

REALIDAD VIRTUAL, UNIENDO PUENTES ENTRE LAS NACIONES

Patricia Domínguez Silva¹

Universidad de las Américas, Puebla, México

Resumen

La conferencia muestra como a través de las TICs, particularmente la RA y RV pueden ser usadas para comprender diferentes contextos culturales entre las naciones, los cuales permiten vislumbrar al turismo como un eslabón de paz entre los pueblos.

Palabras claves: Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Paz, Turismo, Inclusión.

Introducción

Siguiendo los pronunciamientos de la Organización Mundial del Turismo (OMT) (Organización Mundial del Turismo, 2017), existe un vínculo entre el turismo y la paz, debido entre otros elementos a que el mismo turismo depende de la paz y la seguridad; así mismo, el turismo con su potencial transformador, permite de forma natural el diálogo, la comprensión mutua y la tolerancia, lo que finalmente lleva hacia una cultura de la paz.

El sector turístico desde la perspectiva de la sostenibilidad contribuye a construir puentes de paz entre las naciones, considerando elementos tales como actitudes, instituciones y estructuras, sin dejar de lado el desarrollo económico, la democratización y la fraternidad.

El potencial del turismo para promover la paz atrae cada vez más la atención. Ha sido objeto de notables recientes publicaciones, destacados encuentros y debates internacionales, desde el Año Internacional del Turismo de las Naciones

¹ Profesor Titular del Departamento de Turismo. Universidad de las Américas, Puebla. patricia.dominguez@udlap.mx

Unidas de 1967 - Pasaporte por la Paz-, hasta la Conferencia 2016 de la OMT sobre Turismo: Un catalizador para el desarrollo, la paz y la reconciliación.

Investigaciones recientes dan evidencia de los puentes que el turismo establece entre los pueblos, entendiendo que el turismo de forma aislada no puede lograr la paz. Sin embargo, el poder transformador del turismo, el cual permite cambiar actitudes y construir entendimiento y comprensión cultural -elementos esenciales para la paz- han sido constantemente subrayados (Organización Mundial del Turismo, 2016).

También es conocido como el turismo es un excelente predictor de la paz. "Los países que tienen sectores de turismo más abiertos y sostenibles tienen más probabilidades de gozar de mayores niveles de paz positiva en el futuro". (World Travel and Tourism Council, 2016)

Es de interés para la discusión, el concepto de "cultura de paz", definido por la UNESCO como "Un conjunto de valores, actitudes, modos de comportamiento y modos de vida que rechazan la violencia y previenen los conflictos abordando sus causas fundamentales". (UNESCO, 2013)

Sin duda, el turismo puede contribuir a la construcción de una cultura de paz definida por la UNESCO, y ensanchar horizontes de entendimiento, especialmente a través de la interacción entre los anfitriones y los visitantes, que se encuentra en el corazón de la discusión del turismo y la paz. Sin embargo, el hacer turismo o viajar resulta no ser siempre posible para toda la población global, restringiendo de alguna manera el acercarse a una nación y conocer su cultura y construir lazos de comprensión y entendimiento.

Es en este sentido donde la Tecnologías de la Información (TICs) cobran un papel preponderante a través de la Realidad Virtual y Aumentada, defendiéndose a la primera como "... un sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, que de hecho no son más que ilusiones ya que se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico y que únicamente se da en

el interior de los ordenadores”. (Facultat d'Informàtica de Barcelona , s.f), mientras que la Realidad Aumentada (RA) consiste en “sobreponer objetos o animaciones generadas por computadora sobre la imagen en tiempo real que recoge una cámara web”. (Instituto Politécnico Nacional, 2017)

En este orden de ideas, la Realidad Virtual dentro de las TICs, es un área con un gran potencial y que hoy en día ya se utiliza en diversas aplicaciones, como videojuegos, agricultura de precisión, aprendizaje, arqueología y también en Sistemas de Información Geográfica (Llacer, Zaragozaí, & Pellicer, 2014). Para el turismo la Realidad Virtual es una vía de acercamiento entre las naciones para construir puentes de paz, debido a que a través de esta TIC el viajero potencial o no, puede visitar, comprender e interactuar con destinos turísticos, lo que finalmente le lleva a comprender el contexto cultural del mismo, generando respeto y comprensión; finalmente, es un vínculo para establecer puentes de paz entre los pueblos.

Realidad Aumentada y Realidad Virtual

Siguiendo a Olivencia, Guevara y Rossi un sistema de RA puede ser definido “como aquél que enriquece el mundo real con diferentes tipos de elementos virtuales que son generados mediante ordenador, permitiendo la coexistencia en un mismo espacio de objetos reales con objetos virtuales. En RA se pretende complementar la realidad en lugar de reemplazarla, consiguiendo de este modo un mayor realismo en todas nuestras acciones”. (Olivencia, José Luís; Guevara ,Antonio; Rossi Carlos, 2015)

Los sistemas de RA permiten que la realidad pueda ser visualizada por un dispositivo, en términos generales se ha popularizado el uso de RA en teléfonos inteligentes, y se enriquezca la experiencia visual con la inclusión de elementos virtuales que conviven en un mismo espacio con la imagen que el dispositivo captura. Se destaca que la RA se lleva a cabo en tiempo real.

En relación con la Realidad Virtual existen discrepancias en su definición. Este documento utiliza la definición de VR como el uso de un entorno 3D generado

por computadora - llamado " ambiente virtual "(AV) - que se puede navegar y posiblemente interactuar con, lo que resulta en la simulación en tiempo real de uno o más de los cinco sentidos. (Guttentag, 2010)

Adicionalmente, se considera que la gamificación es un poderoso motor prácticamente en todos los sectores, y el turismo ha sido actor destacado en esta tendencia permitiendo jugar en diversos escenarios turísticos, convirtiendo espacios públicos en interactivos. Como ejemplo Best Western y Disney hace años se unieron para realizar un programa de RA para los niños, y para el 2015 lanzaron la nueva experiencia AR donde los niños pudieron usar esta tecnología para incluirse en escenas con estrellas de las películas de Disney. (Mest, 2016)

De la misma forma las aplicaciones AR y Realidad Virtual (VR) son usadas para mostrar objetos y lugares turísticos de interés, o contenidos que no existen y cuya reconstrucción es imposible. El resultado producido por la AR puede incrementar el interés y la comprensión del contenido por el público. (Mesároš, Mandičák, Mesárošová, & Hernandez, 2016)

Conclusiones

Se asume la importancia del turismo para ser fuente natural de paz entre las naciones a través del uso de nuevas tecnologías como lo son la RA y la RV permiten conocer, comprender, sumar entre las naciones.

En el artículo *in extenso*, se muestran ejemplos de RA y RV usando *cardboards* de Google, donde se visitan sitios tales como Londres, África, arrecifes del Caribe. A través de estas experiencias de inmersión, los *players* pueden conocer, comprender y difundir elementos distintivos de diferentes países, demostrando de esta forma como las nuevas tecnologías pueden tender puentes de paz y comprensión entre las naciones.

Bibliografía

Facultat d'Informàtica de Barcelona . (s.f.). *Retro informàtica*. Retrieved from Realidad virtual: <http://www.fib.upc.edu/retro-informatica/avui/realitatvirtual.html>

Guttentag, D. A. (2010). Virtual reality: Applications and implications for tourism. *Tourism Management* , 637–651.

Instituto Politécnico Nacional. (2017). Centro de Difusión de Ciencia y Tecnología. *CONVERSUS*, 6-9. Retrieved from CONVERSUS, IPN: <http://www.cedicyt.ipn.mx/RevConversus/Paginas/RealidadAumentada.aspx>

Llacer, J. T., Zaragoza, B. M., & Pellicer, J. L. (2014). *Potencial actual de las tecnologías de Realidad Virtual en Turismo: propuesta, caso de estudio y demostración*. Retrieved 9 11, 2017, from <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/46832>

Mesároš, P., Mandičák, T., Mesárošová, A., & Hernandez, M. F. (2016). Use of Augmented Reality and Gamification techniques in tourism. *e-Review of Tourism Research (eRTR)*, Vol. 13 No. 1/2, 366-381.

Mest, E. (2016). Hotel industry's next tech target: virtual, augmented reality programs. *Hotel Management*, 6.

Olivencia, José Luís; Guevara ,Antonio; Rossi Carlos. (2015). RAMCAT: Modelo para generar recomendaciones en un. *Pasos*, 649-668.

Organización Mundial del Turismo. (2016, julio 14). Tourism, a catalyst for peace and development. *Press Release No. 16055*.

Organización Mundial del Turismo. (2017). *Discussion Paper on the Occasion of the International Year of Sustainable Tourism for Development*. Madrid: OMT.

UNESCO. (2013). *Culture of Peace*. New York: UNESCO. Retrieved from http://www3.unesco.org/iycp/kits/res52-13_en.htm

World Travel and Tourism Council. (2016). *Tourism as a Driver of Peace*.
London: WTTC.