la realidad virtual, el gaming y otros temas relacionados. Esta revisión documental proporcionará un marco teórico sólido para contextualizar el análisis de los reportajes inmersivos de Nonny de la Peña y enriquecerá la comprensión de las implicaciones y tendencias en el campo.
3. Entrevista a experto: Se realizará una entrevista a Isaac López, experto en el campo del periodismo inmersivo y la realidad virtual. Esta entrevista permitirá obtener perspectivas y opiniones de un profesional con experiencia en la creación y el análisis de reportajes inmersivos.

La combinación de estos métodos permitirá obtener una visión integral y enriquecedora de los reportajes inmersivos de Nonny de la Peña. El análisis de contenido proporcionará información detallada sobre los aspectos específicos de cada reportaje, mientras que la revisión bibliográfica y la entrevista ofrecerán una visión más amplia y contextual del periodismo inmersivo y sus implicaciones.

Una vez recopilados los datos y realizadas las evaluaciones correspondientes, se realizará un análisis de los resultados y se extraerán conclusiones fundamentadas. Estas conclusiones serán presentadas en la sección de conclusiones del trabajo, donde se expondrán los hallazgos más relevantes, las tendencias identificadas y las posibles implicaciones tanto para el campo del periodismo como para futuras investigaciones en esta área.

## **7. Revisión de la literatura científica**

### **7.1 El reportaje como género periodístico**

El reportaje es un género periodístico que combina elementos de la narrativa y el periodismo de investigación para brindar una visión profunda y detallada de un tema en particular. A lo largo de la historia, esta corriente ha trascendido y evolucionado. Numerosos autores han

dejado su huella en este género, aportando ideas innovadoras y enriqueciendo la forma en que se presenta la información al público, a continuación se expondrán algunas de las posturas y aportaciones más importantes.

Tom Wolfe es un reconocido periodista y escritor estadounidense, en su obra *El nuevo periodismo*, reflexiona sobre el papel del reportaje en la era moderna y su capacidad para capturar la realidad de una manera única. "El reportaje es el vehículo más poderoso para capturar y transmitir la realidad, y su importancia radica en su capacidad para trascender la simple transmisión de información" (Wolfe, 1976).

Otro autor que sin duda ha dejado bastante claro que a través del reportaje se puede tocar los corazones de las personas es García Márquez, quien demuestra eficientemente el poder inmersivo que puede llegar a tener la literatura. Tal como lo muestra en su obra *Crónica de una muerte anunciada* en la que utiliza técnicas narrativas para explorar un asesinato en un pequeño pueblo latinoamericano. El escritor opina que el reportaje tiene que ser tan apasionante como la mejor de las novelas, únicamente de ese modo se logrará una conexión verdaderamente profunda con el receptor (García Márquez, 1981).

Por otro lado Truman Capote expresa que el reportero debe crear una atmósfera viva, oler los olores, ver los colores y todo eso lo demuestra en su obra *A sangre fría*, considerada uno de los ejemplos más influyentes del periodismo narrativo. Capote combinó elementos del periodismo con técnicas literarias para contar la historia del asesinato de una familia en Kansas. Su enfoque se centró en la investigación exhaustiva y la creación de retratos vívidos de los personajes involucrados (Capote, 1966).

Sonia Fernández Parratt nos proporciona una lista de rasgos que debe tener el reportaje, tomando como base una caracterización hecha por el Estudioso José Javier Muñoz y matizándola (Fernández Parratt, 2003):

- Su extensión es variable y no tiene límites ni máximos. Puede haber reportajes que ocupen unas páginas en una revista u otros que constituyan libros completos.
- Tienen una estructura libre que puede ser compleja, siendo prácticamente el único género informativo que no tiene por qué seguir la estructura de pirámide invertida. Los reportajes no comienzan con los datos más importantes, sino con aquellos que vayan a atraer la atención del lector para que siga leyendo.
- De la mano del punto anterior, es un género que además de informar también entretiene al lector, es decir, capta su atención. Esto se consigue mediante un lenguaje sencillo y frecuentemente informal
- Permite la inclusión de contexto, anécdotas o circunstancias aclaratorias, como pueden ser testimonios o ambientación (descripción de lugares o de personajes, por ejemplo)

- Suele tener más que solamente un título. Viene acompañado con subtítulos, sumarios, ladillos... Y su presentación cada vez es más vistosa gracias a las nuevas técnicas de diseño.
- No tiene por qué tratar un tema de actualidad, sino que suelen tratar temas de actualidad permanente y prolongada. No por ello son menos importantes que las últimas noticias, sino que tratan temas de actualidad de manera mucho más profunda, siendo de utilidad para el lector que requiere estar bien informado. También gana valor al poder tratar una gran variedad de temas.
- Trata los hechos con gran profundidad, conteniendo una mayor cantidad de análisis antecedentes y fuentes de información.
- Por último, puede analizar tanto acontecimientos amplios como específicos, ahondando en ellos con una calidad escrita superior a la habitual. Esto se ve apoyado por no tener tiempo límite como los géneros noticiosos (que deben estar terminados para la hora de lanzar el periódico del día)

Otro autor que trata el tema es Ryszard Kapuscinski, reconocido periodista y escritor, trata en su obra *Los cínicos no sirven para este oficio* la relevancia del reportaje como una herramienta para comprender y retratar la complejidad de la realidad. Según Kapuscinski el reportero debe ir más allá de la mera transmisión de información y buscar la verdad profunda que se oculta en las historias de las que informa. Para él, el reportero comprometido debe vivir en el lugar de los acontecimientos, establecer un diálogo auténtico con las personas involucradas y utilizar técnicas narrativas literarias para cautivar a los lectores y transportarlos a la escena de los hechos (Kapuscinski, 2002)

Por último, Román Gurbern, otro autor reconocido, ofrece un análisis de la evolución del reportaje a través del tiempo en su libro *Historia del periodismo universal*.

En resumen, el reportaje es un género periodístico que busca informar al público de manera profunda y contextualizada sobre temas de interés. A través de investigaciones, recopilación de datos y testimonios, y una narrativa cuidadosamente elaborada, los periodistas pueden revelar hechos importantes y generar un impacto significativo en la sociedad, tal como lo hicieron algunos de los autores anteriormente mencionados.

## **7.2. La experimentación en el periodismo: del gaming a la realidad virtual**

Sin duda alguna, las tecnologías en especial las de realidad virtual y los videojuegos, han contribuido considerablemente al cambio en la manera en la que las personas pueden apropiarse y entender los mensajes.



A menudo se considera un hecho que los jugadores se sumergen en el juego tanto que reemplazan el escenario cotidiano, así como la fuerte sensación del espacio que realza la intensidad de absorción, provocando que se concentre únicamente en la vivencia que puedan estar recibiendo en ese momento. Esto provoca que los espectadores casi conciban lo que están viendo como una experiencia propia, realzando el impacto del mensaje.

El periodismo que usa tecnología del gaming, o periodismo gaming en adelante para abreviar, se refiere a la cobertura de eventos y noticias relacionadas con los videojuegos. Por otro lado, la realidad virtual ofrece una experiencia inmersiva que permite a los usuarios interactuar con entornos digitales tridimensionales. La combinación de estas dos tecnologías ofrece un nuevo enfoque para la narración de historias nunca antes visto (Smith, 2019).

Una de las principales contribuciones del periodismo gaming a la realidad virtual es la posibilidad de crear experiencias inmersivas para los lectores o espectadores. A través de la realidad virtual, los periodistas pueden transportar a su audiencia a lugares remotos, permitiéndoles experimentar de primera mano los eventos y las historias que se están informando. Por ejemplo, mediante la realidad virtual, los periodistas pueden llevar a los espectadores a zonas de conflicto o desastres naturales, brindándoles una perspectiva más completa y emocional de lo que está sucediendo (Martín, 2015).

La interactividad es otro aspecto fundamental del periodismo gaming en la realidad virtual. Los lectores o espectadores pueden tener un papel activo en la narrativa periodística, tomando decisiones que afectan el curso de la historia. Esta interacción no solo aumenta la participación del público, sino que también permite que los periodistas proporcionen información personalizada y adaptada a las preferencias individuales de cada usuario (Martín, 2015).

Además, la experimentación en el periodismo gaming y la realidad virtual ha permitido a los periodistas explorar nuevas formas de presentación de información. Mediante el uso de elementos propios de los videojuegos, como los avatares o los entornos virtuales, los periodistas pueden representar de manera más efectiva conceptos abstractos o complejos. Esta capacidad de visualización aumenta la comprensión y la retención de la información por parte del público (Martín, 2015).

Por otro lado debemos tener presente que el periodismo gaming así como la realidad virtual han experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. Autores como Ian Bogost han explorado la forma en que los juegos pueden ser utilizados como herramientas periodísticas para generar empatía y comprensión. En su libro *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Bogost examina cómo los videojuegos pueden ser utilizados para abordar problemas sociales y políticos (Bogost, 2007).

A día de hoy la realidad virtual ha sido adoptada por varios medios de comunicación para proporcionar experiencias inmersivas en las personas. El periodismo que utiliza realidad virtual puede transportar a los espectadores a ubicaciones remotas o situaciones peligrosas, brindando una sensación de presencia y aumentando la empatía. Nonny de la Peña, conocida

como dijimos antes, como la "madre de la realidad virtual" (Godmother of VR) por Joseph Volpe (Volpe, 2015), ha realizado investigaciones pioneras sobre la narrativa inmersiva en el periodismo, explorando cómo esta tecnología puede generar un impacto emocional más profundo en las audiencias. Esto será profundizado más adelante, pero su aportación debía ser destacada (De la Peña, 2010).

La combinación del periodismo del gaming y la realidad virtual ha dado lugar a nuevas formas de contar historias. Los autores Angelina Tournal y Philippe Useille han investigado cómo la realidad virtual puede utilizarse para informar sobre eventos en tiempo real. En su artículo *Immersive Journalism, a "New Frontier" of Information Experience?*, Tournal y Useille discuten los desafíos éticos y técnicos que implica la aplicación de la realidad virtual en el periodismo y cómo esta técnica puede mejorar la inmersión del usuario (Tournal & Useille, 2019).

Es bien sabido que el gaming se caracteriza por su naturaleza interactiva y la capacidad de los jugadores para tomar decisiones que aportan y afectan el desarrollo de la historia del juego. Estos autores exponen que al aplicar esta narrativa interactiva al periodismo con realidad virtual, los usuarios pueden explorar diferentes perspectivas y desencadenar diferentes eventos en la historia. Esta posibilidad brinda una experiencia personalizada y fomenta la participación activa del público (Tournal & Useille, 2019).

En definitiva, la experimentación a la realidad virtual ha brindado nuevas oportunidades y desafíos al campo periodístico. La inmersión, la interactividad y las nuevas formas de presentación de información son solo algunos de los aspectos destacados que esta fusión tecnológica ha aportado al periodismo. A medida que las tecnologías continúan avanzando, es probable que veamos una mayor integración de elementos de gaming y realidad virtual en la práctica periodística.

Es importante tener en cuenta que el periodismo gaming y la realidad virtual no son ni un sustituto ni una amenaza para el periodismo tradicional, sino una extensión que complementa y enriquece la forma en que se cuenta una historia. El periodismo sigue siendo una disciplina basada en la investigación, la verificación de hechos y la ética profesional. Sin embargo, la aplicación de estas nuevas tecnologías permite que el periodismo se adapte a los cambios en las preferencias y los hábitos (De la Peña, 2010).

### **7.3. El reportaje inmersivo**

Según la información recopilada, en la era de la tecnología y la información, el reportaje inmersivo ha nacido como una poderosa herramienta para contar historias y sumergir al lector en una experiencia sensorial, algo de lo que se trató en el punto anterior. Diversos autores e investigadores han contribuido significativamente a este campo, aportando nuevas

perspectivas y enfoques innovadores. En este apartado, se explorarán las contribuciones de algunos de los principales referentes en el ámbito del reportaje inmersivo.

Una de las pioneras en el campo del reportaje inmersivo es Nonny de la Peña. Sus investigaciones han sentado las bases de esta forma de narrativa y han demostrado su impacto en la comunicación de noticias y la generación de empatía con los lectores. A través de su trabajo, de la Peña ha demostrado cómo la realidad virtual puede utilizarse para transportar a las personas a diferentes lugares y situaciones, brindando una experiencia inmersiva que puede generar una mayor comprensión y conexión emocional con los eventos (de la Peña, 2010).

En el caso de los proyectos "Hunger in Los Angeles" y "Project Syria" Nonny de la Peña usó la realidad virtual para proporcionar una perspectiva más inmersiva y cautivadora sobre los problemas que se abordan en los trabajos. Por ejemplo, en "Hunger in Los Angeles", la realidad virtual puede permitir a los espectadores experimentar cómo es vivir en la pobreza y lidiar con la inseguridad alimentaria. En "Project Syria" se puede transportar a los espectadores a la devastación de la guerra y ayudarles a comprender mejor las experiencias de los refugiados y las comunidades afectadas.

Por otro lado, en el libro *Immersive Journalism as Storytelling*, escrito por Sarah Jones y Esa Sirkkunen, se destaca que una de las fortalezas del periodismo inmersivo es su capacidad para generar empatía en el lector. Al experimentar una historia de manera más inmersiva, las personas pueden conectarse emocionalmente con los protagonistas y comprender mejor las realidades a las que se enfrentan. Esta opinión abre nuevas posibilidades para transmitir la importancia de temas sociales y generar un impacto más significativo en la audiencia (Sirkkunen, 2020).

También es importante reconocer que el periodismo inmersivo permite a los lectores superar las barreras espaciales y temporales al transportarlos a lugares y momentos específicos. Puede llevar a las personas a lugares remotos, conflictivos o históricos, brindándoles una experiencia cercana a la realidad sin tener que estar físicamente presentes. Esto amplía el alcance del periodismo y proporciona una perspectiva más completa de los hechos (Sirkkunen, 2020).

A pesar de las numerosas ventajas, el periodismo inmersivo también plantea desafíos y dilemas éticos. La línea entre informar y entretener puede volverse difusa, y es fundamental mantener la integridad periodística en la narrativa inmersiva. Además, se plantean cuestiones sobre el acceso equitativo a esta tecnología y la responsabilidad de los periodistas al proporcionar experiencias veraces y bien investigadas (Sirkkunen, 2020).

Por otro lado, también son destacables los casos se ha recurrido a la realidad virtual en el ámbito periodístico con un sentido de servicio y utilidad. En este ámbito sobresalen los trabajos de Dan Archer, periodista y dibujante que ha explorado las posibilidades de la realidad virtual y la narración gráfica en el periodismo con su proyecto Empathy Box. Dan

Archer utiliza realidad virtual para generar empatía en los espectadores al mostrarles la experiencia de las personas en situaciones difíciles (Archer, 2022).

Otra razón de ser del proyecto Empathy Box es que busca derribar los estereotipos y prejuicios arraigados en nuestra sociedad. A menudo, nuestras percepciones y opiniones están influenciadas por estereotipos culturales y sociales que pueden distorsionar nuestra comprensión de los demás. Sin embargo, el Empathy Box nos invita a vivir experiencias ajenas y nos ayuda a cuestionar y desafiar nuestras propias opiniones. Al sumergirnos en las historias de personas de diferentes orígenes y circunstancias, nos damos cuenta de que nuestras similitudes superan con creces nuestras diferencias, lo que nos lleva a una mayor tolerancia y respeto mutuo, gracias a la realidad virtual (Archer, 2022).

María José Benítez realizó un estudio acerca del uso del reportaje inmersivo, concretamente por medios españoles buscando responder dos preguntas: “¿Cuál es el uso que los medios periodísticos españoles están haciendo del reportaje inmersivo en vídeo en 360°?” y “¿Cómo se emplean en estos reportajes las diferentes técnicas inmersivas que permiten incrementar sensación de presencia?”. Para ello se estudiaron todos los reportajes inmersivos publicados por los medios entre 2015 y 2017, resultando en 147 reportajes en 19 medios de comunicación españoles diferentes (De Gracia & Damas, 2018).

Los resultados revelaron que el reportaje inmersivo estaba en auge, con un aumento superior al 14%. También se llegó a la conclusión de que la mayoría no supera los cinco minutos de duración, siendo los más extensos (y los únicos que superan los veinte minutos) tres entrevistas realizadas por el diario *El Español* a los candidatos de los partidos políticos PSOE, Ciudadanos y Podemos. En cuanto a las plataformas más utilizadas, YouTube es la más popular con diferencia, pues más del 90% de los trabajos analizados fueron subidos a la plataforma de Google. Los temas más tratados son de interés general, como cultura, sociedad y espectáculos. (De Gracia & Damas, 2018)

Concluye con que el reportaje inmersivo es una modalidad nueva que ha comenzado a asentarse paulatinamente en los medios, cada vez con más presencia. Este incremento parece apuntar a un interés de los medios por este género, pero haría falta una mayor perspectiva para valorar si llegará a asentarse o si será algo experimental o temporal. (De Gracia & Damas, 2018)

Esta afirmación es compartida en parte por el profesor Isaac López. Él defiende que sí será el futuro y que los periodistas inevitablemente cambiarán su perfil por uno más técnico. Aún así, aunque los tiempos y la tecnología cambien, la forma de hacer periodismo no cambia tanto. “Al final prevalecerá el saber cómo contar una historia a través de un reportaje o como narrar un suceso en una crónica”. Aunque para ello tendrá que incrementarse el nivel técnico de los periodistas, o bien estos tendrán que contratar equipos especializados. “Es común en televisión que el periodista no solamente redacte (...) sino que edite el propio vídeo y en muchos casos incluso graba” (López, 2023).

Siguiendo la misma línea de pensamiento, Isaac López afirma que esta evolución también se verá fomentada por las exigencias de las empresas y la precariedad laboral, ya que un periodista que ya tenga estos conocimientos supone no tener que contratar a alguien que los haga. Usa como ejemplo que lleva dándose años el hecho de que un periodista conozca el idioma del país a la hora de trabajar en el extranjero, ahorrando un traductor (López, 2023).

El reportaje inmersivo ha revolucionado la forma en que se cuentan las historias y se transmiten las noticias. Gracias a las contribuciones de autores e investigadores/as como los mencionados previamente (entre otros) podemos explorar y comprender mejor el potencial y las implicaciones de esta forma de narrativa.

Estos trabajos han demostrado cómo el reportaje inmersivo puede generar una mayor comprensión, empatía y participación del público. Sin embargo, también han señalado la importancia de considerar los aspectos éticos y la transparencia al utilizar esta poderosa herramienta.

## **8. Los reportajes inmersivos de Nonny de la Peña**

### **8.1. Nonny de la Peña**

Nonny de la Peña es una periodista estadounidense popular por ser pionera en el periodismo inmersivo. A lo largo de toda su carrera, siempre ha destacado por usar técnicas novedosas y emergentes, como son la realidad virtual y la realidad aumentada, utilizándolas para contar historias de una manera envolvente nunca antes vista (Bailenson & De la Peña, 2017).

Se especializó en el ámbito de las artes y los medios de comunicación. Completó su licenciatura en Literatura Inglesa y Estudios de Cine en la Universidad de Pennsylvania y posteriormente prosiguió su formación en la Escuela de Artes Cinematográficas de la Universidad del Sur de California (USC), donde obtuvo una maestría en Producción de Cine y Televisión.

La elección de de la Peña de centrarse en el periodismo inmersivo surgió a raíz de su interés por explorar nuevas formas de narrar historias y aprovechar la tecnología para fomentar la participación y la empatía del público. Durante su tiempo en la USC, comenzó a experimentar con la realidad virtual y se percató del potencial que tenía en el ámbito del periodismo y la narrativa.

Fue en la década de 2010 cuando comenzó a adentrarse en el mundo de la narración inmersiva, donde es conocida por ser uno de los mayores exponentes del género gracias a su habilidad y capacidad para juntar el periodismo tradicional y las nuevas tecnologías. Esto permite a los usuarios sentir las historias desde dentro de las mismas, adentrándose en los lugares y acontecimientos que se están reportando. Aquí podemos ver un listado de sus reportajes inmersivos:

Año	Título
2007	<i>Gone Gitmo</i>
2012	<i>Hunger in Los Angeles</i>
2013	<i>Use of Force</i>
2014	<i>Project Syria</i>
2015	<i>Kiya</i>
2016	<i>Across the Line</i>
2017	<i>Out of Exile: Daniel's Story</i>

Sus tres primeros trabajos también son los más reconocidos, especialmente por ser aquellos que popularizaron el género. Si bien en el siguiente apartado profundizaremos más en ellos, primero se resumirán brevemente:

Los proyectos de Nonny de la Peña buscan más la sensibilización que la actualidad, siendo esto lo idóneo para esta clase de reportajes. Cuando un periodista elabora una crónica escrita este está ofreciendo su percepción de la realidad que está contando. Esto trasladado al periodismo inmersivo es igual, trasladando al usuario unas sensaciones o sentimientos. Por eso casi cualquier tema tiene cabida pero sobre todo temas que busquen el sensibilizar a la sociedad sobre aspectos sociales o humanos (López, 2023).

Como podemos ver, su primer trabajo usando periodismo inmersivo, y el que la catapultó al reconocimiento dentro de este campo fue *Gone gitmo*, en 2007. Este proyecto recreaba la vida de los prisioneros detenidos en la Bahía de Guantánamo mediante realidad virtual. Este trabajo, al igual que prácticamente todos los que lo siguieron buscaba generar empatía hacia el usuario, además de transmitir la realidad de los presos.

El segundo proyecto de Nonny de la Peña en ver la luz fue *Hunger in Los Angeles*, de 2012. En este proyecto, De la Peña usó realidad virtual para recrear un hecho real: la muerte de un hombre sin hogar debido a problemas de salud mientras esperaba en la cola de un comedor social. Con esta experiencia dura pretendía crear conciencia social y hacer presentes a todos

de los problemas que tenían las personas que sufren de inseguridad alimentaria y falta de vivienda. (De la Peña, 2010)

El tercer proyecto del que hablaremos es *Project Syria*, que buscaba al igual que los anteriores, concienciar acerca de un problema real del momento. Fue exhibido al público en el Festival de Cine de Sundance en 2014. Narra los acontecimientos acontecidos en la ciudad de Alepo, Siria. Busca informar y educar al usuario acerca de los horrores de la guerra sobre la población civil mediante una experiencia visceral y emocionalmente fuerte. El objetivo es que el público al tomar conciencia tome medidas para que las cosas cambien (De la Peña, 2014)

Como podemos ver, lo largo de su carrera, ha tratado gran cantidad de temas sociales como la violencia doméstica, los desastres naturales y la discriminación racial, recibiendo el reconocimiento del que goza a día de hoy, siendo conocida como la madre de la realidad virtual por prácticamente todos los medios, como *The Guardian*, *engadget*, o *WIRED* (The Guardian, 2015)(Engadget, 2015)(Wired Brand Lab, 2015).

Además de sus trabajos como periodista, Nonny de la Peña ha sido profesora en la Universidad del Sur de California y conferenciante. En ambos trabajos ha podido compartir su trabajo y experiencia con las generaciones más jóvenes de periodistas, promoviendo el uso de las nuevas tecnologías, buscando crear un impacto social significativo.

## **8.2. *Gone Gitmo, Hunger in Los Ángeles y Project Syria***

Como mencionamos previamente, se hará un análisis de los tres primeros trabajos de Nonny de la Peña, siguiendo una ficha con la siguiente estructura:

- Título.
- Introducción.
- Tecnología utilizada.
- Contenido y narrativa.
- Impacto emocional.
- Diseño visual y sonoro.
- Interacción y participación.
- Impacto social y cultural.
- Conclusiones.

### 8.2.1. *Gone Gitmo*

*Gone Gitmo* es una experiencia virtual de no-ficción en la conocida cárcel de la Bahía de Guantánamo. Esta invita al usuario a explorar el lugar para generar conciencia acerca de las torturas y las violaciones de derechos humanos a las que se enfrentan los presos. También el proyecto es considerado como uno de los primeros ejemplos de periodismo inmersivo, así como es el primero de Nonny de la Peña en el género (McRoberts, 2018).

Es considerado como parte de una nueva ola de narrativas de realidad virtual que buscaba generar mayores respuestas empáticas y emocionales a problemas y polémicas del mundo real. La realidad virtual permitió estimular respuestas emocionales más profundas hacia las historias de no-ficción al hacer que la audiencia sienta que está presente en el entorno, siendo parte de la acción y uno más de los participantes (McRoberts, 2018).



Título: *Gone Gitmo: A Virtual Reality Journey into Guantanamo Bay* (2007)

Introducción: *Gone Gitmo* es un reportaje inmersivo que hace vivir a los espectadores la vida en la infame prisión de la Bahía de Guantánamo. A través de la realidad virtual, este trabajo ofrece una experiencia inmersiva y educativa para comprender la realidad de los prisioneros y explorar las implicaciones legales y éticas de la cadena perpetua.

Tecnología utilizada: El reportaje utiliza la tecnología de realidad virtual (VR) para recrear los entornos de la prisión de Guantánamo. Se necesitan visores de VR y auriculares para obtener una experiencia inmersiva, permitiendo a los espectadores explorar virtualmente las instalaciones e interactuar con diferentes elementos.



Contenido y narrativa: El reportaje presenta una narrativa basada en testimonios reales de prisioneros y personal de la prisión de Guantánamo. Los espectadores pueden navegar por los entornos virtuales mientras se encuentran con diferentes personajes que comparten sus experiencias y perspectivas sobre la cadena perpetua.

Impacto emocional: El reportaje logra generar un impacto emocional profundo. A través de la inmersión en los entornos virtuales y los testimonios de los personajes, los espectadores experimentan una sensación de claustrofobia, opresión y aislamiento, lo que contribuye a generar empatía hacia los prisioneros y a cuestionar la legalidad y moralidad de la detención indefinida.

Diseño visual y sonoro: El diseño visual del reportaje fue impresionante y realista para la época en la que fue lanzado. Los entornos virtuales recrean fielmente los espacios de la prisión de Guantánamo a pesar de las dificultades técnicas de la época, desde las celdas hasta las áreas de interrogatorio. Los efectos ambientales y diálogos ayudan a crear una atmósfera única que favorece la inmersión del usuario.

Interacción y participación: El reportaje ofrece una interacción que aún estando limitada seguía siendo significativa. Los espectadores pueden recorrer los diferentes entornos virtuales de la prisión, examinar objetos y escuchar los testimonios de los personajes. Si bien es cierto que el usuario no puede tomar decisiones, tener la opción de moverse libremente y observar los detalles ayuda a una mayor participación y comprensión de la experiencia.

Impacto social y cultural: *Gone Gitmo* tiene un gran impacto social y cultural, pues aborda las implicaciones de la detención indefinida y las violaciones de los derechos humanos que se dan dentro de la mencionada prisión. El proyecto hace reflexionar acerca de temas legales, éticos y políticos. Además busca que la sociedad cuestione la justicia y los límites que debe tener el poder estatal.

Conclusiones: Para terminar y a modo de resumen, *Gone Gitmo* es un reportaje inmersivo poderoso que explota la prisión de Guantánamo mediante Realidad Virtual, recreando todo lo que implica vivir en esta cárcel. La unión de todos sus elementos logra transmitir una experiencia opresiva y cuestionar los aspectos éticos y legales relacionados con la cadena perpetua y cómo esta afecta a los derechos humanos.

### **8.2.2. *Hunger in Los Ángeles***

*Hunger in Los Ángeles* narra una historia acerca de un hombre diabético que cae desmayado debido a un bajo nivel de azúcar y hay que llamar a una ambulancia. Todo esto ocurre en la cola de un banco de alimentos, en la Primera Iglesia Unitaria en plena ciudad de Los Ángeles. Nonny de la Peña utiliza modelos 3D animados para representar a todos los presentes durante el acontecimiento (Emblematic Group, s.f.).



Título: *Hunger in Los Angeles*

Introducción: *Hunger in Los Angeles* es un reportaje inmersivo que aborda el problema del hambre y la falta de vivienda en la ciudad de Los Ángeles. El proyecto tiene como objetivo la creación de conciencia sobre estos problemas sociales y fomentar la empatía hacia las personas que sufren de inseguridad alimentaria.

Tecnología utilizada: El reportaje utiliza tecnología de realidad virtual (VR) que sumerge al espectador en diversos escenarios relacionados con el hambre y la pobreza en Los Ángeles. La tecnología de VR permite una experiencia inmersiva y realista, haciendo que el usuario sea transportado a lugares emblemáticos y conocidos de la ciudad y situaciones comunes de quienes sufren esta realidad.

Contenido y narrativa: El contenido del reportaje gira en torno a historias reales de personas que viven en situación de pobreza en la ciudad de Los Ángeles. Presenta la realidad de estas personas, sus desafíos diarios y las dificultades para acceder a una alimentación adecuada. El objetivo del reportaje es generar empatía y conciencia sobre la gravedad de este problema.

Impacto emocional: *Hunger in Los Angeles* busca generar un impacto emocional significativo en el espectador. El reportaje permite al usuario experimentar de manera más cercana las emociones y los desafíos asociados con el hambre mediante la inmersión en las historias y los entornos virtuales. Conseguir esta empatía puede llevar a una mayor comprensión y motivación por parte de los espectadores para abordar esta cuestión social.

Diseño visual y sonoro: El diseño visual y sonoro del reportaje es impresionante y realista para los medios del momento. Los gráficos en 3D recrean entornos urbanos y reconocibles de Los Ángeles, acompañados por diseño de sonido envolvente contribuye a la inmersión. Los efectos visuales y sonoros en conjunto crean una experiencia impactante y realista.

Interacción y participación: A lo largo del reportaje, el usuario puede interactuar con su entorno y tomar decisiones que afectan la narrativa. Esta participación activa en la experiencia permite explorar diferentes perspectivas relacionadas con el hambre en Los Ángeles. La interactividad aumenta el grado de compromiso y empatía con el tema.

Impacto social y cultural: *Hunger in Los Angeles* expone un problema social existente en la realidad actual, aumentando así su grado de impacto. Esto promueve la búsqueda de soluciones por parte de los espectadores para abordar esta problemática.

Conclusiones: *Hunger in Los Angeles* es un reportaje inmersivo que transmite de manera efectiva la realidad del hambre en la ciudad. Gracias al uso de tecnología de realidad virtual y una narrativa bien diseñada, el reportaje genera empatía y conciencia sobre el espectador. Tiene una gran capacidad para crear impacto social y cultural. Esto demuestra el potencial de los reportajes inmersivos para abordar problemáticas sociales y fomentar el cambio.

### 8.2.2. *Project Syria*

*Project Syria* fue originalmente encargado por el Foro Económico Mundial (World Economic Forum) y desarrollado en la Escuela de Artes Cinematográficas de la Universidad del Sur de California (USC School of Cinematic Arts). Este trabajo narra la difícil situación vivida por los refugiados de la guerra de Siria, especialmente por los niños (pues representan más de la mitad de los tres millones de refugiados de la guerra al momento de hacerse el trabajo), combinando tecnología con audios reales para recrear escenas vividas por los afectados (De la Peña, 2014).





Título: *Project Syria: A Virtual Reality Journey into the Syrian Conflict*

Introducción: *Project Syria* es un reportaje inmersivo que sumerge a los espectadores en la realidad de la guerra en Siria. Este proyecto busca crear conciencia sobre la situación en el país y generar empatía hacia los refugiados y las víctimas del conflicto mediante la realidad virtual.

Tecnología utilizada: El reportaje utiliza la tecnología de realidad virtual (VR) para recrear escenarios de la guerra en Siria. Se requieren visores de VR y auriculares para sumergirse en esta experiencia inmersiva y sensorialmente rica, transportando a los espectadores a entornos devastados por la guerra.

Contenido y narrativa: La narrativa del reportaje se basa en historias reales de personas que se han visto afectadas por el conflicto en Siria. Los usuarios pueden explorar los entornos virtuales en los que encontrarse con personajes que cuentan sus experiencias y desafíos como refugiados o víctimas de la guerra. La narrativa se desarrolla de manera impactante y busca transmitir que detrás de las estadísticas y los titulares hay personas reales afectadas.

Impacto emocional: *Project Syria* logra transmitir un impacto emocional profundo por tratar un tema conocido por la mayoría. A través de la inmersión en los escenarios virtuales y las historias personales de los protagonistas, se busca que los espectadores generen una sensación de desesperación, tristeza y angustia, generando empatía y comprensión hacia las personas que viven en condiciones de guerra y desplazamiento.

Diseño visual y sonoro: El diseño visual del reportaje es impresionante, ofreciendo escenarios virtuales detallados en los que se pueden apreciar los efectos devastadores del conflicto en Siria. El diseño de sonido contribuye a la inmersión, proporcionando efectos sonoros que recrean la atmósfera de guerra y la angustia emocional de los personajes.

Interacción y participación: El reportaje ofrece una interacción limitada pero significativa. Los espectadores pueden moverse por los diferentes entornos virtuales y acercarse a los personajes para escuchar sus historias. El hecho de poder explorar y observar los detalles permite una gran participación y comprensión de la experiencia, a pesar de no ofrecer toma de decisiones.

Impacto social y cultural: *Project Syria* tiene un impacto social y cultural relevante al generar conciencia sobre la tragedia humana en Siria y la situación de los refugiados. El reportaje busca la reflexión del usuario acerca de las consecuencias de la guerra, el desplazamiento forzado y la importancia de la solidaridad y la acción para ayudar a las personas afectadas por el conflicto.

Conclusiones: En conclusión, *Project Syria* es un reportaje inmersivo emocionalmente poderoso y conmovedor que acerca a los espectadores a la realidad de la guerra en Siria mediante el uso de realidad virtual. A través de su contenido, diseño y capacidad de generar empatía, transmite la tragedia humanitaria y fomenta la sensibilización hacia las víctimas del conflicto.

Una de las ventajas del periodismo, una de ellas es el impacto que puede causar en la memoria y la percepción de los espectadores, pues aporta una experiencia sensorialmente mucho más rica que la del periodismo convencional. También capta la atención con mayor facilidad, lo cual lo hace un método ideal para el aprendizaje. Al fin y al cabo, no es lo mismo estudiar un acontecimiento histórico que vivir su recreación. La inmersión en un entorno virtual puede crear una sensación de presencia y vivencia directa, lo que ayuda a la retención de la información. En este sentido, de los reportajes analizados destaca el final de *Project Syria*, donde el usuario está en un campamento de refugiados rodeado de niños que han perdido a su familia a causa de la guerra. En *Hunger in Los Angeles* un hombre muere frente a ti sin que puedas hacer nada por evitarlo mientras está en la cola para recibir alimentos. Estas situaciones hacen sentir desesperación e impotencia respectivamente.

Debido a situaciones como esas este género puede tener un mayor impacto emocional en el espectador, pues al colocar a las personas dentro de las experiencias simuladas estas tienen la oportunidad de experimentar de manera cercana y directa los eventos y situaciones que se presenten. Esto genera una mayor concienciación y empatía, siendo el principal objetivo de Nonny de la Peña con sus trabajos.

A pesar de todo y como es evidente, el impacto que un reportaje inmersivo pueda tener sobre el consumidor no es algo absoluto, sino todo lo contrario: será diferente y variará entre una persona y otra. A pesar de esto, el periodismo inmersivo ofrece una forma nueva y eficiente de transmitir sensaciones al lector de forma duradera.



### 8.3. Limitaciones e implicaciones éticas del periodismo inmersivo

El reportaje inmersivo también tiene una serie de inconvenientes que no pueden ser dejados de lado, y que, en caso de que el género no triunfe en un futuro, serán los causantes de ello:

- El primero y el más evidente es la accesibilidad a la tecnología. Si bien es cierto que las tecnologías de VR e inmersión son cada vez más populares, todavía son pocas las personas que cuentan con los dispositivos necesarios, como pueden ser unas gafas de VR. También pueden suponer un problema las incompatibilidades entre diferentes programas y sistemas operativos (Bailenson & De la Peña, 2017).
- La producción de estos reportajes requiere de un equipo especializado con conocimientos técnicos en VR/AR, producción de video, diseño de interacción y programación. Esto limita en gran medida la capacidad que pueden tener los medios y las organizaciones para crear esta clase de contenido (Bailenson & De la Peña, 2017).
- Este equipo es costoso. Tanto pagar a toda la gente que hay detrás de una producción de este tipo como el material tecnológico necesario. Esto complica especialmente la creación de reportajes inmersivos para los medios con recursos financieros limitados.
- Hay usuarios a los que el VR no les sienta bien, causando mareos o malestar tras un rato de uso, que según la persona puede ser desde unas horas a sólo unos minutos. Hay personas que pueden experimentar mareos o náuseas, afectando negativamente a su experiencia. Un ejemplo de esto es el famoso streamer español Alejandro Fernández, alias Alexelcapo (Fernández, 2019).
- Por último nos encontramos con las limitaciones narrativas del género. Aunque sea capaz de crear una experiencia inmersiva única, su capacidad narrativa puede suponer un problema. Centrarse en esa experiencia sensorial a menudo va ligado a perder énfasis en la línea narrativa tradicional. Esto puede traducirse como una dificultad a la hora de crear una estructura coherente y significativa en la historia narrada.

Respecto al problema tecnológico, el profesor Isaac López cree que se solventará con el tiempo, basándose en el futuro lanzamiento de las Apple Vision Pro. Que esta clase de tecnología se generalice acercaría a la gente al concepto del periodismo inmersivo. Y en palabras suyas, es muy probable que el concepto de estas gafas termine siendo exitoso: “cuando apareció el primer iPad que se veía ese hardware como algo de extraterrestre y se pensaba que no tendría impacto. Sin embargo, las tablets han acabado teniendo un impacto sorprendente en la sociedad y en la cultura. Cuando vemos los primeros reportajes de Nonny de la Peña como Gone Gitmo, más allá del interesante planteamiento o de las emociones que transmite, el realismo gráfico no acompaña en esa experiencia. Si la tecnología poco a poco va posibilitando que ese realismo gráfico y esa implementación de imágenes reales con cámaras 360 se expande, y Apple ya nos ha enseñado que sabe “seducir” al consumidor con muchos de los productos que lanza al mercado, podría ser un escalón más sin ser aún

conscientes de ello”. En general, a medida que se diseñen programas que permitan una forma más sencilla de hacer estos reportajes, será más sencillo y económico crearlos (López, 2023).

Además, el periodismo inmersivo tiene ciertas implicaciones éticas y morales, por tratar situaciones reales que involucran a personas también reales. A medida que este género crece y gana relevancia debe ser importante tener siempre esta ética en mente para no violar la dignidad ni los derechos de las personas involucradas. Algunos de los puntos más relevantes a tener en cuenta son los siguientes:

- Al documentar a personas reales es indispensable tener su consentimiento informado, es decir, deben saber en todo momento cuál es el propósito del reportaje, qué implicaciones tendrá su participación y cómo será utilizado el contenido resultante. Cada individuo tiene el derecho de elegir o no ser incluido en el reportaje inmersivo.
- El periodismo inmersivo suele capturar sonidos de entornos íntimos o privados, por ello la protección de la privacidad debe ser siempre tomada en cuenta. Se debe evitar la divulgación de información privada o sensible sin autorización para hacerlo.
- El reportaje inmersivo a menudo busca una experiencia fuerte para el usuario, emocionalmente hablando. Para hacerlo, es fácil no ser respetuoso o sensible con las personas afectadas si no se tiene cuidado con ello al representar la historia. Esto aplica principalmente al recrear situaciones traumáticas, delicadas o emocionalmente intensas.
- Esas mismas situaciones intensas pueden causar problemas con el espectador, pues el contenido inmersivo tiende a tener un impacto psicológico muy elevado. Este impacto debe ser minimizado dentro de lo posible por el periodista, con advertencias previas a la visualización de la experiencia que adviertan de lo que se encuentra dentro de esta.

El reportaje inmersivo permite una forma más participativa e interactiva. Esto ocurre gracias a una serie de características únicas como la elección de perspectiva. El género inmersivo es prácticamente el único que permite cambiar la perspectiva desde la que se ve la historia, y explorarla desde diferentes ángulos. Esto hace que la experiencia sea personalizable, dejando al usuario enfocarse en los temas que más llamen su atención, como en la exploración de las distintas celdas de la prisión de Guantánamo en *Gone Gitmo*.

Enfocándose de otra manera, el problema puede ser que actualmente no existe un conjunto establecido de estándares y ética para aplicar el periodismo inmersivo. Flatlandsmo y Gynnild además de esto señalan la necesidad de actualizar y desarrollar aún más la ética periodística en línea con las nuevas innovaciones tecnológicas al ser un género que aún no ha terminado de asentarse (Flatlandsmo & Gynnild, 2020).

Isaac López define a estos reportajes como “más delicados”. Cuando hablamos del reportaje inmersivo hay una fase previa en la que el periodista debe decidir qué sensaciones quiere transmitir al usuario, y no es que los límites éticos sean mayores, sino que los sentimientos y sensaciones que se pueden transmitir son mayores que lo que pueda hacer un reportaje escrito

o audiovisual. Por ejemplo, en 2023 se hizo viral un vídeo de un ciudadano en Andújar que llevaba un martillo y un cuchillo. Dos policías trataron de reducirlo, acabó en tiroteo y con el policía falleciendo. La sensación sería mucho más fuerte e intensa si fuera visto a través del punto de vista del policía que simplemente viéndolo en un vídeo o leyendo la narración de los hechos (López, 2023)(20minutos, 2023).

Otra gran ventaja respecto a los géneros convencionales es la exploración del entorno que permite hacer. La realidad virtual permite al espectador transportarse a entornos digitales que recrean acontecimientos y lugares del mundo real. Esto hace que se puedan familiarizar con el entorno que los rodea, a diferencia de en un reportaje lineal donde únicamente se dispone de lo que está escrito. Esto también puede permitir la interacción con los diferentes elementos de ese mundo, dependiendo del reportaje. Por ejemplo, se podrían examinar documentos o fotografías sin salirte de la inmersión para obtener más información de la historia. También estos documentos pueden ser de diferentes clases fácilmente. Es el único género que puede mezclar de manera natural texto, imágenes, videos y sonidos y hacer que queden bien integrados. Además, esto ayuda a una mayor comprensión de la historia, al hacer uso de diversos canales sensoriales (a veces incluso al mismo tiempo).

También como hemos visto puede ofrecer ramificaciones en la historia, dando al usuario la capacidad de tomar decisiones que influyan en el desempeño de los acontecimientos. Esta es una técnica que lleva años usándose en los videojuegos, como por ejemplo el juego *Shadow the Hedgehog* (2005) que contaba con diez diferentes finales, a los que se podía llegar mediante 326 rutas diferentes. Si bien un reportaje no va a tener tantas alternativas, permitir al espectador tomar decisiones ayudará a hacerlo sentir uno más de la historia.

Estas características fomentan la participación activa de los usuarios, fomentando su interés, compromiso y comprensión de las historias presentadas, pero también tienen un gran inconveniente: cuanto más complejo y completo quiera ser un reportaje inmersivo, más problemas técnicos y éticos de los mencionados previamente serán encontrados en el proceso.

## 9. Conclusiones

Tras este análisis se puede llegar a una serie de conclusiones acerca del tema a tratar:

- El periodismo inmersivo ha sido revolucionado por Nonny de la Peña, considerada como una de sus precursoras, una de las personas más influyentes del campo y “la madre de la realidad virtual”. Su habilidad para combinar periodismo tradicional con las nuevas tecnologías ha desembocado en la creación de experiencias nuevas e impactantes.
- A lo largo de su carrera, Nonny de la Peña ha tratado con una gran cantidad de temas sociales y ha buscado generar empatía a través de sus trabajos. Sus trabajos han



logrado expresar lo que proponían de manera vívida, como mencionamos con la guerra de Siria, la inseguridad de las personas sin techo o la vida en Guantánamo.

- El periodismo inmersivo presenta gran cantidad de ventajas respecto al convencional, comenzando por un impacto mayor y duradero en el espectador con la posibilidad de ser una experiencia sensorial rica. Esto también convierte al género inmersivo en una gran herramienta para la educación, pudiendo usarse para que los alumnos retengan con más facilidad los acontecimientos recreados. Al fin y al cabo, la sensación de vivencia mejora esa capacidad para recordar la información.
- En contraposición con el punto anterior, el reportaje inmersivo también tiene muchos desafíos y limitaciones que debe enfrentar. En primer lugar, se enfrenta a la accesibilidad a la tecnología, los altos costos de producción y la necesidad de un equipo especializado para ser creado. Además de esto, existen los problemas narrativos y la posibilidad de causar malestar a los usuarios, arruinando su experiencia.
- También deben tenerse en cuenta las cuestiones éticas y morales cuando se tratan casos en los que se involucran personas reales que han vivido una experiencia traumática. El consentimiento informado, la protección de la privacidad y la sensibilidad hacia los afectados son consideraciones cruciales para garantizar la dignidad y los derechos de las personas involucradas.
- A pesar de todos los desafíos mencionados, el reportaje inmersivo es un género que permite la interacción y la participación de los usuarios de una manera que prácticamente no existe en otro género. El hecho de poder cambiar la perspectiva, explorar entornos virtuales y tomar decisiones aumenta el compromiso, el interés y la comprensión de las historias presentadas.

En conclusión, el reportaje inmersivo, impulsado por pioneros como Nonny de la Peña es un género aún en crecimiento que ofrece una forma innovadora de contar historias y generar conciencia. A pesar de sus dificultades técnicas y éticas y narrativas, su capacidad para impactar emocionalmente y promover una mayor participación del público lo convierte en un género con un potencial significativo en el campo del periodismo y la comunicación.

Aún está por ver si triunfará de manera rotunda y ha llegado para quedarse o si por el contrario pasará a la historia como un género experimental. En cualquier caso es innegable que parece un género diseñado para el futuro, pues según pasa el tiempo las tecnologías necesarias para vivir y generar estas experiencias no dejan de crecer.

## 10. Referencias

### 10.1. Fuentes documentales

- Across the Line. (2016). Recuperado de <https://www.acrossthelinevr.com>
- Amaya, R. (Mayo de 2003). "¿Qué es el reportaje?" (Entrevista). (P. e. II, Entrevistador)
- Archer, D. (2022, mayo). Demystifying Empathy and Experiential Media with Dan Archer[Archivo de video]. UO SOJC.  
URL:<https://www.youtube.com/watch?v=oTzhf5n-Bwc&t=17s>
- Bailenson, J. N., & de la Peña, N. (2017). Digital media and the future of social science research. *Science*, 358(6362), 1207-1208.
- Benítez de Gracia, M. J., & Herrera Damas, D. S. (2018). El reportaje inmersivo en vídeo en 360° en los medios periodísticos españoles.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Capote, T. (1966). "A sangre fría". Estados Unidos : Anagrama.
- De la Peña., N. d. (2010). *Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments. Ángeles, California: Universidad del Sur de California.
- De la Peña, N. (2014). *Project Syria: Immersive Journalism in Virtual Reality*. Recuperado de [https://store.steampowered.com/app/491790/Project\\_Syria/](https://store.steampowered.com/app/491790/Project_Syria/)
- Emblematic Group. (s.f.). *Hunger in LA*. Recuperado de <https://emblematicgroup.com/experiences/hunger-in-la/>
- Engadget. (2015, enero 24). The godmother of virtual reality: Nonny de la Peña. Engadget. Recuperado de <https://www.engadget.com/2015-01-24-the-godmother-of-virtual-reality-nonn-y-de-la-pena.html>
- Fernández Miret, A. [alexelcapo]. (2019, 10 de diciembre). BONEWORKS - Me mareo jugando a VR [Archivo de video]. YouTube.  
URL:<https://www.youtube.com/watch?v=OvAC9C7213U>
- Fernández Parratt, S. (2003). *Introducción al reportaje: antecedentes, actualidad y perspectivas*.
- Flatlandsmo, Siri & Gynnild, Astrid. (2020). *Project Syria*.

García Márquez, G. (1981). "Crónica de una muerte anunciada". Colombia : Random House.

International Documentary Film Festival Amsterdam. (2015). Kiya. Recuperado de <https://www.idfa.nl/en/film/593a98cd-2a8d-446a-b2b2-f88571614b01/kiya>

Kapuściński, R. (2002). Los cínicos no sirven para este oficio. Sobre el buen periodismo. España: Anagrama.

Küng, L. (2017). Innovators in digital news. I. B. Tauris.

Lippmann, W. (1992). Public Opinion. New Jersey: Transaction Publishers.

Martín, E. D. (2015). Periodismo inmersivo, como la realidad virtual y el video juego influye en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. Barcelona, España.

McRoberts, J. (2018). Are we there yet? Media content and sense of presence in non-fiction virtual reality. *Studies in Documentary Film*, 12(2), 101-118. DOI: 10.1080/17503280.2017.1344924.

MIT Open Documentary Lab. (2007). Gone Gitmo. Recuperado de <https://docubase.mit.edu/project/gone-gitmo/>

MIT Open Documentary Lab. (2012). Hunger in Los Angeles. Recuperado de <https://docubase.mit.edu/project/hunger-in-los-angeles/>

MIT Open Documentary Lab. (2014). Project Syria. Recuperado de <https://docubase.mit.edu/project/project-syria/>

MIT Open Documentary Lab. (2013). Use of Force. Recuperado de <https://docubase.mit.edu/project/use-of-force/>

MIT Open Documentary Lab. (2017). Out of Exile. Recuperado de <https://docubase.mit.edu/project/out-of-exile/>

"Muere un policía en Andújar en una pelea entre vecinos, el agresor es abatido a tiros por un agente". (2023, junio 23). 20minutos. Recuperado de <https://www.20minutos.es/noticia/5136684/0/muere-policia-andujar-pelea-vecinos-agresor-abatido-tiros-agente/>

Sirkkunen, S. J. (2020). IMMERSIVE JOURNALISM AS STORYTELLING. New York: Routledge.

Smith, J. (2019). "El periodismo del gaming a la realidad virtual es una poderosa herramienta que permite a los periodistas crear experiencias inmersivas y participativas para sus audiencias".

- Sonic Team. (2005). Shadow the Hedgehog [GameCube, PlayStation 2, Xbox]. Tokio, Japón: SEGA.
- The Guardian. (2015, marzo 11). Meet the godmother of VR news reporting. The Guardian. Recuperado de <https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/11/godmother-vr-news-reporting-virtual-reality>
- Toursel, A., & Useille, P. (2019). Immersive Journalism, a “New Frontier” of Information Experience? Brazilian journalism research,
- Ulibarri, E. (Enero 1994). "Idea y vida del reportaje". Editorial Trillas.
- Vargas, R. H. (2018). Reportaje: la metodología. Bogotá, Colombia.
- Volpe, J. (2015). The Godmother of Virtual Reality: Nonny de la Peña. Engadget.
- Wired Brand Lab. (2015, noviembre). Nonny de la Peña: Virtual Reality, Empathy, and the Next Journalism. Wired. Recuperado de <https://www.wired.com/brandlab/2015/11/nonny-de-la-pena-virtual-reality-empathy-and-the-next-journalism/>
- Wolfe, T. (1976). "El nuevo periodismo". Barcelona : Editorial Anagrama, S. A.

## 10.2. Fuentes orales

- López Redondo, I. G. (2023, 17 de junio). Comunicación personal [Entrevista no grabada]