

ISSN electrónico: 2172-9077
DOI:10.48047/FJC.28.01.01

LAS NARRATIVAS INMERSIVAS COMO AGENTES PROSOCIALES

Immersive Narratives as Prosocial Agents

Dr. Francisco-Julián MARTÍNEZ-CANO

Profesor Contratado Doctor del Departamento de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad Miguel Hernández, España

E-mail: francisco.martinezc@umh.es

 <https://orcid.org/0000-0001-8551-3144>

Dra. Begoña IVARS-NICOLÁS

Profesora Titular del Departamento de Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad Miguel Hernández, España

E-mail: bivars@umh.es

 <https://orcid.org/0000-0003-1127-0607>

Dr. Richard LACHMAN

Profesor de la RTA School of Media de la Toronto Metropolitan University, Canadá

E-mail: richlach@torontomu.ca

 <https://orcid.org/0000-0001-6024-147X>

Junto a la irrupción del metaverso, las tecnologías inmersivas reivindican su posición en el ecosistema mediático. La cuestión acerca de la irrupción de las tecnologías de realidad extendida (realidad virtual, realidad aumentada y realidad mixta) como medios de consumo estandarizado parece disiparse en la actualidad, en un contexto en el que la evolución de los dispositivos, así como del desarrollo de contenidos y el auge de plataformas de distribución continua en expansión.

El surgimiento del metaverso ha llevado a una rápida expansión del uso de las tecnologías inmersivas, en particular la realidad virtual (RV), que tiene usos en una amplia gama de áreas, como el entretenimiento, la educación, la psicología o las ciencias de la salud. Un área de creciente interés radica en su potencial como herramienta prosocial, mediante la creación y experimentación de contenidos inmersivos de RV destinados a fomentar comportamientos e interacciones sociales positivas entre los usuarios. La prosocialidad se ha convertido en un concepto clave para la mejora de las comunidades en un mundo cada vez más polarizado. González Portal (2000), en su definición del comportamiento prosocial, amplía las concepciones previas del término (Chacón, 1986; Amato, 1983;

Olivar, 1998), describiéndolo como "toda conducta social positiva con o sin motivación altruista" (2000, citado en Auné et al., 2014).

La teoría cognitiva social (TCS) es un enfoque común para entender cómo las personas adoptan y asimilan nuevos comportamientos. Según TCS, una interacción entre factores individuales, como creencias y actitudes, y factores ambientales, como normas sociales y modelado conductual, afecta el comportamiento humano. Dentro del campo de los medios inmersivos prosociales, la tecnología se considera un medio para influir en dichos factores ambientales para facilitar la transmisión de actitudes y valores sociales positivos. Estos medios, debido a su naturaleza inmersiva, permiten la experiencia de situaciones y entornos que pueden ser complejos o imposibles de reproducir en la realidad tangible.

De este modo, la realidad virtual (RV) permite a los usuarios participar activamente en las narrativas en las que están inmersos, lo que intensifica la conexión entre el espectador y el relato, y evoca emociones y actitudes como la empatía, la compasión y la cooperación. El modelado social, en el que las personas observan y replican los comportamientos de otros en el entorno de RV, o incluso adoptan la perspectiva del otro a través de experiencias de toma de perspectiva, utilizando un avatar para representar la corporalidad del otro, puede fortalecer esta experiencia.

El concepto de cognición corporal (*embodiment cognition*) constituye una teoría que postula que nuestros procesos mentales y acciones están configurados por nuestras vivencias físicas, las cuales incluyen nuestras interacciones con el entorno circundante y con otros individuos (Barsalou, 2008). Dentro del ámbito de la realidad virtual (RV), la inmersividad característica de este medio puede inducir una sensación de presencia que otorga al entorno virtual una apariencia tangible y cercana. Esta sensación ejerce influencia sobre los pensamientos y actitudes del usuario, incluyendo sus conductas e interacciones sociales. Por lo tanto, se puede considerar como un marco teórico que complementa a la Teoría Cognitivo Social (TCS) en la comprensión del uso de la RV como una herramienta con potencial prosocial. La investigación ha evidenciado que las experiencias de corporeización (*embodied experiences*) pueden impactar en una amplia variedad de procesos cognitivos y emocionales. Por ejemplo, se ha documentado que las simulaciones de realidad virtual (RV) que implican el acto de caminar mejoran la función cognitiva en la población de adultos mayores, como se reporta en un estudio realizado por Riva y colaboradores en 2017. En el ámbito de la promoción del comportamiento prosocial, diversas investigaciones han empleado experiencias inmersivas de RV que simulan encuentros intergrupales con el objetivo de incrementar la empatía y reducir los niveles de prejuicio y estrés en tales situaciones. Estudios realizados por Banakou y colaboradores (2016), González-Franco y colaboradores (2016), Stelzmann y colaboradores (2021), y Tassinari y colaboradores (2022) han respaldado esta práctica. A pesar del interés en aumento y los esfuerzos investigativos dirigidos hacia la exploración del posible impacto prosocial de las tecnologías inmersivas de RV, resulta imperativo que el campo de la comunicación continúe profundizando en esta área y aborde las posibles implicaciones éticas y morales derivadas de sus aplicaciones.

El presente monográfico aglutina una serie de artículos en los que se aborda un análisis de la creación de contenidos inmersivos y sus usos como agentes de cambio social. Una aproximación al objeto de estudio desde diferentes perspectivas, tales como la creación y producción de obras de ficción audiovisual inmersivas a través del uso de tecnologías de realidad virtual, su aplicación en contextos sociales para la mejora de las comunidades contemporáneas, el impacto de experiencias inmersivas o la inmersividad de contenidos interactivos de temática prosocial.

El primer trabajo es una magnífica contextualización sobre el estado actual y las futuras posibilidades de la realidad virtual en el campo de la salud mental, prestando especial atención a su

implementación en programas de rehabilitación de delincuentes violentos. *Realidad virtual en salud mental y rehabilitación de conductas violentas* está firmado por Nicolás Barnes y Melody Torao-Angosto, psicólogos vinculados al ámbito penitenciario, y Mel Slater y María Victoria Sanchez-Vives, expertos investigadores en el ámbito de la realidad virtual. Como Slater y Sanchez-Vives han presentado en investigaciones anteriores, la realidad virtual inmersiva crea un mundo digital que induce la ilusión de presencia. En este mundo, los usuarios, a pesar de estar en un lugar físicamente diferente y de que el entorno es artificial, responden a los eventos virtuales como si fueran reales en todas las dimensiones fisiológicas, emocionales, conductuales y cognitivas. En este texto, los autores explican cómo el uso de la realidad virtual puede contribuir positivamente en el ámbito de la salud mental abordando concretamente al tratamiento de fobias, ansiedad social, trastorno de estrés postraumático, paranoia, esquizofrenia y comportamiento violento. Respecto a esto último, exponen detalladamente la implementación de herramientas de realidad virtual en programas de rehabilitación para delincuentes violentos, permitiendo la interacción con la realidad simulada. Tomando como ejemplo su aplicación en las cárceles catalanas, enfatizan los beneficios de la realidad virtual como una alternativa segura, personalizable y rentable a los métodos terapéuticos convencionales en la rehabilitación de delincuentes violentos.

La segunda firma corresponde a Illya Szilak, directora médica en el Centro Rose M. Singer, centro correccional de Rikers Island, EE. UU. Szilak sinergia su experiencia como doctora en medicina con la experimentación e investigación ideando y creando instalaciones narrativas multimedia en línea. Un ejemplo de su trabajo es el cortometraje experimental dirigido por la misma Szilak, *Queerskins: Fly Angel Soul* (2024), sobre el que versa este artículo. El objetivo de esta pieza es promover y aumentar la empatía en los jugadores por el personaje principal, Sebastian, un hombre gay diagnosticado de SIDA en Malí al comienzo de la epidemia. Al mismo tiempo, la película ofrece a los espectadores la oportunidad de considerar su propio estado encarnado (y mortal). La autora, inicialmente, contextualiza el potencial hipotético de un lenguaje cinematográfico basado en la RV para promover la empatía y, a la vez, revisa las bases filosóficas y neuropsicológicas clave para los efectos prosociales de la RV y las bases neuropsicológicas para la empatía en el cine. Seguidamente, a modo de estudio de caso, muestra cómo los métodos de producción virtual se pueden utilizar para incorporar algo del poder de la presencia encarnada, a la que nos referíamos en párrafos anteriores, en el lenguaje del cine como medio más accesible y popular. Se describe el proceso artístico detrás de la creación de este cortometraje 2D, *Fly Angel Soul*, filmado enteramente con una puesta escena virtual adaptativa y utilizando tres tipos de cámaras virtuales, cada una de las cuales ve y se mueve de manera diferente.

El tercer artículo lo escriben Beatriz del Caz, Javier Moral y Fernando Canet, profesores e investigadores de la Universidad Politécnica de Valencia. En *El impacto de las experiencias mediáticas inmersivas a través de las reseñas de usuarios: análisis cualitativo sobre "Traveling while black"*, los autores se cuestionan si las reseñas de usuarios, realizadas después de experiencias inmersivas, resultan relevantes para conocer los posibles efectos prosociales derivados de su consumo. Para ello, proponen un interesante modelo de análisis cualitativo de dichos comentarios en el que evalúan el impacto mediante el análisis de opiniones positivas, así como comentarios negativos de los usuarios sobre productos inmersivos con temática social. Mediante el análisis de estudio dirigido, se ha validado este modelo con el documental de realidad virtual *Traveling While Black* (Ross Williams, 2019), que aborda el racismo sistemático contra los negros, y que está disponible en la plataforma VR for Good en las gafas de realidad virtual Oculus.

Y la cuarta contribución a este monográfico titulada *La Interactividad como impulsor Prosocial en el Lab de RTVE* es de Saida Santana, profesora en la Universidad Complutense de Madrid y la Universidad

Nebrija, y Gustavo Montes y Vicente Sanz, ambos de la Universidad Rey Juan Carlos. Estos autores analizan la inmersividad así como la ilusión de lugar y de plausibilidad (Slater, 2009) que se puede llegar a generar en contenidos interactivos de temática prosocial, y en qué medida dicha inmersión puede impulsar comportamientos prosociales en sus usuarios. En primer lugar, realizan una revisión bibliográfica sobre la conducta prosocial, la inmersividad, la presencia y la interactividad. En segundo lugar, y tomando como modelo algunas producciones del Laboratorio de Innovación Audiovisual y Nuevas Narrativas de Radio Televisión Española (Lab RTVE), analizan sus características tecnológicas, narrativas, conceptuales, temáticas y de contenido, organizadas en una interesante matriz.

Es así, que a través de este monográfico se pretende aportar al análisis de las narrativas inmersivas, así como de sus potencialidades. Un objeto de estudio cuya investigación resulta clave en el contexto actual con la expansión de los medios inmersivos y la construcción de sus discursos, cuyos lenguajes todavía están configurándose. Las investigaciones que aquí se recogen reflejan el avance en el estudio de estos medios y su impacto como agentes de cambio social.

Este monográfico ha sido financiado por el proyecto de investigación: Narrativas audiovisuales prosociales inmersivas: medición de su impacto en la sociedad y análisis de sus características formales y tecnológicas (CIAICO/2021/258, 2022-2024, Conselleria d'Innovació, Universitats, Ciència i Societat Digital de la Generalitat Valenciana, Spain).

REFERENCIAS

- Amato, P. R. (1983). Helping behavior in urban and rural environments: Field studies based on a taxonomic organization of helping episodes. *Journal of Personality and Social Psychology*, 45(3), 571.
- Auné, S. E., Blum, G. D., Abal, F. J. P., Lozzia, G. S., & Attorresi, H. F. (2014). La conducta prosocial: Estado actual de la investigación. *Perspectivas en Psicología*, 11(2), 21-33.
- Banakou, D., Hanumanth, P. D., & Slater, M. (2016). Virtual embodiment of white people in a black virtual body leads to a sustained reduction in their implicit racial bias. *Frontiers in human neuroscience*, 601.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1991). Social cognitive theory of moral thought and action. En W. M. Kurtines & J. L. Gewirtz (Eds.), *Handbook of moral behavior and development: Theory, research and applications* (Vol. 1, pp. 71-129). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory of mass communication. *Media psychology*, 3(3), 265-299.
- Barsalou, L. W. (2008). Grounded cognition. *Annual Review of Psychology*, 59, 617-645.
- Chacón, F. (1986). Una aproximación al concepto psicosocial de altruismo. *Boletín de Psicología*, 11, 41-62.
- Gonzalez-Franco, M., Bellido, A. I., Blom, K. J., Slater, M., & Rodriguez-Fornells, A. (2016). The neurological traces of look-alike avatars. *Frontiers in human neuroscience*, 10, 392.
- González Portal, M. D. (2000). *Conducta prosocial: Evaluación e Intervención*. Madrid: Morata.
- Herrera, F., Bailenson, J., Weisz, E., Ogle, E., & Zaki, J. (2018). Building long-term empathy: A large-scale comparison of traditional and virtual reality perspective-taking. *PLoS one*, 13(10), e0204494.
- Olivar, R. R. (1998). El uso educativo de la televisión como optimizadora de la prosocialidad. *Psychosocial Intervention*, 7(3), 363-378.
- Riva, G. (2017). Virtual reality in the treatment of eating and weight disorders. *Psychological Medicine*, 47(14), 2567-2568.

- Slater, M. (2009). Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences*, 364(1535), 3549-3557.
- Stelzmann, D., Toth, R., & Schieferdecker, D. (2021). Can intergroup contact in virtual reality (VR) reduce stigmatization against people with schizophrenia?. *Journal of clinical medicine*, 10(13), 2961.
- Tassinari, M., Aulbach, M. B., & Jasinskaja-Lahti, I. (2022). Investigating the influence of intergroup contact in virtual reality on empathy: an exploratory study using AltspaceVR. *Frontiers in Psychology*, 12, 815497.