

Concepto

Presencia

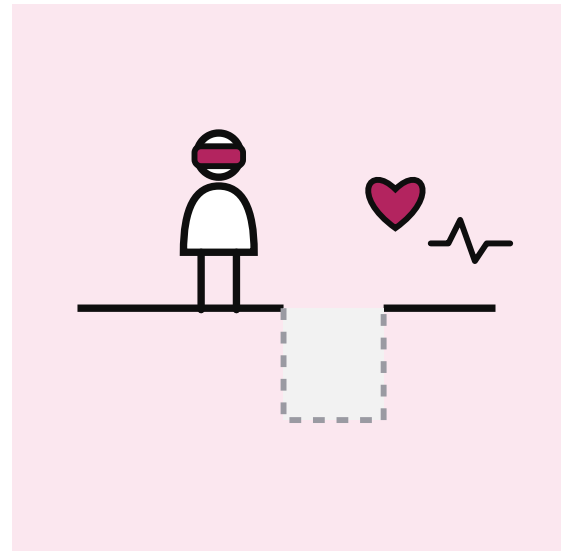
La sensación de estar dentro de un entorno virtual como si fuera un lugar real, y de reaccionar como si lo fuera, aunque sabes que no lo es.

En inglés

Presence

Origen

Varios antecedentes; Slater y Wilbur (1997) y Slater (2009)



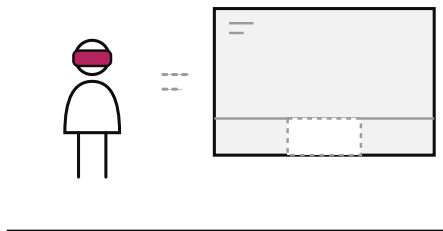
Qué problema aborda

Explica por qué una experiencia de realidad virtual funciona o no: si la persona no se siente allí, el entorno se queda en una imagen que mira desde fuera.

Un ejemplo

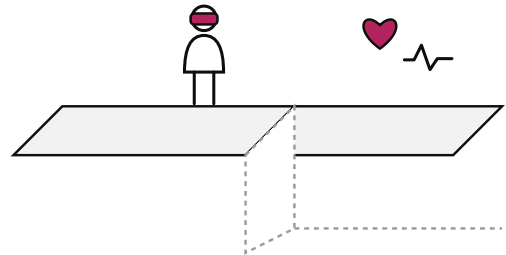
Un ejemplo ilustrativo: una sala virtual con un foso en el suelo.

Sin presencia



Si la imagen se retrasa al girar la cabeza o no sigue los pasos, la persona mira la sala como si fuera una pantalla. **La veo.**

Con presencia



Si todo responde al moverse, al asomarse al borde se le acelera el pulso, aunque sabe que el foso no existe. **Estoy aquí.**

La presencia no depende de que la imagen sea más realista, sino de que el entorno responda al cuerpo como lo haría un lugar real.

Por qué pasa



El sistema sigue los movimientos de la cabeza y del cuerpo.



La mente acepta el lugar como real.



Y el cuerpo reacciona como si lo fuera.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Haz que la imagen responda al instante a cada movimiento de cabeza antes de invertir en más detalle visual.

✗ Evita

Romper la sensación con menús, avisos o textos flotando que no pertenecen al lugar.

👁 Para no caer

Si la experiencia da miedo o vértigo, el cuerpo lo vive como real: avisa antes y deja salir en cualquier momento.

+6,3 latidos

Lo que dice la investigación

Al pasar a una sala virtual con un foso de seis metros, el pulso de los participantes subió de media 6,3 latidos por minuto respecto a la sala anterior (Meehan y otros, 2002).

- ● ● **Evidencia sólida.** En la primera visita el aumento fue mayor, de 8,1 latidos por minuto. Según Slater (2009), estas reacciones aparecen cuando el lugar se siente real y lo que pasa en él parece creíble.

Conexiones

Se usa en

■ Diseño XR (realidad extendida)

Autores y obras

1997	Mel Slater y Sylvia Wilbur	Separaron la inmersión, lo que ofrece la tecnología, de la presencia, la sensación de estar en el lugar.
2002	Michael Meehan y otros	Midieron la presencia también con el cuerpo, a través del pulso de quien se asomaba a un foso virtual, y la compararon con cuestionarios.
2009	Mel Slater	Distinguió dos ilusiones: la de estar en el lugar y la de que lo que ocurre está ocurriendo de verdad.

Fuentes

Fuentes originales

- Slater, M. y Wilbur, S. (1997). A framework for immersive virtual environments (FIVE): Speculations on the role of presence in virtual environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(6), 603–616. Ver fuente (<https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.6.603>)
- Meehan, M., Insko, B., Whitton, M. y Brooks, F. P. (2002). Physiological measures of presence in stressful virtual environments. *ACM Transactions on Graphics (SIGGRAPH 2002)*, 21(3), 645–652. Ver fuente (<https://www.cs.uky.edu/~sgware/reading/papers/meehan2002physiological.pdf>)
- 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. Ver fuente (<https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138>)

Última revisión: 25 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.