

Formato digital
ISSN 2542-3460
Depósito legal ZU2017000273

Formato impreso
ISSN 1317-102X
Depósito legal pp 200002ZU729

Revista de Artes y Humanidades



UNICA

Universidad Católica Cecilio Acosta



UNICA

Año 25
Jul - Dic
2024

Nº **53**



Revista de Artes y Humanidades UNICA
Volumen 25 N°53 / Julio-Diciembre 2024, pp. 103-129
Universidad Católica Cecilio Acosta – Maracaibo - Venezuela
ISSN: 1317-102X e – ISSN: 2542-3460

Entorno, Inmersión y Telepresencia: una posible respuesta al problema fenomenológico de la 'Realidad Virtual'

ARAVICHE CHIQUITO, Andrés Alfonso

ORCID: <https://orcid.org/0009-0000-5550-9259>
Universidad Católica Cecilio Acosta
Maracaibo - Venezuela
araviche.edu@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.14241625>

Resumen

La realidad virtual ha sido un desafío que ha tomado –ciertamente- poca importancia en el campo filosófico, en cuanto al concepto convencional de ‘realidad’ se refiere, debido a sus figuras no fácticas y construidas. Sin embargo; el tránsito fenomenológico que ideamos trazar, fundamentado en las nociones de entorno, inmersión y telepresencia, no se opone a la realidad, sino que, de alguna manera, la expande hacia un metaverso. La relación entre el acto y el contenido, son la base estructural de la intencionalidad. Mientras que el contenido de la vivencia oscila entre lo real u objetivo, lo ficticio o lo construido; el acto es una vivencia necesariamente real, aunque su contenido no lo sea. De esta manera, la experiencia individual en la interacción en este entorno virtual, genera en el usuario sensaciones -en este caso- inducidas por dispositivos de entrada y salida manejados por un software o fluctuaciones en los estados de ánimo consecuentes de ciertos entornos generados. Así, encabezado el camino por el acto de la vivencia, cabe destacar que la realidad virtual es un entorno generado por un ordenador en el que el sujeto-usuario se encuentra inmerso y en el que puede interactuar con su entorno o con otros usuarios en tiempo real.

Palabras clave: Realidad Virtual, Fenomenología Trascendental, Acto, Telepresencia.

Recibido: 16-06-2024

Aceptado: 08-09-2024

Environment, Immersion and Telepresence; A Possible Answer to the Phenomenological Problem of 'Virtual Reality'

Abstract

Virtual reality has been a challenge that has received little attention in the philosophical field, particularly regarding the conventional concept of 'reality' due to its non-factual and constructed nature. However, the phenomenological transition we aim to trace, based on notions of environment, immersion, and telepresence, does not oppose reality, but rather expands it into a metaverse. The relationship between the act and the content forms the structural basis of intentionality. While the content of the experience fluctuates between the real or objective, the fictional or constructed, the act itself is necessarily real, even if its content is not. In this way, individual experience in interacting with this virtual environment generates sensations induced by input and output devices controlled by software or fluctuations in mood resulting from certain generated environments. Thus, led by the act of experience, it is worth noting that virtual reality is a computer-generated environment in which the subject-user is immersed and can interact with the environment or other users in real time.

Keywords: Virtual Reality, Transcendental Phenomenology, Act, Telepresence.

Introducción

La realidad virtual ha experimentado un crecimiento exponencial en las últimas décadas, transformando la forma en que interactuamos con el mundo que nos rodea. Esta nueva forma de experiencia 'inmersiva', de algún modo nos cuestiona sobre la naturaleza de la realidad y la manera en que la percibimos.

El esquema de esta investigación sigue una estructura lógica que busca examinar diferentes aspectos de la relación entre la fenomenología de Husserl y la realidad virtual. En el Capítulo I, se realizará un acercamiento fenomenológico a la noción de 'realidad', estableciendo las definiciones de categorías básicas que serán fundamentales para el análisis posterior. Además, se explorará la posible relación entre la fenomenología y la realidad virtual, considerando su origen, definición, características y limitaciones. También se investigará la noción de 'actitud natural' y cómo se manifiesta en el contexto de la realidad virtual.

En el Capítulo II se examinará el concepto de 'mundo circundante' o 'entorno' y cómo se relaciona con los fenómenos virtuales. Se buscará comprender cómo la realidad

virtual puede influir en nuestra percepción y experiencia de este entorno. Además, se explorará el concepto de inmersión y su importancia en la creación de una experiencia virtual envolvente.

En el Capítulo III se examinará cómo la telepresencia puede generar una sensación de presencia y cómo esto se relaciona con los conceptos husserlianos de intencionalidad y conciencia. Además, se analizarán términos como ‘metaverso’ y otros conceptos relacionados que han surgido en el contexto de la realidad virtual.

La fenomenología, con su enfoque en la descripción y comprensión de la experiencia consciente, proporciona un marco conceptual sólido para explorar cómo la realidad virtual afecta nuestra percepción y comprensión de la realidad. Al aplicar los conceptos fenomenológicos de Husserl a la realidad virtual, se espera obtener una ampliación y comprensión de la naturaleza, subyacente de la experiencia virtual y su relación con nuestra experiencia cotidiana.

Un acercamiento fenomenológico a la llamada ‘realidad’

1.1. Definiciones de categorías básicas.

Partiremos de un concepto clave de esta investigación y que, a lo largo de la historia, ha estado a la vanguardia en grandes discusiones filosóficas y ha sido objeto de grandes reflexiones, como lo es el concepto de realidad. Sin embargo, en esta investigación no pretendemos plantear un nuevo concepto sobre qué es la realidad, ya que sería un trabajo que conllevaría un estudio más profundo y detallado sobre la diacronía del término.

La postura husserliana frente a la **realidad**, plasmada a lo largo de su obra *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*, se puede expresar como *aquello que está aquí¹ [...] en el mundo circundante²* (el Dasein según Heidegger), como

¹ HUSSERL, Edmund. Trad. GAOS, José: *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1962 [en adelante “IDEAS P”]. p. 41.

² *Ibíd.* p. 68.

aquella esencia dotada de contenido material³; a esto lo llama la **realidad plena u objetiva**. Sin embargo; el plano de real no sólo se queda en lo meramente fáctico, sino que, de alguna manera, lo trasciende al darse lo que el mismo autor denomina como **realidad fenoménica**, la cual es desarrollada a través de la epojé fenomenológica.

Este método epójico (también llamado **reducción fenomenológica**) consiste en la suspensión de todo conocimiento previo, de manera que la conciencia pueda aprehender la esencia de los fenómenos y, claramente esta esencia trasciende el plano de lo meramente fáctico, sin dejar de lado su objetividad⁴. Esta realidad fenoménica, que se da en el plano del aquí y ahora, obedece a lo que llamamos la **realidad actual**.

Ahora bien, yéndonos un poco más hacia delante en la historia, con la evolución exorbitante de las tecnologías entre el siglo XX y XXI, como la creación de las computadoras personales, el internet, el teléfono móvil inteligente, la impresión en 3d, las redes sociales, la inteligencia artificial, el Blockchain (base de las criptomonedas), entre otras, nos encontramos con una evolución del concepto de realidad en el campo científico, especialmente el tecnológico, como consecuencia de ello; la creación de una llamada realidad virtual, aumentada y mixta.

Estas realidades se diferencian sencillamente por su aplicación, mientras que la **realidad virtual**, mediante ordenadores y herramientas, introduce los canales sensoriales y cognitivos de un sujeto en un espacio virtual (inmersión), en el que puede interactuar con su entorno, la **realidad aumentada** es aquella que expande el campo de interacción entre sujetos sin una vivencia inmersiva, ejemplo de ésta; las redes sociales. No obstante, también existe una **realidad mixta** como resultante de la combinación entre realidad aumentada y realidad virtual, en la que se superponen objetos virtuales en el entorno real, como es el caso del diseño industrial o la arquitectura.

³ *Ibíd.* p. 41.

⁴ *Ibíd.* p. 23.

Dentro de esta rama conceptual se desprenden también las nociones de **actitud natural** y **actitud fenomenológica**. Esta primera se entiende como la forma *ingenua* en que el sujeto asume objetivamente la realidad fenoménica; y la segunda se refiere al ámbito reflexivo en que nuestra intencionalidad se dirige al fenómeno que se nos da a la conciencia. Es en esta última donde se da, verdaderamente, una **experiencia fenoménica**; en el sentido en que el fenómeno se me presenta y es aprehendido por mi conciencia, a diferencia de la actitud fenomenológica, que es una acción que parte del sujeto mismo, sin embargo; la experiencia fenoménica es el hecho que se da y que mi conciencia aprehende.

La virtualidad no es un campo fáctico; no puede existir una “*materiis virtualis*”, por ende, no es una realidad objetiva. No obstante, este campo virtual sí admite un campo fenoménico, lo que permite la realidad y experiencia fenoménica, puesto que hay fenómenos no-fácticos, pero sí formales, a los que mi conciencia se dirige, a pesar de que no contengan un elemento material inherente.

En este punto parece surgir una especie de incomodidad al hablar, prácticamente, de la objetividad que tienen nuestros sentidos. Tales afirmaciones como “nuestros sentidos nos engañan”, “los sentidos no nos proporcionan información veraz”, entre otras; dejan entrever la irrelevancia de los mismos, sin embargo; es cierto que los sentidos no nos proporcionan la totalidad del juicio, pero eso no quiere decir que la información aprehendida por ellos sea falsa; es diferente una información incompleta que una información falsa y, esta falsedad sólo puede darse en el juicio y no en la experiencia perceptible⁵.

Si consideramos que nuestros sentidos son órganos materiales diseñados para adaptarse y percibir estímulos provenientes del mundo externo, resulta razonable esperar que exista una cierta similitud o correspondencia entre nuestros sentidos y el entorno en el que nos encontramos. Nuestros sentidos se han desarrollado a lo largo de millones de años de evolución para captar y procesar información del mundo que nos rodea, lo que implica que están intrínsecamente conectados con la realidad externa. Por lo tanto, podemos inferir que

⁵ VÉREZ, Manuel: *Metafísica de la materia: núcleos temáticos de filosofía de la naturaleza; materia no-viviente*. Editorial Universidad Pontificia Comillas (1993). Madrid, España. p. 28.

hay una cierta consonancia o conformidad entre nuestros sentidos y el mundo externo, ya que de lo contrario no podríamos percibir y comprender de manera efectiva nuestro entorno⁶.

1.2. Fenomenología y realidad virtual.

1.2.1. Origen, definición, características y limitaciones de la realidad virtual.

No son pocos los autores que han participado de la idea de que la realidad virtual nació en el 1965 con la publicación de Ivan Southerland⁷ (*Virtual Reality*). Sin embargo; ya desde finales de la década de los 50' Morton Heilig, había diseñado un equipo con el nombre de *Sensorama*, siendo esta la primera máquina en ofrecer una experiencia multisensorial virtual⁸ (audio, video, vibración y viento).

Cabe destacar que cuando se habla de realidad virtual, generalmente se origina en nuestra conciencia la imagen de unos anteojos, un casco con sensores, un mando de movimiento y una silla con gran cantidad de cableado, pero debemos tomar en cuenta que la realidad va más allá de estos dispositivos de entrada.

También es necesaria la distinción dada en el siglo XXI entre la 'realidad aumentada' y la propiamente dicha 'realidad virtual'⁹, la diferencia sólo radica en su aplicación, mientras que la primera se atribuye a ciertos campos de interacción virtual con otros usuarios en tiempo real no inmersivo (apps de telecomunicaciones), la segunda es atribuida a la inmersión sensorial y psíquica del sujeto en un entorno virtual¹⁰.

La doctora Trilles Calvo¹¹ en su artículo *Fenomenología y Realidad Virtual; el reto de un nuevo mundo*, aborda la segunda distinción previamente mencionada, propiamente la realidad virtual, utilizando como ejemplo el caso de SecondLife; plataforma digital

⁶ *Ibíd.* p.p. 28-29.

⁷ *Ibíd.* p. 10.

⁸ OLGUIN, Mauricio; RIVERA, Israel; HERNÁNDEZ, Erika: "Introducción a la realidad virtual" en *Revista Polibits*, N° XXXIII. México, 2006. p. 11. Tomado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4026/402640446002.pdf>

⁹ EDUTRENDS. p. 6.

¹⁰ *Ibíd.* p. 7.

¹¹ Ha realizado diversas investigaciones para la CSIC (Consejo Superior de Investigaciones Científicas), la Universidad de Toulouse y la Universidad de Múnich "Ludwig-Maximilian", centrandose sus investigaciones en el campo de la fenomenología.

presentada como “a 3D online digital World imagined and created by its residents, una creación imaginativa que tiene como propósito originar una segunda vida construida a gusto del usuario”¹². Trilles toma la idea general de este ejemplo como una definición general de lo que es –según ella- la realidad virtual. Esta plataforma (SecondLife), permite a las personas interactuar y explorar un mundo simulado, donde pueden socializar, crear y comerciar virtualmente.

Algunas interpretaciones han considerado la realidad virtual como una duplicación de un plano real¹³, donde se busca recrear de manera digital entornos y experiencias presentes en el mundo físico. Sin embargo, también se ha planteado que la realidad virtual va más allá de la mera duplicación, y, es en este punto que se considera el surgimiento de un nuevo mundo denominado “metaverso”¹⁴, un espacio virtual completamente independiente que ofrece posibilidades infinitas de interacción, creación y exploración. Estas diferentes perspectivas demuestran la amplitud y la evolución constante de la definición de realidad virtual, abriendo la puerta a una gama diversa de experiencias y reflexiones sobre el impacto de la tecnología en nuestra percepción y construcción de la realidad.

No obstante, partiremos de la definición de la realidad virtual en cuanto se refiere al ciberespacio no-fáctico, creado por un ordenador en el que se proyecta virtualmente un contenido real a lo cual va dirigido el acto intencional del usuario (vivencia), haciéndolo partícipe del entorno generado mediante la inmersión de los canales sensoriales y cognitivos.

Algunos aspectos que caracterizan a la realidad virtual son los siguientes¹⁵:

¹² TRILLES, Karina: "Fenomenología y realidad virtual; el reto de un nuevo mundo" en *Revista ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, N° CLXXXV (marzo-abril), 2009 [en adelante “FENOMENOLOGÍA”]. p. 428. Tomado de: <https://doi.org/10.3989/arbor.2009.i736.291>

¹³ *Ibíd.* p. 427.

¹⁴ NIETO, Javier: "Una introducción al metaverso; conceptualización y alcance de un nuevo universo online" en *Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, N° XXIV. España, 2022. p. 45. Tomado de:

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiJ-rjF9-SEAxWASjABHSlE DmsQFnoECA0QAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.e-revistas.uji.es%2Findex.php%2Fadcomunica%2Farticle%2Fdownload%2F6544%2F7174%2F&usg=AOvVaw3DWT2-K3Qov8qW1tfy1rAb&opi=89978449>

¹⁵ EDUTRENDS p.p. 6-7.

- Ofrece una experiencia inmersiva al usuario, transportándolo a un entorno virtual que puede parecer y sentirse real.
- Permite la interacción intencional entre el usuario y el entorno virtual, lo que significa que se puede influir y modificar el entorno a través de acciones y movimientos.
- A través de dispositivos como visores, auriculares y controladores, se estimula múltiples sentidos, como la vista, el oído y el tacto, para crear una experiencia más inmersiva.
- Permite la creación de entornos virtuales completos, desde paisajes y escenarios hasta objetos y personajes, que pueden ser explorados y manipulados por los usuarios.
- Proporciona retroalimentación visual, auditiva y táctil en tiempo real, lo que permite al usuario percibir y responder a los cambios y eventos del entorno virtual de manera inmediata.
- Es una tecnología adaptable que puede aplicarse en una amplia gama de campos.
- Puede facilitar la colaboración y la comunicación entre usuarios que se encuentran en ubicaciones geográficas diferentes.

Ahora, como bien sabemos, la realidad virtual también tiene sus limitaciones, dentro de las cuales podemos distinguir algunas del vasto campo de la virtualidad:

- La mayoría de las experiencias de realidad virtual requieren dispositivos adicionales, como visores, controladores y sistemas de seguimiento.
- Al estar inmerso en un entorno virtual puede llevar al aislamiento social, creando una mayor dependencia hacia esta herramienta, así mismo puede generar un individualismo excesivo que puede terminar en hedonismo.
- Aún existen limitaciones técnicas en términos de resolución de pantalla, latencia, calidad gráfica y seguimiento preciso de movimientos.
- El uso prolongado de visores de realidad virtual puede provocar fatiga visual.

- Gran parte de los dispositivos de realidad virtual requieren alimentación eléctrica y están conectados a cables, lo que puede limitar la movilidad y la comodidad del usuario durante las sesiones de uso.

1.2.2. La actitud natural.

La actitud natural, se refiere a la forma típica en que los seres humanos experimentamos y nos relacionamos con el mundo en nuestra vida cotidiana¹⁶. Husserl desarrolló esta noción en el primer capítulo de su obra *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*, como parte de su proyecto fenomenológico que buscaba investigar la estructura y las características fundamentales de la conciencia y la experiencia.

La palabra *actitud* proviene del latín “actitudo”, que se deriva del verbo “agere” (actuar) y sugiere la idea de una acción que se ejecuta reiteradamente, es decir, un modo habitual de acción¹⁷. En este sentido, la actitud natural implica una forma de relacionarse con el mundo que se basa en nuestras acciones y experiencias diarias. De esta manera, al hablar de una *actitud*, hacemos referencia a la disposición subjetiva que una persona adopta frente a situaciones, personas o conceptos. Es una forma de pensar, sentir y comportarse que se mantiene de manera habitual y que influye en las acciones y respuestas de una persona en diferentes situaciones.

Es importante destacar que una actitud no se limita a una respuesta o acción momentánea, sino que implica un patrón de comportamiento arraigado y repetido en el tiempo. No es algo pasajero, sino una forma estable de enfrentar y relacionarse con el mundo. Esto significa que una actitud no es solo una respuesta ocasional, sino que es un modo de comportarse que se manifiesta de manera habitual en la vida de una persona¹⁸.

¹⁶ HUSSERL, Edmund. IDEAS I. p.p. 70-71.

¹⁷ Real Academia Española (2001). *Actitud*. En *diccionario de la lengua española*. Ed. XXII, Tomo I. Editorial Espasa Calpe. Madrid, España. p. 38.

¹⁸ RABANAQUE, Luis: “Actitud natural y actitud fenomenológica” en *Revista Sapientia*, Vol. LXVII, N°229-230 (2011). p. 149. Tomado de: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/4637/1/actitud-natural-actitud-fenomenologica-rabanaque.pdf>

Ahora bien, la actitud natural consiste en tener conciencia del mundo como *realidad que está ahí*¹⁹. Consideramos el mundo como algo externo y objetivo, independiente de nuestra conciencia. Percibimos los objetos y eventos como existentes y reales en sí mismos, sin cuestionar su naturaleza o nuestra relación con ellos. En esta actitud, tomamos el mundo como un conjunto de cosas que simplemente están ahí, sin profundizar en su significado o en cómo los experimentamos.

De esta forma, la actitud natural implica una actitud *ingenua*²⁰ hacia el mundo, en la que no estamos reflexionando sobre nuestras experiencias o cuestionando la naturaleza de lo que percibimos. En lugar de eso, simplemente asumimos que nuestras percepciones y creencias son verdaderas y confiables. No estamos conscientes de cómo nuestras propias interpretaciones y prejuicios pueden influir en nuestras experiencias y en la forma en que construimos el mundo.

Sin embargo, la fenomenología de Husserl busca ir más allá de esta actitud ingenua, explorando la estructura más profunda de nuestras experiencias. A través del método fenomenológico, Husserl propone una reducción fenomenológica o epojé, que implica suspender temporalmente nuestros juicios y creencias para centrarnos en la pura experiencia fenoménica.

La realidad es el aquí-ahora que descubre y que acoge tal como se le ofrece, un brindarse que, desde luego, nada tiene que ver con una Realidad objetiva con mayúsculas que deviene inaccesible para un sujeto limitado por su sensibilidad. Ese mundo fáctico que se da al hombre que lo habita desde el instante de su nacimiento no es un conjunto de objetos cristalinos, de sólidos de formas perfectas y plenamente visibles en todas sus facetas, sino que es un universo práxico²¹.

Partiendo de esta afirmación de la doctora Trilles, es necesario destacar que la *reducción fenomenológica* y la adopción de una *actitud fenomenológica* nos permiten explorar la experiencia de la realidad virtual desde una perspectiva más profunda. La

¹⁹ HUSSERL, Edmund. IDEAS I. p.p. 70-71.

²⁰ TRILLES, Karina: "El cuerpo medicalizado; algunas reflexiones desde la fenomenología" en *Revista Investigaciones Fenomenológicas*, Vol II (Cuerpo y alteridad). España, 2010. p. 432. Tomado de: <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:InvFen-2010-Mon2-5310/Documento.pdf>

²¹ TRILLES, Karina: FENOMENOLOGÍA. p.428.

reducción fenomenológica consiste en suspender los juicios y las suposiciones preexistentes para dirigir nuestra atención a la experiencia pura y directa de los fenómenos (como habíamos dicho anteriormente). Al adoptar una *actitud fenomenológica*, nos abrimos a examinar la estructura y la naturaleza de nuestras experiencias tal como se presentan en nuestra conciencia, sin prejuicios ni interpretaciones preconcebidas.

En este contexto, en lugar de juzgarla como irreal o artificial de antemano, podemos observar cómo se manifiesta en nuestra conciencia y cómo afecta nuestra experiencia subjetiva por medio de la intencionalidad. Esto implica reconocer que nuestra experiencia de la realidad virtual es real en el sentido de que es una experiencia fenoménica, es decir, una experiencia que se presenta en nuestra conciencia.

Aunque esta realidad no corresponde directamente a la ‘realidad objetiva’ del mundo físico, sigue siendo una experiencia que vivimos y que puede tener un impacto en nuestra percepción y comprensión del mundo. Al adoptar una *actitud fenomenológica*, podemos reconocer que la realidad virtual es una construcción artificial, pero que, no obstante, tiene una realidad propia en términos de su manifestación en nuestra conciencia y su influencia en nuestra experiencia subjetiva. Esto implica que la virtualidad puede ser considerada como una forma legítima de experiencia intencional, con implicaciones significativas para nuestra forma de relacionarnos con el mundo y de entender la naturaleza de la realidad.

Entorno e inmersión

1.3. Mundo circundante o entorno.

En la filosofía de Edmund Husserl, el concepto de ‘mundo circundante’ se refiere al entorno (objetivo) o contexto (subjetivo) en el que vivimos y experimentamos nuestra realidad cotidiana²². De esta manera, el mismo Husserl enfatiza que el ‘mundo circundante’ es el escenario en el que se despliega nuestra conciencia y en el que tiene lugar la experiencia fenoménica²³.

²² HUSSERL, Edmund. IDEAS I. p. 64.

²³ Ídem.

Nuestra conciencia está siempre dirigida hacia algo, es decir, tiene una intencionalidad. La vivencia no se limita a la observación pasiva de uno o varios objetos, sino que implica una relación activa y dinámica entre la conciencia y el objeto²⁴; entre la nóesis y el noema. Es a través de esta vivencia que se construyen los significados y se establecen las relaciones con los objetos en nuestra experiencia.

Dentro de la fenomenología, se plantea que el objetivo no es indagar en la existencia del ser en sí mismo (noema), sino en los objetos intencionales, es decir, aquellos objetos que son asumidos por la subjetividad o la intersubjetividad (nóesis). La fenomenología trascendental se centra en comprender cómo nuestra conciencia se relaciona con estos objetos y cómo construimos significados y conocimientos a partir de ellos²⁵. Por lo tanto, existe un sujeto; un sujeto racional está dentro de un espacio, un tiempo y un entorno determinado, es decir, inmerso en el mundo.

Oscilando meramente en lo que a experiencia fenoménica se refiere, al hablar de espacialidad nos referimos a una estructura necesariamente a priori que posibilita la experiencia fenoménica, es decir, a los fenómenos que están²⁶. Por tanto, la espacialidad es la forma a priori a través del cual los fenómenos son experimentados, de tal manera que, sin la intuición a priori de la espacialidad, no hay experiencia posible. Esta estructura es una condición necesaria de cualquier fenómeno y no una propiedad que los objetos posean en sí mismos, ya que, sin un sujeto consciente que reciba la información sensorial y espacial, no hay forma de tener la experiencia.

¿Por qué hablar de 'espacialidad' y no simplemente de 'espacio'? Si bien, la espacialidad es una estructura a priori dada por la conciencia y es la que abre la posibilidad a la experiencia fenoménica, aún quedan nudos sin desatar, en este sentido ¿existe la posibilidad de que algo esté ahí independiente a mi conciencia? Pues sí, a esto le llamamos

²⁴ BOLIO, Antonio Paoli: "Husserl y la fenomenología trascendental; perspectivas del sujeto en las ciencias del siglo XX" en *Revista Reencuentro*, N° LXV (diciembre). México, 2012. p. 23. Tomado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34024824004>

²⁵ Ídem.

²⁶ KANT, Emmanuel. Trad. NÚÑEZ, Manuel: *Crítica de la razón pura y prolegómenos a toda metafísica futura*. Editorial El Ateneo. Buenos Aires, Argentina, 1950. p. 62.

‘espacio’, ya que es algo que está, incluso si a este no está dirigida mi conciencia. No son dos espacios, la espacialidad es la estructura y el espacio es el campo fáctico o trascendental donde se desarrolla la experiencia fenoménica.

El primer dato que recibimos de la totalidad de nuestras sensaciones es el que nos muestra una realidad externa dotada de un carácter espacial que se manifiesta como localización, distancia y extensión. Los objetos que actúan sobre nuestros órganos sensoriales tienen localizaciones diversas, percibidas por la vista, el oído, el tacto [...]²⁷.

Para que exista dicha experiencia fenoménica, no basta con la simple espacialidad, sino que esta experiencia se da en un momento determinado, es decir; en un tiempo. Está más que claro que cuando el sujeto participa de la experiencia fenoménica lo hace en el aquí-ahora²⁸. Toda vivencia se da en un presente, incluso si se habla de la vivencia del recordar, del olvidar, del fantasear, de la posibilidad de algo; ya que puedo recordar algo que sucedió hace instantes, pero lo recuerdo en el ahora. Por tanto, toda vivencia, interacción o experiencia fenoménica, tiene (y debe tener) una estructura fundamentalmente espacial-temporal.

1.4. Entorno y fenómenos virtuales.

El entorno virtual ha revolucionado nuestra experiencia espacial al proporcionarnos un espacio de síntesis²⁹ donde podemos sentirnos físicamente presentes. A través de la combinación de estímulos sensoriales, como la visión estereoscópica, podemos experimentar la ilusión de movimiento y desplazamiento dentro de este espacio artificial.

La sensación de movimiento en el entorno virtual se logra mediante la creación de una experiencia inmersiva gracias a los avances tecnológicos en pantallas estereoscópicas, dispositivos de seguimiento de movimiento y sistemas de retroalimentación, ya que éstos permiten una mayor interacción con el entorno virtual. Por ejemplo, al dar un paso hacia

²⁷ VÉREZ, Manuel. *Metafísica de la materia: núcleos temáticos de filosofía de la naturaleza; materia no-viviente*. Editorial Universidad Pontificia Comillas. Madrid, España, 1993. p. 33.

²⁸ TRILLES, Karina: FENOMENOLOGÍA. p. 429.

²⁹ QUÉAU, Philippe. Trad. DUCHER, Patrick: *Lo virtual; virtudes y vértigos*. Editorial Paidós. Barcelona, España, 1995 [en adelante “LO VIRTUAL”]. p. 15.

adelante en el mundo real, se puede traducir en un paso hacia adelante virtual en el mundo virtual.

"Los entornos virtuales son unas experiencias sensoriales sintéticas que comunican componentes físicas o abstractas a un operador o participante humano. Esta experiencia sensorial sintética es generada por un ordenador que algún día podrá presentar una interfaz a los sistemas sensoriales humanos, que será indiscernible del mundo físico real. Hasta entonces tendremos que contentarnos con un entorno virtual que aproxime diversos atributos del mundo real. No obstante, es factible sintetizar un facsímil apropiado de un entorno real o alguna forma de entorno abstracto³⁰".

La correlación entre los movimientos reales del cuerpo y las modificaciones aparentes en el espacio virtual contribuye en gran medida a la sensación de presencia y de estar físicamente presente en el entorno virtual. En este contexto, el uso de un casco estereoscópico integral desempeña un papel fundamental al proporcionarnos una experiencia visual en tres dimensiones. Esto significa que nuestros movimientos corporales en el mundo real se traducen en acciones correspondientes en el entorno virtual.

Todo acto del cuerpo se traduce en una modificación correlativa del espacio tridimensional que lo rodea por todos lados, gracias al casco estereoscópico integral. E, inversamente, toda imagen tridimensional que flota virtualmente alrededor del observador puede servir de base y pretexto a nuevos actos gestuales³¹.

Esta correlación entre nuestros movimientos reales y las acciones virtuales crea una sensación de interacción y nos sumerge aún más en el entorno virtual. Además, las figuras tridimensionales que vemos en este entorno pueden influir en nuestros gestos y movimientos, ya que nuestra mente y cuerpo responden a la información visual recibida.

El entorno virtual o el espacio virtual es, ante todo, un espacio, no es simplemente un 'juguete costoso para pilotos de caza y astronautas', ni un fenómeno divertido o trivial, ni

³⁰ PARÉS, Narcís y PARÉS, Roc: *Realidad Virtual*. Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona, España, 2010 [en adelante "Parés: UOC"]. Tomado de: http://cv.uoc.edu/annotation/8ebfc11d61d9fb2feed41b629265e634/463715/PID_00150738/modul_3.html

³¹ Ídem.

una consecuencia insignificante de la revolución en la infografía³². El entorno y la virtualidad “es la presencia real y discreta de la causa”³³.

A partir de esta presencia real de la causa, se hacen presente aquellas figuras inmateriales, pero sí formales, a las que llamamos ‘fenómenos virtuales’. Y es en este punto donde entra en juego dos nociones elementales dentro de la fenomenología trascendental de Husserl; el acto y el contenido como la correlación que posibilita la intencionalidad. Toda vivencia, tanto de objetos reales percibidos inmediatamente como los objetos representados de forma indirecta o mediada, tienen la misma estructura intencional que se suscribe a la correlación entre el acto y el contenido; la vivencia y el objeto al que está dirigida³⁴.

Cuando hablamos de ‘fenómeno virtual’, nos referimos a entidades o figuras que existen en un entorno digital, pero carecen de una materialidad física. A pesar de esta ausencia de sustancia física, los elementos virtuales exhiben una estructura formal definida.

En el ámbito virtual, las figuras pueden ser representadas por medio de modelos tridimensionales, gráficos o cualquier otra forma de representación digital. Aunque estas representaciones no tienen una existencia física tangible, están diseñadas y organizadas de manera que siguen una estructura formal específica³⁵. La estructura formal en el fenómeno virtual se refiere a la organización y disposición de los elementos visuales, su geometría, colores, texturas y cualquier otra característica que los define.

Su importancia radica en su capacidad para transmitir información, crear una experiencia estética y facilitar la interacción con los usuarios. Al seguir una estructura formal clara, los elementos virtuales pueden comunicar mensajes, representar objetos o ambientes de manera reconocible y proporcionar una interfaz intuitiva para que los usuarios interactúen con ellos.

³² *Ibíd.* p. 17.

³³ *Ibíd.* p. 28.

³⁴ HUSSERL, Edmund. IDEAS I. p. 86.

³⁵ QUÉAU, Philippe. LO VIRTUAL. p. 51.

Sin embargo, es importante destacar que el hecho de que las figuras virtuales carezcan de materialidad no implica necesariamente que carezcan de realidad, ya que esta afirmación presupone la total inexistencia de todo aquello que trasciende la materia, incluyendo la esencia de las cosas, ya que esta visión limitada no tiene en cuenta los aspectos intangibles, pero igualmente significativos, de nuestra realidad.

1.5. Inmersión.

La palabra ‘inmersión’ tiene su origen en el latín ‘immersio’, que proviene del verbo ‘immergere’, compuesto por el prefijo “im-” (dentro) y el verbo “mergere” (sumergir). Esta raíz etimológica nos remite a la idea de sumergirse completamente en algo, de estar inmerso en una experiencia o entorno³⁶.

Además, la raíz etimológica de ‘inmersión’ también sugiere la idea de sumergirse en lo profundo, de explorar las capas más internas de la experiencia, esto implica adentrarse en la subjetividad del usuario y examinar cómo la inmersión afecta su sentido de sí mismo, su relación con los demás y su comprensión de la realidad.

La inmersión se logra a través de diferentes elementos y dispositivos que nos permiten interactuar con el entorno virtual de una manera más intensa y envolvente³⁷. La combinación de dispositivos tecnológicos de realidad virtual, como los visores y los controladores de movimiento, nos sumerge de manera profunda y cautivadora en un vasto y fascinante entorno virtual. Sin importar la forma que adopten las figuras virtuales, la clave para lograr una experiencia inmersiva convincente radica en la sensación de presencia, de que realmente estamos dentro de ese mundo virtual, interactuando con él de manera directa y envolvente.

En efecto, el cuerpo y sus más leves movimientos y gestos, puede convertirse en una interface con el mundo virtual, en el cual se mueve. Puede concebirse, entonces, una nueva relación entre lo gestual y lo conceptual. Hasta se puede hablar de cruce entre el cuerpo y la imagen, es decir, entre la sensación física real y la representación virtual³⁸.

³⁶ REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2001). Inmersión. En *diccionario de la lengua española*. Ed. XXII, Tomo II. Editorial Espasa Calpe. Madrid, España. p. 1279.

³⁷ EDUTRENDS p. 4.

³⁸ QUÉAU, Philippe. LO VIRTUAL. p. 35.

Quéau plantea la idea de que el cuerpo y sus movimientos pueden servir como una interfaz entre el individuo y el mundo virtual en el que se sumerge. Esto implica que nuestra experiencia en la realidad virtual no se limita solo a la visualización de imágenes o al uso de dispositivos, sino que también involucra la participación activa del cuerpo y sus gestos.

Esta noción nos lleva a cuestionar sobre la relación entre lo gestual y lo conceptual, así como el cruce entre la experiencia física real y la figura virtual. Nuestros gestos y movimientos corporales se convierten en una forma de comunicación con el entorno virtual y con otros usuarios. Esta interacción entre el cuerpo y la imagen crea una experiencia integrada en la que nuestras sensaciones físicas reales se fusionan con la percepción y representación de objetos virtuales.

Cuando nos sumergimos en la realidad virtual, nuestro cuerpo se convierte en una interfaz fundamental para interactuar con ese entorno digital³⁹. A través de gestos y movimientos, podemos explorar y manipular ese mundo virtual. Estos gestos y movimientos corporales son una parte integral de nuestra experiencia fenomenológica, ya que nos permiten dirigir nuestra conciencia hacia los objetos virtuales y darles significado.

Al adentrarnos en el entorno virtual, somos capaces de experimentar sensaciones corporales concretas como el movimiento y el tacto, mientras interactuamos de manera activa con objetos y entidades virtuales. Esta fusión profunda entre lo palpable y lo virtual, entre nuestras percepciones sensoriales y la figura virtual, se configura como un cruce fundamental y enriquecedor entre el cuerpo humano y la imagen generada por medios tecnológicos. A través de esta intersección, se despliega una experiencia inmersiva que trasciende los límites físicos y nos sumerge en un universo de posibilidades, donde la interacción gestual y la conceptualización se entrelazan para dar forma a una nueva forma de vivir y explorar la realidad virtual.

³⁹ EDUTRENDS p. 4.

Telepresencia; entre lo real y lo virtual

1.6. Definición.

La telepresencia se refiere a la capacidad de experimentar una presencia remota, donde el usuario tiene la sensación de encontrarse físicamente en otro lugar. Esta experiencia se logra a través de la utilización de tecnologías avanzadas que generan escenarios ficticios con una alta resolución y una transferencia de datos rápida, permitiendo la transmisión de voz e imagen de manera fluida y realista.

Cuando hablamos de telepresencia, nos referimos a una experiencia inmersiva en la que el usuario tiene la sensación de estar presente en un lugar que se encuentra físicamente alejado. Esto se logra mediante la creación de escenarios virtuales. Estos sistemas utilizan una combinación de imágenes, sonidos y otros estímulos sensoriales para recrear un entorno.

Es importante destacar que la telepresencia no se limita únicamente a la recreación visual y auditiva de escenarios remotos. También puede involucrar otros aspectos sensoriales, como el tacto, mediante el uso de dispositivos hápticos que simulan sensaciones táctiles. Estos dispositivos permiten al usuario interactuar con objetos virtuales y sentir su textura, resistencia u otros atributos táctiles, incrementando aún más la sensación de presencia y realismo.

Cabe resaltar que, en lugar de enfocarse exclusivamente en la vivacidad de la presencia, algunos científicos consideran más apropiado y abarcador hablar de una sensación de coherencia en la experiencia. Esta sensación de coherencia puede ser definida como la “correlación a través de una lógica concreta entre el usuario y la experiencia, mediada por las interfaces físicas, lógicas y los comportamientos del punto de vista virtual y otros objetos del entorno”⁴⁰.

En este sentido, la interacción en tiempo real desempeña un papel fundamental, permitiendo al usuario percibir los estímulos sin apreciable retraso y otorgándole un control activo sobre la situación. Esta dinámica de interacción en tiempo real crea un efecto único,

⁴⁰ Ídem.

capaz de vincular al usuario de manera intensa con la experiencia, atrayendo y concentrando su atención, sin necesidad de aislarlo del entorno físico circundante ni de depender exclusivamente de la generación de estímulos realistas. Al adoptar esta perspectiva más amplia y flexible, se logra evitar las complejidades filosóficas asociadas y las restricciones inherentes a enfoques más limitados, permitiendo comprender y apreciar la importancia de la coherencia en la experiencia de manera más completa y enriquecedora⁴¹.

1.7. Fundamentos fenomenológicos.

Cada vivencia es un acto presente que implica una unidad intencional⁴², es decir, una dirección de la conciencia hacia un objeto o contenido específico. Esta unidad intencional puede ser real, refiriéndose a algo real o irreal; relacionándose con algo que no tiene existencia concreta, como una idea fantástica.

Todos nuestros actos se realizan en el aquí-ahora⁴³ de la conciencia. Aunque podamos recordar eventos pasados, el acto de recordar en sí mismo ocurre en el presente. La conciencia está arraigada en el presente y es en ese momento en el que experimentamos nuestras vivencias. El pasado y el futuro son objetos de nuestros actos de memoria y anticipación, respectivamente, pero la vivencia en sí misma siempre tiene lugar en el presente.

Como decíamos anteriormente, toda vivencia, al ser un acto intencional, se despliega a la conciencia, es decir; el acto es subjetivo y el contenido puede ser objetivo. En este sentido, la existencia de vivencias psíquicas o subjetivas es un tema central en la fenomenología y en la comprensión de la experiencia humana. Básicamente las vivencias psíquicas son aquellas experiencias que ocurren en la conciencia individual y están intrínsecamente ligadas a la subjetividad del individuo.

Por ejemplo, cuando percibimos un objeto, como una flor, experimentamos una vivencia perceptual en la cual la conciencia se dirige hacia la flor y se llena de contenido

⁴¹ Ídem.

⁴² HUSSERL, Edmund: *Investigaciones lógicas*. Tomo I. Editorial Alianza. Madrid, España, 2006. p. 285.

⁴³ TRILLES, Karina: FENOMENOLOGÍA. p. 427.

perceptual, como la forma, el color y el aroma de la flor. Esta vivencia perceptual es subjetiva porque es experimentada por el sujeto perceptivo, y, claramente, puede variar de una persona a otra debido a las diferencias individuales en la percepción y la interpretación⁴⁴, sin embargo; el acto es igual para todos, pero la reflexión de la unidad intencional puede variar de acuerdo a la percepción individual⁴⁵.

Estas dos nociones (acto y contenido) están implícitas en la experiencia virtual de una forma, en muchos casos, no convencional. Además, en este contexto, el contenido de las vivencias puede ser altamente variado, ya que, aunque las experiencias virtuales están construidas y no corresponden directamente al mundo 'empírico', pueden ofrecer una amplia gama de contenido inmersivo y envolvente. El contenido de una vivencia virtual puede incluir entornos detallados, personajes interactivos, objetos tridimensionales, sonidos envolventes y otras características sensoriales que generan una sensación de presencia y participación activa.

Por tanto, dentro del entorno virtual, el acto de inmersión es real; el sujeto se introduce en un campo no fáctico en el que puede interactuar y, aunque ciertas sensaciones puedan ser manipuladas por alguna herramienta, la percepción subjetiva del sujeto es real. No es un subjetivismo generalizado, ni un relativismo subjetivo, sino que se trata de una experiencia (de un acto) real, cuyo contenido sí puede oscilar entre figuras duplicadas del mundo fáctico y figuras irreales.

1.8. Metaverso y otros términos.

Las reflexiones científicas han generado un amplio debate en torno al campo o entorno virtual, debido a la aparición de diversos términos que se refieren de forma parcial o total a este campo no-fáctico. Entre estos términos se encuentran "mundo virtual", "mundo subalterno", "ciberespacio" y "metaverso". Sin embargo, es importante destacar que la falta de consenso en la terminología también plantea problemas, incluso, la significación de algunos términos, no se configuran plenamente o exclusivamente a este campo.

⁴⁴ HUSSERL, Edmund: *Investigaciones lógicas*. Tomo I. Editorial Alianza. Madrid, España, 2006. p. 274.

⁴⁵ De ahí la necesidad de la epojé fenomenológica para lograr un conocimiento puro y universal.

En este sentido, no se ha logrado una configuración total de los términos, lo que requiere una aclaración de sus significados al trabajar con ellos. En el ámbito tecnológico ocurre que se puede hacer referencia al mismo campo, o al mismo contenido, con nombres diferentes que, de alguna manera, están relacionados entre sí, pero la terminología no refleja adecuadamente su significado. Por lo tanto, es fundamental definir estos términos para evitar confusiones y promover una comprensión clara y coherente del campo virtual y sus diversas manifestaciones. Para ello, nos quedaremos con el término “metaverso”, ya que este implica tanto la realidad virtual, como la aumentada y la mixta.

"Los sistemas de 'realidad virtual' crean un 'ciberespacio' en el que es posible interactuar con cualquier objeto y persona a nivel virtual. En estos mundos extraños, las leyes convencionales del espacio y el tiempo no necesariamente se cumplen –cualquier cosa puede ser simulada, mientras sea programable."⁴⁶

Según las afirmaciones de Vince⁴⁷, se establece que el ciberespacio es el resultado o producto de la realidad virtual, lo que implica que este campo virtual existía con anterioridad al surgimiento del ciberespacio. En otras palabras, la realidad virtual precede y sienta las bases para la creación y desarrollo del ciberespacio como una entidad digital y virtual⁴⁸.

“Un metaverso es un universo digital de cierta especificidad temática donde conviven narrativas individuales en una interfaz estética y muchas veces jugable cuya ambición es ser mimesis de la realidad en la medida en la que la reproduzca ya no buscando ser idéntica, sino amplificando todas sus posibilidades interactivas”⁴⁹.

Dentro de este espacio virtual, convergen diversas narrativas individuales en una interfaz estética, la cual frecuentemente se presenta como un entorno también jugable. La

⁴⁶ PARÉS: UOC.

⁴⁷ John Vince recibió el doctorado en filosofía y la maestría en Cs. tecnológicas por “Brunel University London”. Trabajó en “Bournemouth University”. Tiene más de 40 publicaciones, las cuales oscilan entre filosofía y tecnología.

⁴⁸ QUÉAU, Philippe. LO VIRTUAL. p. 48.

⁴⁹ NIETO, Javier: "Una introducción al metaverso; conceptualización y alcance de un nuevo universo online" en *Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, N° XXIV. España, 2022. p. 46.

Tomado de:
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKewiJ-rjF9-SEAxWASjABHSleDmsQFnoECA0QAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.e-revistas.uji.es%2Findex.php%2Fadcomunica%2Farticle%2Fdownload%2F6544%2F7174%2F&usg=AOvVaw3DWT2-K3Qov8qW1tfy1rAb&opi=89978449>

ambición fundamental de un metaverso radica en alcanzar una representación de la realidad. Su propósito principal reside en potenciar y amplificar todas las posibilidades interactivas que la realidad ofrece. El metaverso busca expandir los límites de la experiencia humana, permitiendo a los usuarios sumergirse en un entorno virtual que evoca una sensación de verosimilitud con el mundo real, a la vez que brinda una multiplicidad de oportunidades para la interacción y la participación activa. Al crear este universo digital, se busca enriquecer y diversificar las experiencias vividas, superando las limitaciones físicas y desencadenando nuevas formas de comunicación, colaboración y expresión creativa en un contexto virtual.

El metaverso se caracteriza por su constante mutación, cambio y desarrollo. En este entorno virtual dinámico, los usuarios tienen la oportunidad de explorar y experimentar un mundo en constante evolución⁵⁰. A medida que la tecnología y la creatividad avanzan, el metaverso se expande y se transforma, ofreciendo nuevas experiencias y posibilidades interactivas.

Cada avatar en el metaverso es único, con características personalizables que reflejan la identidad y preferencias de su usuario. Esta diversidad de avatares crea un ecosistema virtual vibrante y diverso, donde la individualidad se mezcla con la interacción. Además, la interacción entre los avatares puede ocurrir en tiempo real, lo que permite una conexión instantánea y una experiencia compartida en este mundo en línea.

Conclusión

A lo largo de esta investigación, hemos explorado la relación entre la fenomenología de Husserl y la realidad virtual, adentrándonos en un fascinante mundo donde la experiencia humana se encuentra en constante diálogo con la tecnología. A medida que avanzamos en esta investigación, nos hemos adentrado en los confines de la percepción y la conciencia, buscando comprender cómo la realidad virtual afecta nuestra comprensión de la realidad y cómo se relaciona con los principios fenomenológicos de Husserl.

⁵⁰ *Ibíd.* p. 45.

En nuestro análisis, hemos descubierto que la realidad virtual desafía las nociones tradicionales de 'realidad' al crear entornos que pueden ser experimentados de manera inmersiva. A través de dispositivos de entrada y salida (mediante tecnologías interactivas), se nos presenta una nueva forma de experiencia, donde los límites entre lo real y lo virtual se vuelven borrosos. Sin embargo; en este mundo virtual, la experiencia sigue siendo meramente humana, ya que es nuestra conciencia la que da cierto sentido y significado a aquello que percibimos.

Hemos examinado el concepto husserliano de 'actitud natural' y cómo se aplica a la realidad virtual y, aunque esta realidad puede sumergirnos en entornos no fácticos, nuestra actitud natural nos lleva a participar activamente y a involucrarnos en estas experiencias inmersivas. La conciencia sigue siendo el punto central, ya que interpretamos y damos forma a nuestra experiencia virtual a través de nuestros conocimientos, expectativas y emociones.

La capacidad que tiene la realidad virtual para transportarnos a entornos particulares y hacernos sentir 'dentro' de ellos, plantea interrogantes sobre la naturaleza de nuestra relación con estos mundos virtuales. A medida que nos sumergimos en la virtualidad, la conciencia se ve envuelta en una interacción íntima con el entorno, donde los límites entre el yo y el mundo se desdibujan. Esto nos lleva a cuestionar si la realidad virtual puede alterar nuestra percepción de la realidad y si existe una diferencia fundamental entre la experiencia virtual y la experiencia cotidiana que, de hecho, la hay.

"La clave para definir la realidad virtual en términos de la experiencia humana en vez de un hardware tecnológico es el concepto de presencia. Presencia se define como la sensación de estar en un entorno. Telepresencia se define como la experiencia de presencia en un entorno, mediante un medio de comunicación. Una "realidad virtual" se define como un entorno real o simulado en el cual un perceptor experimenta telepresencia."⁵¹

A través de la telepresencia, podemos sentirnos presentes en entornos virtuales que nos permiten interactuar con otros usuarios y realizar acciones como si estuviéramos

⁵¹ PARÉS: UOC.

físicamente allí, sin embargo; este fenómeno es inquietante en el campo filosófico, puesto que se cuestiona la naturaleza de nuestra conciencia y la relación entre la intencionalidad y la experiencia en entornos virtuales. ¿Cómo es posible que nuestra conciencia pueda trascender las limitaciones del espacio físico y experimentar una presencia inmediata en un entorno virtual?

La realidad virtual, a pesar de su aparente separación de la realidad cotidiana, sigue siendo una manifestación de la experiencia humana, en la que nuestra conciencia y nuestra capacidad para dar significado y sentido a lo que experimentamos, sigue siendo fundamental. La fenomenología de Husserl nos ha brindado un marco teórico para analizar y comprender la experiencia virtual, destacando la importancia de la conciencia y la intencionalidad en nuestra relación con la realidad. Al fusionar los conceptos fenomenológicos de Husserl con el estudio de la realidad virtual, hemos logrado trazar un posible camino sobre los desafíos y las posibilidades que esta tecnología emergente nos presenta.

La fenomenología de Husserl y la realidad virtual son dos ámbitos que, en apariencia, pueden parecer muy distantes, pero que, al explorarlos en conjunto, nos brindan una perspectiva más amplia sobre la naturaleza de la experiencia humana. A medida que avanzamos hacia un futuro donde la tecnología continúa evolucionando y desafiando nuestros límites, es fundamental seguir explorando y reflexionando sobre cómo esta realidad virtual puede influir en nuestra percepción y comprensión de la realidad. Así, de tal manera, ya en el año 1950 empiezan a surgir las bases para lo que conocemos hoy como la filosofía de la tecnología.

La realidad virtual a través de su inmersión y telepresencia, nos sumerge en mundos concretos donde nuestras acciones y decisiones tienen consecuencias, donde podemos experimentar diferentes perspectivas y vivir experiencias que de otro modo serían inaccesibles, nos mueve a explorar nuevas formas de interacción, comunicación y creatividad, y nos permite repensar nuestras concepciones tradicionales de espacio, tiempo y cuerpo. Así también, nos recuerda que la experiencia humana es un territorio en constante evolución, donde las fronteras entre lo real y lo virtual pueden ser repensadas.

A medida que concluimos, nos damos cuenta de que la realidad virtual no es solo un campo de estudio tecnológico, sino que también marca un desafío filosófico y fenomenológico y, partiendo de este desafío, somos motivados a cuestionar nuestras concepciones de la realidad y a explorar nuevas posibilidades de experiencia.

Para concluir, esta investigación no se trata de certificar la existencia de las figuras virtuales, sino, más bien, de exponer de una forma veraz y sólida el acto de inmersión. Así, como toda experiencia fenoménica se yergue en el acto y el contenido como estructuras bases y fundacionales, el acto en esta experiencia fenoménica es la inmersión y su contenido es el entorno; por tanto, la experiencia fenoménica se traduce en lo que denominamos como telepresencia.

Aspectos como: la intencionalidad, la epojé, la espacialidad y el tiempo, el acto, la inmersión, el entorno y la telepresencia son, en este punto, la base fenomenológica por la cual hemos transitado, de tal manera que esta investigación es simplemente un cartel colgado en el pórtico de un laberinto donde su final es una comprensión más profunda sobre la realidad, encaminado por el orden del acto y no simplemente por el contenido.

A Keivin J. Campos Ch.

Bibliografía

Textos principales

HUSSERL, Edmund. Trad. GAOS, José: *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Editorial Fondo de Cultura Económica. México, 1962. pp. 529.

OBSERVATORIO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA DEL TECNOLÓGICO DE MONTERREY: "Realidad aumentada y virtual" en Revista *edutrends*, N° XIII (diciembre). México, 2007. Tomado de: <https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/03/13.edutrendsrealidadvirtualyaumentada.pdf>

QUÉAU, Philippe. Trad. DUCHER, Patrick: *Lo virtual; virtudes y vértigos*. Editorial Paidós. Barcelona, España, 1995. Tomado de: <https://es.scribd.com/doc/55020940/Queau-Philippe-Lo-Virtual-Virtudes-y-Vertigos-pdf>

Textos secundarios

ALFONZO, Juan Carlos: *¿Telepresencia? Una forma de aprendizaje digital*. Observatorio Tecnológico de Monterrey. México, 2020. Tomado de: <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/telepresencia-aprendizaje-digital/> el 23 de marzo de 2024.

BOLIO, Antonio Paoli: "Husserl y la fenomenología trascendental; perspectivas del sujeto en las ciencias del siglo XX" en *Revista Reencuentro*, N° LXV (diciembre). México, 2012. pp. 20-29. Tomado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34024824004>

HUSSERL, Edmund. *Investigaciones lógicas*. Tomo I. Editorial Alianza. Madrid, España, 2006. pp. 378.

KANT, Emmanuel. Trad. NÚÑEZ, Manuel: *Crítica de la razón pura y prolegómenos a toda metafísica futura*. Editorial El Ateneo. Buenos Aires, Argentina, 1950. pp. 711.

LOTZ, Johannes: *La experiencia trascendental*. Editorial BAC. Madrid, España, 1982. pp. 285.

NIETO, Javier: "Una introducción al metaverso; conceptualización y alcance de un nuevo universo online" en *Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, N° XXIV. España, 2022. pp. 41-56. tomado de: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiJ-rjF9-SEAxWASjABHSIeDmsQFnoECA0QAQ&url=https%3A%2F%2Fwww.e-revistas.uji.es%2Findex.php%2Fadcomunica%2Farticle%2Fdownload%2F6544%2F7174%2F&usg=AOvVaw3DWT2-K3Qov8qW1tfy1rAb&opi=89978449>

OLGUIN, Mauricio; RIVERA, Israel; HERNÁNDEZ, Erika: "Introducción a la realidad virtual" en *Revista Polibits*, N° XXXIII. México, 2006. pp. 11-15. Tomado de: <https://www.redalyc.org/pdf/4026/402640446002.pdf>

PARÉS, Narcís y PARÉS, Roc: *Realidad Virtual*. Universitat Oberta de Catalunya. Barcelona, España, 2010. Tomado de: http://cv.uoc.edu/annotation/8ebfc11d61d9fb2feed41b629265e634/463715/PID_00150738/modul_3.html el 23 de marzo de 2024.

RABANAQUE, Luis: "Actitud natural y actitud fenomenológica" en *Revista Sapientia*, Vol. LXVII, N°229-230 (2011). Tomado de:

Araviche, A. *Entorno, Inmersión y Telepresencia: una posible respuesta al problema fenomenológico de la 'Realidad Virtual'*

<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/4637/1/actitud-natural-actitud-fenomenologica-rabanaque.pdf> el 7 de marzo de 2024.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: "Actitud" en *Diccionario de la Lengua Española*. Ed. XXII, Tomo I. Editorial Espasa Calpe. Madrid, España, 2001. pp. 2368.

TRILLES, Karina: "Fenomenología y realidad virtual; el reto de un nuevo mundo" en *Revista ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, N° CLXXXV (marzo-abril), 2009, pp. 427-435. Tomado de: <https://doi.org/10.3989/arbor.2009.i736.291>

_____ : "El cuerpo medicalizado. Algunas reflexiones desde la fenomenología" en *Revista Investigaciones Fenomenológicas*, Vol II (Cuerpo y alteridad), 2010. Tomado de: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiY-pOZ-0SEAxXnSzABHa1UDIIQFnoECBQQAQ&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F4846499.pdf&usg=AOvVaw3hFVOP6hcNTcic3203668I&opi=89978449>

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA: *Telepresencia, una innovadora forma de aprendizaje*. UTPL (2023). Tomado de: <https://noticias.utpl.edu.ec/telepresencia-una-innovadora-forma-de-aprendizaje> el 23 de marzo de 2024.

VÉREZ, Manuel. *Metafísica de la materia: núcleos temáticos de filosofía de la naturaleza; materia no-viviente*. Editorial Universidad Pontificia Comillas. Madrid, España, 1993. pp. 153.



UNICA

REVISTA DE ARTES Y HUMANIDADES UNICA

Nº 53 Vol.25 – 2024 - 2 (Julio – Diciembre)

*Publicación en formato digital a cargo del Fondo Editorial de la
UNIVERSIDAD CATÓLICA CECILIO ACOSTA. Maracaibo-Venezuela*

<https://revistas.unicaedu.com/>