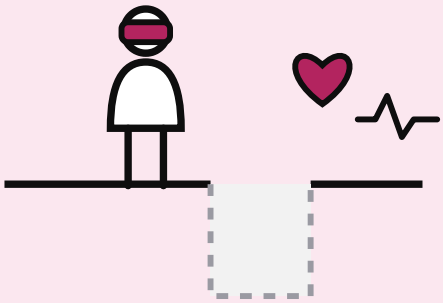
Concepto

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)

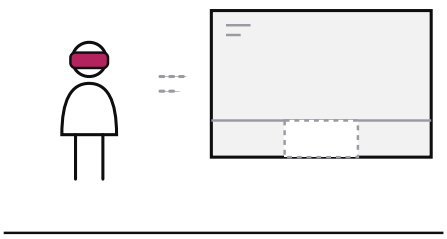
Qué problema aborda

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

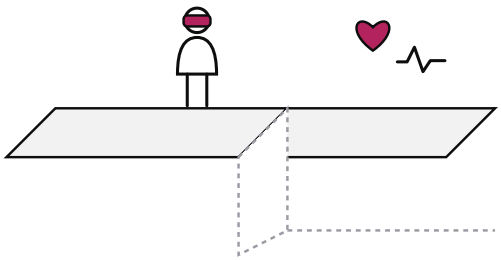
Un ejemplo ilustrativo: una sala virtual con un foso en el suelo.

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

1 

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

2 

La mente acepta el lugar como real.

3 

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/meehan2002psysiological.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.