

Narrativas inmersivas y video 360° para sensibilizar sobre la violencia hacia las mujeres y personas LGBTQIA+

Immersive narratives and 360° video to raise awareness of violence against women and LGBTQIA+ people

Narrativas inmersivas e vídeos em 360° para sensibilizar sobre a violência contra mulheres e pessoas LGBTQIA+

DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v2026.9150>

MARIELA LUJÁN-ESCRIBANO¹

<https://orcid.org/0000-0003-0882-0065>

CAROLINA L. ALBORNOZ-FALCÓN

<https://orcid.org/0000-0001-7366-8210>

JUAN ÁNGEL JÓDAR MARÍN

<https://orcid.org/0000-0003-0861-1124>

LUIS VILLÉN RUEDA

<https://orcid.org/0000-0001-7849-2998>

Las narrativas inmersivas (realidad virtual y video 360°) facilitan la empatía hacia víctimas de violencia de género. Mediante un análisis de contenido de 12 experiencias inmersivas españolas (2016-2018 y 2024), se compararon producciones sobre violencia hacia mujeres y personas LGBTQIA+. Se identificaron estrategias diferenciadas: las experiencias sobre mujeres adoptan roles múltiples de víctima o testigo e incluyen recursos de ayuda, mientras que las experiencias LGBTQIA+ priorizan un rol observador y la visibilización sin herramientas de intervención específicas.

PALABRAS CLAVE: Narrativa inmersiva, violencia de género, LGBTQIA+, realidad virtual, sensibilización social.

Immersive narratives (virtual reality and 360° videos) foster empathy towards victims of gender-based violence. A content analysis of 12 Spanish immersive experiences (2016-2018 and 2024) was conducted to compare productions addressing violence against women and LGBTQIA+ individuals. Distinct strategies were identified: experiences focusing on women adopt multiple roles as witness or victim and include support resources, whereas LGBTQIA+ experiences prioritize an observer role and visibility without specific intervention tools.

KEYWORDS: Immersive narratives, gender-based violence, LGBTQIA+, virtual reality, social awareness.

As narrativas inmersivas (realidade virtual e vídeo 360°) facilitam a empatia para com as vítimas de violência de gênero. Por meio de uma análise de conteúdo de 12 experiências inmersivas espanholas (2016-2018 e 2024), compararam-se produções sobre violência contra mulheres e pessoas LGBTQIA+. Foram identificadas estratégias diferenciadas: as experiências sobre mulheres assumem múltiplos papéis de vítima ou testemunha e incluem recursos de apoio; as experiências LGBTQIA+ priorizam um papel de observador e a visibilidade, sem ferramentas de intervenção específicas.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativa inmersiva, violência de gênero, LGBTQIA+, realidade virtual, sensibilização social.

Cómo citar este artículo:

Luján-Escribano, M., Albornoz-Falcón, C. L., Jódar Marín, J. A., & Villén Rueda, L. (2026). Narrativas inmersivas y video 360° para sensibilizar sobre la violencia hacia las mujeres y personas LGBTQIA+. *Comunicación y Sociedad*, e9150. <https://doi.org/10.32870/cys.v2026.9150>

¹ Autora de correspondencia.

e.mlujan@go.ugr.es

Fecha de recepción: 01/07/25. Aceptación: 13/03/26. Publicado: 27/05/26.

INTRODUCCIÓN

Las narrativas inmersivas, aquellas que emplean tecnologías como el video en 360° y la realidad virtual (VR), permiten a los espectadores una mayor comprensión de la historia narrada. Estas se fundamentan en la influencia que el contenido y la estructura de la historia ejercen sobre el espectador, creando un estado psicológico de absorción o presencia (Elmezeny et al., 2018).

Elmezeny et al. (2018) explican que los espectadores pueden girar en cualquier dirección, mientras una historia fija y lineal se desarrolla a su alrededor: “Estas medidas, cuando se usan en combinación con elementos narrativos específicos, pueden incitar una mayor respuesta de los espectadores en comparación con el formato de video tradicional” (p. 10).

Los espectadores pueden experimentar situaciones desde diferentes perspectivas: observadores pasivos, testigos activos o víctimas. Dhiman (2023) explica que la realidad virtual facilita que las personas usuarias adopten distintas perspectivas al situarlas en entornos simulados, permitiéndoles percibir e interactuar desde el punto de vista de otra persona, lo que promueve una comprensión más profunda de pensamientos, sentimientos y desafíos ajenos (p. 6).

La investigación de Seinfeld et al. (2018, p. 2) comprueba cómo la tecnología inmersiva facilita el intercambio de perspectivas, permitiendo que participantes masculinos experimenten situaciones de violencia doméstica desde la posición de la víctima femenina, lo que altera fundamentalmente su comprensión empática del fenómeno.

La base neurobiológica de este intercambio de perspectivas ha sido documentada mediante neuroimagen funcional. De Borst et al. (2020) combinaron exposición en VR con resonancia magnética funcional (fMRI, técnica que mide la actividad cerebral en tiempo real) y demostraron que cuando una persona experimenta una escena de violencia doméstica desde la perspectiva de la víctima, su cerebro procesa el cuerpo virtual como si fuera el propio. Además, en esa misma condición, la actividad de la amígdala —estructura cerebral vinculada al procesamiento del miedo— se sincronizó entre participantes de forma progresivamente mayor conforme el agresor se aproximaba, un patrón que no se registró

cuando la misma escena se observó desde una perspectiva externa (De Borst et al., 2020).

Junto a esta evidencia neurobiológica, estudios en comunicación han contrastado experimentalmente la superioridad del formato inmersivo frente a medios convencionales. Sundar et al. (2017), en un experimento con 129 participantes asignados a tres condiciones –casco VR, video 360° y texto–, encontraron que los participantes expuestos a VR y video 360° obtuvieron puntuaciones significativamente más altas en sensación de presencia, interacción y realismo, y mostraron mayor empatía hacia los personajes y mayor intención de compartir el contenido que quienes leyeron la misma historia en formato textual (p. 677). Esta capacidad diferencial está determinada por las características técnicas del formato inmersivo empleado. Así, se demuestra el potencial de la VR inmersiva como herramienta para generar empatía y cambiar perspectivas en contextos de violencia, lo cual podría aplicarse a la sensibilización sobre la violencia hacia las mujeres y al colectivo LGBTQIA+.²

Esta tecnología inmersiva genera sensación de presencia con diferentes grados de libertad según el nivel de inmersión. La realidad virtual y el video 360°, formatos analizados en esta investigación, permiten tres grados de inmersión (3DoF – Degree of Freedom). A diferencia de los 6DoF que permiten exploración espacial completa, los 3DoF:

Indican fundamentalmente que el espectador va a visualizar el entorno virtual desde un punto fijo ... no puede desplazarse ni interactuar con el entorno, aunque sí puede mover la cabeza o girarse para adaptar el campo de visión dentro del entorno 360° (Gamonal Arroyo & Rubio Tamayo, 2024, p. 68).

Las narrativas inmersivas se emplearon en algunos medios de comunicación en 2016. Una de las pioneras en producir contenidos de acuerdo con esta tendencia fue Nonny de la Peña, quien acuñó el

² Empleamos estas siglas para referirnos a personas lesbianas, gays, bisexuales, transgénero, *queer*, intersexuales, asexual y a todas las personas cuya orientación sexual no se encuentra incluida en las letras anteriores.

término *periodismo inmersivo* y para quien la idea fundamental era permitirle a la persona participante entrar en un escenario virtualmente recreado como visitante o desde la perspectiva de personajes para acceder a vistas, sonidos y emociones del relato (De la Peña et al., 2010).

En España, el uso de tecnología inmersiva se intensificó en 2018 con proyectos desarrollados por instituciones públicas, ONG y universidades, y resurgió en 2024 para concienciar sobre la violencia hacia el colectivo LGBTQIA+.

Ventura, Cárdenas y Baños (2021) evidenciaron que, tras visualizar videos 360° donde las personas usuarias experimentaron acoso hacia mujeres en primera persona, hubo un aumento en su empatía. Los participantes “pudieron reconocer las circunstancias en las que las mujeres se sienten incómodas, y ahora intentan aliviar el sufrimiento femenino evitando esos comportamientos” (p. 25).

En una investigación complementaria, Ventura, Cárdenas, Miragall et al. (2021) compararon directamente el efecto del video 360° frente a una tarea narrativa en texto con 44 hombres y encontraron que el formato inmersivo produjo puntuaciones significativamente superiores en la toma de perspectiva y sentido de unión con la víctima de acoso sexual. Adicionalmente, los participantes que visualizaron primero el video 360° obtuvieron puntuaciones significativamente más altas en toma de perspectiva durante la tarea narrativa posterior, lo que sugiere que la experiencia inmersiva potencia la efectividad de intervenciones narrativas complementarias (pp. 261-263).

En línea con estos hallazgos, estudios como los de Colás-Bravo y Quintero-Rodríguez (2020) y Vázquez Parra (2020) ofrecen evidencia sobre la eficacia de las campañas de sensibilización con tecnologías inmersivas para promover empatía hacia víctimas de violencia de género, al mostrar en los adolescentes una mayor empatía y reflexión tras las experiencias. Si bien esta tecnología inmersiva, que actúa como una nueva forma de contar una historia, es efectiva para sensibilizar sobre la violencia hacia las mujeres, también lo es para sensibilizar sobre la violencia hacia el colectivo LGBTQIA+.

La Organización de las Naciones Unidas (1995) define la violencia de género como cualquier acto basado en el sexo que resulte en daño físico, sexual o psicológico. La violencia contra la mujer se define

como “todo acto de violencia dirigida al sexo y género femenino, teniendo como fin la privación arbitraria de la libertad y de sus derechos humanos” (Valdés Barraza et al., 2023, p. 2). Según la Organización Mundial de la Salud (2021), el 30% de las mujeres, a nivel mundial, ha sido víctima de algún tipo de abuso. La violencia incluye manifestaciones físicas, psicológicas, sociales y económicas. Pérez-Martínez y Rodríguez-Fernández (2024) identifican que “los principales efectos psicosociales se encuentran vinculados a la pérdida del apoyo de familiares y amistades, generando la inexistencia de factores protectores frente al riesgo de vivenciar esta violencia” (p. 145).

Valdés Barraza et al. (2023) identificaron que la violencia simbólica representa una “conducta de supremacía por parte del hombre, existiendo dominación, desigualdad y discriminación”, mientras que la violencia económica constituye “dominación masculina con base en la limitación de la libertad de acción económica de las mujeres” (p. 10).

En un contexto más amplio, la violencia de género también se extiende hacia el colectivo LGBTQIA+, que sufre de LGTBIAfobia, una forma de discriminación basada en la orientación sexual, identidad de género o expresión de género, y que a menudo se expresa a través de violencia verbal, física y social. Torres-Castro y Morales-Villena (2025) explican que “el concepto de género es una construcción social que categoriza a las personas dentro del espectro binario hombre/masculino y mujer/femenino, sin dejar espacio para otras formas de expresar el género” (p. 14). Este constructo de género binario afecta la forma en que se ve a las personas con identidades diferentes, lo que da paso a la violencia y la discriminación.

Por su parte, Martínez-Ventoso (2024) señala que la violencia contra la comunidad LGBTQIA+ adopta formas que van desde agresiones espontáneas hasta actos extremadamente graves que afectan la seguridad y el bienestar, acentuando la discriminación y exclusión (p. 121). Asimismo, Rivera Martín et al. (2022) indican que “las personas que conforman el colectivo LGBTQIA+ son algunas de las más afectadas por los delitos de odio” (p. 216).

Para abordar esta problemática, se requieren esfuerzos a nivel académico, político y educativo. Las narrativas inmersivas tienen un papel crucial al permitir la comprensión profunda de la problemática, sumergiendo a los espectadores en las experiencias vividas por mujeres víctimas de violencia o personas del colectivo LGBTQIA+.

Por ello, esta investigación analiza las características de experiencias inmersivas realizadas en España entre 2016-2018 y 2024 para sensibilizar sobre la violencia hacia mujeres y el colectivo LGBTQIA+, buscando proporcionar información relevante para personas investigadoras e instituciones que deseen generar cambio social a través de experiencias inmersivas que promuevan respeto e igualdad.

OBJETIVOS

El objetivo principal de este estudio es analizar las características de las experiencias inmersivas realizadas en España entre 2016-2018 y 2024 para sensibilizar sobre la violencia hacia las mujeres y el colectivo LGBTQIA+. Con ello se pretende:

1. Conocer las características de las producciones inmersivas realizadas para combatir la violencia hacia las mujeres.
2. Conocer las características de las producciones inmersivas realizadas para combatir la violencia hacia el colectivo LGBTQIA+.
3. Determinar las diferencias y similitudes entre las producciones inmersivas dirigidas a sensibilizar sobre la violencia hacia las mujeres y aquellas enfocadas en la violencia hacia el colectivo LGBTQIA+.

METODOLOGÍA

Para el desarrollo de esta investigación se ha realizado un análisis de contenido cualitativo de 12 experiencias inmersivas, con el fin de examinar las características de estas producciones y determinar diferencias y similitudes entre ellas. Este enfoque metodológico busca evidenciar patrones que puedan ser considerados en el diseño de futuras narrativas inmersivas orientadas a la sensibilización sobre la violencia de género y hacia el colectivo LGBTQIA+.

Como técnica de investigación principal, se ha empleado el análisis de contenido cualitativo de 12 experiencias inmersivas visualizadas a través del ordenador en formato de video 360°. Se han seleccionado videos que forman parte de campañas de sensibilización de instituciones públicas de España, como el Ministerio del Interior, la Universidad de Málaga y ayuntamientos.

La selección de las cuatro campañas que conforman el corpus responde a una búsqueda en plataformas digitales, repositorios institucionales y bases de datos especializadas durante el periodo 2016-2024. Las 12 experiencias analizadas constituyen la totalidad documentada y verificable de la producción institucional pública española en formato inmersivo 360° con el objetivo explícito de sensibilizar sobre violencia de género, al no identificarse experiencias adicionales que cumplieran simultáneamente los criterios de: a) producción o financiación institucional pública española, b) formato inmersivo 360° o VR, c) objetivo explícito de sensibilización sobre violencia de género, y d) disponibilidad pública verificable.

Krippendorff (2022) establece que el análisis de contenido es “una técnica de investigación para hacer inferencias replicables y válidas a partir de datos en su contexto” (p. 21). Este método resulta especialmente útil para identificar patrones y estructuras narrativas en fenómenos sociales complejos, como las experiencias inmersivas destinadas a la concienciación social.

Para el análisis de las experiencias inmersivas se ha diseñado un cuadro de análisis de contenido centrado en cuatro dimensiones principales: a) datos generales y contexto; b) características técnicas de la narrativa inmersiva; c) contenido y mensaje, y d) dimensión tecnológica. Este instrumento se ha aplicado de manera uniforme a las 12 experiencias inmersivas analizadas, garantizando la comparabilidad sistemática entre producciones dirigidas a ambos colectivos.

La primera categoría, “Datos generales y contexto”, agrupa los indicadores esenciales para caracterizar cada experiencia inmersiva. Esta incluye el nombre del proyecto, la institución responsable, el año de producción, la duración, las plataformas de difusión utilizadas y el grupo etario al que pertenecen los protagonistas. Además, se considera el objetivo principal de la experiencia, que puede variar desde la sensibilización y prevención hasta la educación, intervención y apoyo a víctimas. También se examina el contexto de uso, es decir, si la experiencia inmersiva pertenece a una campaña pública y si incluye otras acciones de sensibilización.

La segunda categoría, “Características técnicas de la narrativa inmersiva”, analiza cómo se emplean la tecnología y el enfoque na-

rrativo para sumergir al espectador en la experiencia. Se observa principalmente a través de cuatro indicadores clave. El primero, el tipo de inmersión, distingue entre experiencias 3DoF (grados de libertad de tres dimensiones, como el video 360°) y 6DoF (entornos de realidad virtual que permiten exploración espacial y mayor interacción). El segundo indicador, el rol de la persona usuaria, contempla diversas posiciones en las que el espectador puede situarse, ya sea como testigo, como persona violentada o incluso como agresor. La perspectiva narrativa se refiere al enfoque desde el cual se desarrolla la historia, pudiendo ser subjetiva, cuando el personaje habla en primera persona, u objetiva, cuando es una persona narradora externa quien cuenta la historia. Finalmente, el nivel de interacción se divide en pasiva, donde el espectador solo observa, o activa, cuando se le otorgan opciones para elegir y dirigir las acciones dentro de la narrativa.

La tercera categoría, “Contenido y mensaje”, se enfoca en los aspectos del contenido y mensaje de las experiencias inmersivas y evalúa cómo se aborda la violencia hacia las mujeres y hacia el colectivo LGBTQIA+. El análisis se estructura a través de ocho indicadores clave. El primero, tipo de violencia, examina si la narrativa se centra en violencia física, psicológica, económica, digital o simbólica. El segundo indicador, contexto de la violencia, analiza el ámbito familiar, laboral, digital, social o educativo. En cuanto al enfoque de la historia, se evalúa si la narrativa se basa en hechos reales, recreaciones, datos estadísticos o testimonios, lo que define la autenticidad de lo narrado.

Se analizan los elementos que pueden permitir la generación de empatía, observando si se utilizan técnicas narrativas que permitan al espectador ponerse en la piel de la víctima. El indicador de elementos persuasivos aborda el uso de recursos emocionales, como música, imágenes o testimonios, para reforzar el impacto del mensaje. La llamada a la acción evalúa si la experiencia ofrece información útil sobre líneas de ayuda o recursos para las víctimas. En cuanto a diversidad e inclusión, se observa si la experiencia representa de manera auténtica y respetuosa diversas identidades de género y orientaciones sexuales. Finalmente, el octavo indicador, ética y perspectiva de género, se centra en si la experiencia evita la revictimización, el uso de imágenes crudas sin reflexión o contexto, la reproducción de roles de género estereotipados o la

manipulación emocional innecesaria, para asegurar que el contenido se maneje con sensibilidad y respeto hacia las personas.

La cuarta categoría, “Dimensión tecnológica”, evalúa aspectos técnicos que influyen en la efectividad y accesibilidad de las experiencias inmersivas. Se analiza la accesibilidad, verificando si las experiencias están disponibles en plataformas públicas y gratuitas, y si incluyen elementos como subtítulos o audiodescripción para personas con discapacidad. La compatibilidad examina las opciones de visualización disponibles (ordenador, móvil, cascos VR). La experiencia de usuario evalúa la facilidad de uso, tiempo de carga, calidad gráfica y presencia de elementos de navegación que faciliten la comprensión y uso de la experiencia inmersiva.

Para la validación del análisis de contenido se ha aplicado el método de V de Aiken, una técnica estadística que permite determinar la validez de contenido de los ítems incluidos en un instrumento, a partir del juicio de un panel de tres expertos en narrativas inmersivas y análisis de medios audiovisuales. Cada experto ha evaluado las categorías e indicadores del cuadro de análisis según su pertinencia, utilizando una escala del 1 al 5. A partir de estas valoraciones, se ha calculado el coeficiente V para cada ítem. Los resultados han mostrado valores de V de Aiken superiores a 0.80 en la mayoría de las dimensiones y destacan valores perfectos ($V = 1.0$) en indicadores clave como enfoque de la historia, generación de empatía y ética y perspectiva de género. Las dimensiones de características técnicas narrativas ($V = 0.83$) y tipos de violencia representados ($V = 0.94$) también han obtenido valores satisfactorios. Este proceso ha garantizado que el instrumento utilizado para analizar las narrativas inmersivas sea sólido y adecuado desde el punto de vista metodológico.

La muestra está constituida por 12 experiencias o escenas inmersivas pertenecientes a dos campañas de sensibilización sobre la violencia hacia las mujeres y dos sobre la violencia hacia el colectivo LGBTQIA+. La muestra de esta investigación consta de experiencias que han sido parte de campañas públicas, con público objetivo diverso. El tiempo de duración de las experiencias oscila entre 37 segundos y 6 minutos, y se priorizaron experiencias que han abordado la violencia desde diversas perspectivas: desde la óptica de la víctima y de testigo. Estas experiencias se resumen en la Tabla 1.

TABLA 1

EXPERIENCIAS INMERSIVAS ANALIZADAS SOBRE VIOLENCIA HACIA MUJERES Y COLECTIVO LGBTQIA+ (2016-2018 Y 2024)

Temática	Institución responsable	Título de la experiencia	Año	Duración	Número de escenas	Enlace
Violencia hacia mujeres	Ministerio de Igualdad y Ministerio del Interior	<i>No mires a otro lado</i>	2018	5:10'	3 videos	https://www.youtube.com/watch
Violencia hacia mujeres	Universidad de Málaga y Ayuntamiento de Málaga	<i>Ponte en su piel</i>	2016	4:49'	4 videos	https://youtu.be/NL9VnRCRR2A?feature=shared
Violencia hacia colectivo LGBTQIA+	Gobierno de Canarias, Dirección General de Diversidad	<i>LGBTQIA+VR Diversidad</i>	2024	2:58'	4 videos	https://www.youtube.com/watch?v=bwvvEaZN4dg
Violencia hacia colectivo LGBTQIA+	Universitat Politècnica de Catalunya	<i>Gafas LGBTQIA+: Abre los ojos a la LGBTQIAfobia</i>	2024	0:37'	1 video	https://youtu.be/WtIHvVnKpoI?si=g-xD1KW8v4RLSIB4

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 2
PLANTILLA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO DE EXPERIENCIAS INMERSIVAS

Categoría	Indicadores	Descripción / Variables a analizar
Datos generales y contexto	Nombre del proyecto	Identificación del documental inmersivo
	Instituciones responsables	Ministerio, ayuntamiento, ONG, universidad u otra institución pública o privada
	Año de producción	Año de lanzamiento
	Duración	Minutos totales del contenido inmersivo
	Plataforma de difusión	Web, redes sociales, gafas VR, móvil
	URL	Enlace a experiencia
	Grupo etario	Adolescente (13-17), joven (18-27), adulto/a (28-50), adulto mayor (50+)
	Enfoque de sensibilización	Prevención, educación, intervención, apoyo a víctimas, entretenimiento con enfoque de sensibilización
	Contexto de uso	Campañas públicas, programas educativos, eventos de concienciación. Museos, festivales de cine o documentales, campaña de rehabilitación de maltratadores, capacitación a personal profesional técnico
Características técnicas de la Narrativa Inmersiva	Tipo de inmersión	Experiencia 3DoF (como el vídeo 360°) o 6DoF (entornos de realidad virtual explorables y con más interacción)

Categoría	Indicadores	Descripción / Variables a analizar
	Rol de la persona usuaria	Testigo, en el rol de persona violentada, persona agresora (experiencia en primera o tercera persona)
	Perspectiva narrativa	Subjetiva (persona usuaria en primera persona) u objetiva (persona narradora externa)
	Nivel de interacción	Pasiva (solo observación) o activa (elección de acciones)
Contenido y mensaje	Tipo de violencia abordada	¿Se centra en violencia física, psicológica, económica, digital, simbólica para mujeres y colectivo LGBTQIA+?
	Contexto de la violencia	¿Ocurre en el ámbito familiar, laboral, digital, social, educativo, u otro?
	Enfoque de la historia	¿Basado en hechos reales, recreaciones, datos estadísticos, testimonios?
	Generación de empatía	¿Se emplean técnicas narrativas para aumentar la empatía de la persona usuaria? (Ej.: ponerte en la piel de la víctima)
	Elementos persuasivos	¿Tiene recursos emocionales, como música, imágenes o testimonio de refuerzo?
	Diversidad e Inclusión	<p>¿Se incluye representación de diversas identidades de género y orientaciones sexuales sin caer en clichés o exotización?</p> <p>¿La experiencia inmersiva incorpora diversas perspectivas culturales o étnicas?</p> <p>¿Se trabaja sobre las particularidades de la violencia hacia el colectivo LGBTQIA+ y hacia las mujeres?</p>
	Llamada a la acción	¿Se ofrece información sobre líneas de ayuda o recursos para víctimas?

Categoría	Indicadores	Descripción / Variables a analizar
	Ética y perspectiva de género	<p>¿La experiencia evita la revictimización o el uso de imágenes crudas sin contexto reflexivo?</p> <p>¿La experiencia evita reforzar roles de género o narrativas que responsabilicen a la persona violentada?</p> <p>¿Evita manipular emocionalmente a la persona usuaria con imágenes o sonidos innecesariamente impactantes que no aporten a la sensibilización?</p>
Dimensión tecnológica	Accesibilidad	Disponibilidad en plataformas accesibles (públicas, gratuitas), es accesible para personas con discapacidad o con diferentes niveles de alfabetización digital (fácil de entender). Subtítulos, audiodescripción
	Compatibilidad	Visualización en ordenador, móvil, casco VR
	Experiencia de usuario	Facilidad de uso, tiempo de carga, calidad gráfica. Botones de usabilidad como flechas de navegación, textos explicativos, etc.

Fuente: Elaboración propia.

RESULTADOS

Los resultados obtenidos mediante el análisis de contenido de las 12 experiencias inmersivas permiten dar respuesta a los objetivos planteados y muestran un panorama integral de las características específicas de las producciones dirigidas a sensibilizar sobre la violencia hacia las mujeres y el colectivo LGBTQIA+, así como las similitudes y diferencias identificadas entre ambos enfoques. Los hallazgos se estructuran en torno a las dimensiones de análisis establecidas: datos generales y contexto, características técnicas narrativas, contenido y mensaje, y dimensión tecnológica.

El análisis reveló diferencias significativas en las estrategias de titulación según el colectivo objetivo. Las producciones orientadas a sensibilizar sobre violencia hacia las mujeres emplearon títulos que interpelan directamente al observador como potencial testigo de violencia, evidenciado en campañas como *No mires a otro lado* y *Ponte en su piel*. En contraste, las experiencias dirigidas al colectivo LGBTQIA+ adoptaron estrategias de nombres explícitos que identificaron directamente al grupo vulnerable, como *LGTBIQIA+VR Diversidad* y *Abre los ojos a la LGTBIAfobia*.

La responsabilidad de producción recayó mayoritariamente en instituciones gubernamentales: Ministerio del Interior, Ayuntamiento de Málaga, Universidad de Málaga, Gobierno de Canarias y Universitat Politècnica de Catalunya. Todas las producciones fueron realizadas por empresas privadas con financiamiento público, las cuales adoptaron estrategias de distribución masiva a través de YouTube que garantizaron el acceso permanente posterior al lanzamiento de las campañas de sensibilización.

Se identificó una distribución temporal diferenciada que refleja las agendas públicas de sensibilización: las experiencias sobre violencia hacia mujeres se produjeron entre 2016 y 2018, con duraciones de 5:10 y 4:49 minutos, respectivamente, lo que coincide con la mayor visibilización mediática de la violencia machista. Las producciones dirigidas al colectivo LGBTQIA+ fueron desarrolladas en 2024, con duraciones menores, entre 2:58 y 0:37 minutos, lo que refleja la incorporación más reciente de estas problemáticas en las agendas institucionales.

Las experiencias evidenciaron enfoques diferenciados en la representación de grupos etarios y contextos espaciales. Las campañas sobre violencia hacia mujeres representaron rangos de 18 a 50+ años en espacios diversos (vía pública, ámbito familiar, lugares de trabajo), mientras que las producciones LGBTQIA+ se concentraron en poblaciones jóvenes estudiantiles y universitarias (13-27 años) en contextos principalmente educativos. Los entornos recreados correspondieron a espacios cotidianos identificables, estrategia que busca hacer la violencia más reconocible y cercana.

El análisis reveló diferencias en los tipos de violencia abordados. Las experiencias sobre violencia hacia mujeres incluyeron maltrato psicológico, violencia física, acoso callejero y laboral; no abordaron manifestaciones económicas del maltrato. Las producciones LGBTQIA+ se centraron específicamente en acoso, discriminación y exclusión por identidad sexual y de género, con representación de burlas, insultos y violencia simbólica, adoptando enfoques más especializados y reivindicativos.

Se identificaron diferencias significativas en la construcción del rol de la persona usuaria y estrategias de generación de empatía. En las experiencias sobre violencia hacia mujeres, la persona usuaria adoptó roles diferenciados, alternando entre testigo (*No mires a otro lado*) y víctima directa con diálogos dirigidos hacia la cámara (*Ponte en su piel*). Esta alternancia permite experimentar la violencia desde múltiples perspectivas, lo que promueve la identificación mediante confrontación directa y técnicas de inmersión que buscan generar comprensión experiencial del sufrimiento. Las experiencias LGBTQIA+ posicionaron consistentemente a la persona usuaria como testigo observador sin asignación de roles de persona violentada, generando empatía principalmente a través de la observación empática sin confrontación directa.

Todas las experiencias utilizaron tecnología 3DoF que permitió observar el entorno en todas las direcciones sin posibilidad de desplazamiento, empleando una perspectiva subjetiva de primera persona sin narradores externos que contextualizaran los eventos. Esta estrategia narrativa potencia la experiencia inmersiva al eliminar mediaciones interpretativas y favorecer la identificación directa con las situaciones representadas.

Las estrategias de involucramiento emocional y recursos de apoyo difirieron sustancialmente según el colectivo objetivo. Las experiencias sobre violencia hacia mujeres emplearon música y recursos sonoros como elementos persuasivos e incorporaron mensajes orientados a fomentar la acción y denuncia de testigos, incluyendo herramientas concretas, como orientaciones para denunciar, apoyo a víctimas y difusión de recursos de ayuda con números de contacto específicos. Las producciones LGBTQIA+ utilizaron música de fondo con ritmo ajustado para marcar clímax emocionales y silencios incómodos durante situaciones de discriminación, pero priorizaron la exposición y visibilización del problema sin llamados a la acción explícitos ni guías claras de intervención, centrándose en generar conciencia y promover la aceptación de la diversidad.

Ambos tipos evidenciaron limitaciones en la representación de la diversidad cultural y étnica. Las experiencias sobre violencia hacia mujeres se centraron en mujeres heterosexuales cisgénero, mientras que las producciones LGBTQIA+ mostraron diversidad en identidades sexuales, pero limitaciones en la representación de personas racializadas, migrantes y de contextos socioeconómicos diversos.

En el análisis sobre revictimización, aunque la mayoría evita responsabilizar a las víctimas, algunos videos sobre violencia hacia mujeres incluyen mensajes como “¿Hasta cuándo vas a aguantar?”, lo que traslada implícitamente la responsabilidad a las víctimas, aspecto que requiere mayor atención en futuras producciones.

DISCUSIÓN

Los hallazgos evidencian diferencias sustanciales en los enfoques narrativos y estrategias de sensibilización empleadas según el colectivo abordado. Las experiencias inmersivas sobre violencia hacia las mujeres adoptaron enfoques que abarcan el maltrato psicológico, físico, acoso callejero y control de la pareja, confrontando la pasividad de los testigos ante actos violentos. Sin embargo, estas producciones no incorporaron violencia económica, definida como el dominio ejercido mediante el control financiero en las relaciones de pareja (Valdés Barraza et al., 2023, p. 10). Ello limita la comprensión multidimensional del fenómeno.

Las experiencias sobre el colectivo LGBTQIA+ se centraron principalmente en el acoso, la discriminación y la exclusión social que enfrentan las personas por su identidad de género y orientación sexual, recreando situaciones de agresión LGBTQIAfóbica para visibilizar el sufrimiento en contextos principalmente educativos. Esta representación resalta la discriminación temprana que sufre este colectivo en colegios y universidades. De manera similar, en las experiencias sobre violencia hacia mujeres, el acoso en espacios públicos evidenció que la violencia no es un hecho aislado, sino algo que ocurre en cualquier momento y lugar, lo que demuestra la normalización de esta violencia.

La narrativa se centró en la observación de hechos violentos sin permitir una interacción activa donde las personas usuarias pudieran decidir o cambiar el desenlace. Esto podría explicarse por la necesidad de enfrentar a las personas usuarias con situaciones cotidianas para obligarlas a presenciar o experimentar la violencia y así lograr una mayor sensibilización posterior.

Los elementos empleados para generar empatía encuentran respaldo en el estudio de Colás-Bravo y Quintero-Rodríguez (2020), donde los adolescentes mostraron mayor empatía y apoyo hacia víctimas después de visualizar *No mires a otro lado* (p. 194). Esto podría atribuirse al tipo de inmersión empleada que coloca a la persona espectadora en el rol de testigo y recrea actos de violencia explícita observables de forma cercana y personal, empleando recursos emocionales como música de fondo y sonidos que refuerzan la carga emocional de las escenas.

Las narrativas sobre violencia hacia el colectivo LGBTQIA+ representaron predominantemente violencia psicológica mediante escenas de acoso, burlas y discriminación en contextos escolares y públicos. Esta representación constituye únicamente una dimensión parcial de las agresiones experimentadas por este colectivo. Los datos oficiales revelan una tendencia preocupante: 466 casos de delitos de odio por orientación sexual e identidad de género en 2021, 459 en 2022 y 522 en 2023, el segundo tipo más frecuente tras los motivados por racismo y xenofobia (Ministerio del Interior, 2024, p. 9).

Al profundizar en los mecanismos de generación de empatía, el análisis comparativo permite identificar dos procesos psicológicos distintos. Las experiencias sobre violencia hacia mujeres implementan una estrate-

gia de empatía por corporización –sensación de habitar un cuerpo virtual como si fuera el propio–, que sitúa a la persona usuaria principalmente en la perspectiva de primera persona que busca generar comprensión experiencial directa del sufrimiento, en línea con los procesos de *embodiment* documentados por De Borst et al. (2020) como activadores de respuestas neurobiológicas. Las producciones dirigidas al colectivo LGBTQIA+ adoptan, en cambio, una estrategia de empatía por reconocimiento reflexivo, donde la observación de microagresiones cotidianas invita a la reflexión crítica más que a la respuesta emocional inmediata, generando incomodidad que puede desencadenar un cambio conductual sin la resistencia defensiva que podría provocar la confrontación directa.

Estas diferencias empáticas se traducen también en narrativas distintas. Las experiencias sobre violencia hacia las mujeres construyen una narrativa de violencia progresiva y escalada donde esta avanza desde microagresiones en espacios públicos hasta situaciones de mayor gravedad. En cambio, las producciones LGBTQIA+ adoptan múltiples situaciones de discriminación cotidiana de intensidad similar en contextos diversos.

Otra diferencia significativa reside en la incorporación de recursos de apoyo al cierre de las experiencias. El 100 % de las producciones sobre violencia hacia las mujeres incluye llamadas a la acción específicas –números de emergencia, orientaciones para la denuncia, vías de apoyo a víctimas–, mientras que únicamente el 20 % de las experiencias dirigidas al colectivo LGBTQIA+ proporciona información equivalente. Desde la perspectiva del diseño comunicativo, esta asimetría limita la capacidad transformadora de las experiencias LGBTQIA+ al reducirlas a instrumentos de sensibilización sin continuidad de acción, mientras que las experiencias sobre mujeres integran sensibilización e intervención. Con ello, se evidencia la necesidad de estandarizar la incorporación de herramientas de apoyo específicas en todas las producciones inmersivas, independientemente del colectivo al que se dirijan.

La representación de diversidad cultural y étnica constituye un reto pendiente en los dos tipos de experiencias. A pesar de abordar temas universales, ambos presentaron contextos sociales homogéneos con personajes pertenecientes predominantemente al contexto cultural español, sin incluir perspectivas de otros grupos étnicos.

No se abordaron problemáticas específicas de mujeres racializadas o personas LGBTQIA+ de diferentes trasfondos culturales, lo que limita la representación de violencias en distintos contextos.

El alcance de la realidad virtual como herramienta de intervención sobre conductas violentas trasciende la sensibilización pública para extenderse al ámbito terapéutico con poblaciones clínicas. Barnes et al. (2024) documentan la integración de programas de VR en centros penitenciarios con agresores condenados por violencia de pareja en Cataluña, lo que demuestra que la tecnología inmersiva funciona como alternativa segura, personalizable y con coste eficiente frente a métodos terapéuticos convencionales, al permitir que los agresores experimenten la perspectiva de la víctima en un entorno controlado que activa el reconocimiento emocional y la toma de perspectiva (Barnes et al., 2024).

TABLA 3
SÍNTESIS COMPARATIVA DE ESTRATEGIAS NARRATIVAS
SEGÚN COLECTIVO OBJETIVO

Dimensión	Experiencias sobre violencia hacia mujeres	Experiencias sobre violencia hacia colectivo LGBTQIA+
Tipos de violencia	Física, psicológica, acoso callejero y laboral	Psicológica, simbólica, discriminación y exclusión social
Rol de la persona usuaria	Testigo y víctima directa	Testigo observador
Estrategia empática	La persona usuaria experimenta la violencia en primera persona	La persona usuaria observa la discriminación desde fuera y reflexiona
Estructura narrativa	Violencia progresiva y escalada	Múltiples situaciones de discriminación cotidiana de intensidad similar
Audiencia y contexto	18-50+ años, espacios diversos (hogar, trabajo, calle)	13-27 años, contextos educativos y familiares

Dimensión	Experiencias sobre violencia hacia mujeres	Experiencias sobre violencia hacia colectivo LGBTQIA+
Llamada a la acción	100 % incluyen recursos de apoyo (líneas 016, 091, 062)	Solo el 20 % incluye recursos de apoyo
Diversidad representada	Mujeres en contexto cultural español, sin diversidad étnica	Diversidad de identidades sexuales, sin diversidad étnica

Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

El análisis de las características de las experiencias inmersivas desarrolladas en España entre 2016-2018 y 2024 para sensibilizar sobre la violencia hacia las mujeres y el colectivo LGBTQIA+ revela hallazgos significativos que contribuyen al campo de la comunicación y las estrategias de intervención social. Los resultados evidencian estrategias diferenciadas según el colectivo objetivo: mientras las experiencias sobre mujeres adoptan enfoques integrales con roles múltiples y herramientas de intervención, las dirigidas al colectivo LGBTQIA+ priorizan la visibilización de la experiencia sin recursos específicos de acción inmediata.

Estas diferencias responden a comprensiones distintas sobre cómo generar empatía en cada caso: las experiencias sobre mujeres sitúan a la persona usuaria dentro de la violencia para que la sienta en primera persona, mientras que las producciones LGBTQIA+ la posicionan como observadora de discriminaciones cotidianas acumuladas, apostando por la reflexión más que por la confrontación directa.

No obstante, la investigación identifica limitaciones críticas en ambos tipos de experiencias inmersivas que comprometen su potencial transformador. Se evidencia una notable falta de diversidad cultural, con ausencia de perspectivas de personas racializadas, migrantes y personas LGBTQIA+ de diversos contextos socioeconómicos. Asimismo, se observa una tendencia hacia enfoques individualizantes que no abordan suficientemente las causas estructurales de la violencia, así como ausencias temáticas significativas, como la violencia económica en las experiencias dirigidas a mujeres.

La ausencia de recursos específicos de apoyo y llamados a la acción claros en las experiencias dirigidas al colectivo LGBTQIA+ limita significativamente su capacidad de generar impacto más allá de la sensibilización inicial. Esta carencia contrasta con la tendencia más desarrollada en las experiencias sobre violencia hacia las mujeres de incluir información de contacto y recursos de intervención, lo que evidencia la necesidad de estandarizar la incorporación de herramientas de apoyo en todas las producciones inmersivas.

Los hallazgos de esta investigación tienen implicaciones significativas para el desarrollo futuro de experiencias inmersivas orientadas al cambio social. Es necesario desarrollar experiencias que integren las características sociales y comunicativas específicas de cada tipo de violencia e incorporen perspectivas interseccionales que reflejen la diversidad real de las personas afectadas. Esto requiere la colaboración interdisciplinaria entre profesionales de la comunicación, la tecnología, la psicología y los movimientos sociales.

Todas las experiencias inmersivas deben incorporar sistemáticamente información de ayuda específica, números de contacto especializados y guías de intervención adaptadas a cada colectivo para transformar la experiencia de sensibilización en una herramienta integral de prevención e intervención. Es fundamental evolucionar hacia modelos que permitan mayor interactividad y superar las limitaciones actuales de la tecnología 3DoF para facilitar el desarrollo de competencias de intervención activa.

Asimismo, es necesario acompañar las experiencias inmersivas con programas educativos estructurados que profundicen en las causas estructurales, las consecuencias sistémicas y las estrategias de prevención para maximizar el impacto formativo a largo plazo y conectar la sensibilización individual con la transformación social colectiva.

Esta investigación contribuye al campo de la comunicación inmersiva para el cambio social mediante la identificación de patrones diferenciados de diseño e implementación según el tipo de violencia abordada. Los hallazgos establecen una base empírica para el desarrollo de marcos teóricos específicos y metodologías de evaluación diferenciadas que reconozcan las particularidades de cada forma de violencia.

Las líneas de investigación futuras deben incluir: a) estudios experimentales que comparen la efectividad de las dos estrategias empáticas identificadas –corporización versus reconocimiento reflexivo– en función del perfil de la audiencia y el tipo de violencia abordada; b) investigación sobre el impacto a largo plazo de estructuras narrativas de escalada progresiva frente a estructuras de acumulación de discriminaciones cotidianas para determinar qué enfoque genera cambios actitudinales más duraderos según el colectivo y la audiencia; c) análisis de la integración de tecnologías 6DoF (*six degrees of freedom*) para experiencias que permitan a la persona usuaria tomar decisiones dentro de la narrativa y superen las limitaciones del 3DoF, y d) desarrollo de modelos de evaluación de impacto específicos para medios inmersivos orientados al cambio social.

La relevancia de estos hallazgos trasciende el ámbito académico y ofrece orientaciones prácticas para productores, instituciones públicas y organizaciones sociales comprometidas con la lucha contra la violencia de género y la discriminación hacia el colectivo LGBTQIA+ y contribuye al desarrollo de estrategias comunicativas más efectivas en el contexto de la sociedad digital contemporánea.

Referencias bibliográficas

- Barnes, N., Torao-Angosto, M., Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2024). Realidad virtual en salud mental y en la rehabilitación de conductas violentas. *Fonseca, Journal of Communication*, (28), 10-46. <https://doi.org/10.48047/fjc.28.01.03>
- Colás-Bravo, P., & Quintero-Rodríguez, I. (2020). Respuesta de los/as adolescentes hacia una campaña de realidad virtual sobre violencia de género. *Revista Prisma Social*, (30), 186-206. <https://revistaprismasocial.es/ps/article/view/3695/4356>
- De Borst, A. W., Sanchez-Vives, M. V., Slater, M., & de Gelder, B. (2020). First-Person Virtual Embodiment Modulates the Cortical Network that Encodes the Bodily Self and Its Surrounding Space during the Experience of Domestic Violence. *eNeuro*, 7(3), ENEURO.0263-19.2019. <https://doi.org/10.1523/ENEURO.0263-19.2019>
- De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomés, A., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M. V., & Slater, M.

- (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence*, 19(4), 291-301. https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005
- Dhiman, B. (2023). The Power of Immersive Media: Enhancing Empathy through Virtual Reality Experiences. *Preprints*, 2023050218. <https://doi.org/10.20944/preprints202305.2183.v1>
- Elmezeny, A., Edenhofer, N., & Wimmer, J. (2018). Immersive storytelling in 360-degree videos: An analysis of interplay between narrative and technical immersion. *Journal For Virtual Worlds Research*, 11(1), 1-13. <https://jvwr-ojs-utexas.tdl.org/jvwr/article/view/7298>
- Gamonal Arroyo, R., & Rubio Tamayo, J. L. (2024). Estudio de caso del uso de video 360 inmersivo para la representación y divulgación de los procedimientos en un taller de impresión tipográfica. *Convergences - Journal of Research and Arts Education*, 17, 67-80. <https://doi.org/10.53681/c1514225187514391s.34.267>
- Krippendorff, K. (2022). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4a ed.). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781071878781>
- Martínez Ventoso, S. (2024). Los derechos del colectivo LGBTQ+ en el sistema universal de protección de derechos humanos. Una revisión legal mediante el uso del enfoque basado en derechos. *UNIVERSITAS. Revista de Filosofía, Derecho y Política*, 43, 120-151. <https://doi.org/10.20318/universitas.2024.8278>
- Ministerio del Interior. (2024). *Informe sobre la evolución de los delitos de odio en España 2023*. Gobierno de España. https://www.interior.gob.es/opencms/export/sites/default/.galleries/galeria-de-prensa/documentos-y-multimedia/balances-e-informes/2023/Informe_evolucion_delitos_odio_Espana_2023.pdf
- Organización de las Naciones Unidas. (1995). *Declaración y Plataforma de Acción de Beijing*. <https://www.unwomen.org/es/digital-library/publications/2015/01/beijing-declaration>
- Organización Mundial de la Salud. (2021). *Violence against women* [Hoja informativa]. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-women>

- Pérez-Martínez, A., & Rodríguez-Fernández, A. (2024). La violencia contra la mujer, una revisión sistematizada. *Universitas-XXI, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 40, 139-158. <https://doi.org/10.17163/uni.n40.2024.06>
- Rivera Martín, B., Martínez de Bartolomé Rincón, I., & López López, P. J. (2022). Discurso de odio hacia las personas LGTBIQ+: Medios y audiencia social. *Revista Prisma Social*, 39, 213-233. <https://revistaprismasocial.es/article/view/4868>
- Seinfeld, S., Arroyo-Palacios, J., Iruretagoyena, G., Hortensius, R., Zapata, L. E., Borland, D., Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2018). Offenders become the victim in virtual reality: Impact of changing perspective in domestic violence. *Scientific Reports*, 8(1), 2692. <https://doi.org/10.1038/s41598-018-19987-7>
- Sundar, S. S., Kang, J., & Oprean, D. (2017). Being there in the midst of the story: How immersive journalism affects our perceptions and cognitions. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(11), 672-682. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0271>
- Torres-Castro, T., & Morales-Villena, A. (2025). Transgender discrimination in Puerto Rico: An analysis from a queer perspective of labor experiences. *Gender, Work & Organization*, 32(1), 45-62. <https://doi.org/10.1111/gwao.13230>
- Valdés Barraza, P., Cuadra-Martínez, D., Vigorena Mendieta, F., Madrugal Barahona, B., & Muñoz Avello, B. (2023). Violencia contra la mujer: Estudio cualitativo en mujeres víctimas de violencia de pareja. *Liberabit*, 29(1), e685. <https://www.redalyc.org/journal/686/68675542003/html/>
- Vázquez Parra, J. C. (2020). Realidad virtual y desarrollo de competencias de reconocimiento y empatía contra la violencia de género. *Revista Latinoamericana de Tecnología y Educación*, 15(4), 120-125. <https://camjol.info/index.php/RyR/article/view/9859>
- Ventura, S., Cárdenas, G., & Baños, R. (2021). Realidad virtual basada en un video de 360 grados, y una narración escrita para invitar a hombres a adoptar la perspectiva de una mujer víctima de acoso. *Hamut'ay*, 8(2), 19-30. <https://doi.org/10.21503/hamu.v8i2.2284>
- Ventura, S., Cárdenas, G., Miragall, M., Riva, G., & Baños, R. (2021). How does it feel to be a woman victim of sexual harassment? The

effect of 360°-video-based virtual reality on empathy and related variables. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(4), 258-266. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0209>

SEMBLANZAS CURRICULARES

Mariela Luján-Escribano

Universidad de Granada, España

e.mlujan@go.ugr.es

Licenciada en Comunicación Social y máster en Nuevos Medios Interactivos y Periodismo Multimedia. Actualmente, es investigadora predoctoral en el programa de Doctorado en Ciencias Sociales de la Universidad de Granada (UGR), donde también forma parte del cuerpo de profesorado sustituto interino. Ha sido profesora de Comunicación en la Universidad San Martín de Porres de Perú y su trayectoria profesional incluye labores en el sector privado como fundadora de la agencia A360 Comunicación. Sus principales líneas de investigación se centran en la comunicación multimedia, el análisis de las narrativas inmersivas y el uso de la realidad virtual para la sensibilización social.

Carolina L. Albornoz-Falcón

Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú

calbornozf@unmsm.edu.pe

Doctora en Filosofía (Ph.D.) con mención en Filología, magíster en Periodismo y licenciada en Periodismo por la Universidad Estatal de Moscú M.V. Lomonósov (Rusia). Profesora Investigadora del grupo de investigación “Interculturalidad y Comunicación” de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM). Sus líneas de investigación son: periodismo, medios y tecnologías emergentes; comunicación, poder y sociedad; estudios del

discurso y economía de los medios. Ha sido directora de la Escuela Profesional de Comunicación Social (UNMSM), miembro del Consejo Directivo del Instituto Nacional de Radio y Televisión del Perú (IRTP), vicedecana de Investigación y Posgrado y directora de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Letras y Ciencias Humanas de la UNMSM.

Juan Ángel Jódar Marín

Universidad de Granada, España

jajodar@ugr.es

Profesor titular en la Universidad de Granada (UGR). Coordinador académico del Grado en Comunicación Audiovisual de la UGR. Imparte docencia en el Grado en Comunicación Audiovisual y en el Máster Oficial en Nuevos Medios Interactivos y Periodismo Multimedia. Es doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla, especializado en la digitalización de los medios audiovisuales y nuevas tecnologías digitales. Investigador principal del proyecto I+D FICTRANS “Transmedialización e hibridación de ficción y no ficción en la cultura mediática contemporánea” (PID2021-124434NB-I00), perteneciente al Plan Estatal de Investigación del Gobierno de España.

Luis Villén Rueda

Universidad de Granada, España

lvillen@ugr.es

Doctor en Documentación por la Universidad de Granada. Profesor titular y director del Departamento de Información y Comunicación de la Universidad de Granada. Su trayectoria académica e investigadora se sitúa dentro del área de biblioteconomía y documentación, con especial atención a la organización, indización y recuperación de la información, los catálogos en línea de acceso público, la evaluación de sistemas documentales, las bibliotecas universitarias y el patrimonio bibliográfico-documental.