


Recibido: 11/11/2025 --- Aceptado: 06/02/2026 --- Publicado: 04/05/2026

METAVERSO, ACCESIBILIDAD Y PERIODISMO: REVISIÓN DE ALCANCE DE LA LITERATURA CIENTÍFICA

METAVVERSE, ACCESSIBILITY AND JOURNALISM: AN SCOPING REVIEW OF RESEARCH LITERATURE

 **Sonia-Aránzazu Ferruz-González:** Universidad Pontificia Comillas. España.
saferruz@comillas.edu

 **María Abellán-Hernández:** Universidad de Murcia. España.
maria.abellan4@um.es

 **Brenda Vázquez-La Hoz:** Universidad Internacional de La Rioja. España.
brenda.vazquez@unir.net

Cómo citar el artículo:

Ferruz-González, Sonia-Aránzazu; Abellán-Hernández, María y Vázquez-La Hoz, Brenda (2026). Metaverso, accesibilidad y periodismo: revisión de alcance de la literatura científica [Metaverse, accessibility and journalism: an scoping review of research literature]. *Revista de Comunicación de la SECCI*, 59, 1-22.
<https://doi.org/10.15198/seeci.2026.59.e958>

RESUMEN

Introducción: En un contexto de rápida transformación tecnológica, el estudio examina el estado actual de la investigación académica sobre el metaverso en el ámbito del periodismo, con especial atención a la accesibilidad como dimensión clave para garantizar la inclusión. **Metodología:** A través de una revisión de alcance (*scoping review*) basada en el protocolo PRISMA, se analizaron 16 artículos científicos publicados entre 2022 y 2024 en acceso abierto, seleccionados de las

bases de datos Web of Science y Scopus. Se identificaron cinco bloques de investigación: innovación en medios, periodismo inmersivo y tecnología, periodismo inmersivo y género, periodismo, poder y efectos en la audiencia, y otros enfoques.

Resultados: A pesar del potencial innovador de estos entornos, la revisión revela una escasa atención a la inclusión digital en la literatura científica. Se propone un marco conceptual que articula dimensiones técnicas, simbólicas y organizativas, con el fin de orientar la creación de contenidos informativos accesibles y éticamente responsables. **Discusión:** Existe consenso en la necesidad urgente de integrar la accesibilidad como eje estructural en el diseño de experiencias periodísticas inmersivas en el metaverso. **Conclusiones:** El desarrollo de experiencias periodísticas inmersivas accesibles requiere una transformación estructural en los medios, la incorporación de perfiles especializados y la participación activa de colectivos diversos desde el inicio del diseño de contenidos.

Palabras clave: metaverso; periodismo inmersivo; accesibilidad; inclusión digital; revisión de alcance.

ABSTRACT

Introduction: In a context of rapid technological change, this study explores academic research on the metaverse in journalism, with a focus on accessibility to promote inclusion. **Methodology:** Using a scoping review based on the PRISMA protocol, 16 open-access articles (2022–2024) from Web of Science and Scopus were analysed. Five main research themes emerged: media innovation, immersive journalism and technology, immersive journalism and gender, journalism and power, and other approaches. **Results:** Despite the innovative potential of these environments, the review reveals limited attention to digital inclusion in academic literature. A conceptual framework is proposed, integrating technical, symbolic, and organizational dimensions to guide the creation of accessible and ethically responsible journalistic content. **Discussion:** There is consensus on the urgent need to integrate accessibility as a structural axis in the design of immersive journalistic experiences in the metaverse. **Conclusions:** The study concludes that creating inclusive immersive journalism requires structural changes in media, integration of specialized roles, and active involvement of diverse groups from the design stage.

Keywords: metaverse; immersive journalism; accessibility; digital inclusion; scoping review.

1. INTRODUCCIÓN

El acceso a la información es un derecho fundamental vinculado al ejercicio pleno de la ciudadanía. La accesibilidad web, como puerta a la información, ha sido reconocida como parte de los derechos digitales en países como España (Observatorio de Derechos Digitales, 2025). Aunque se han logrado avances en garantizar un acceso inclusivo (Payeras, 2024), persisten desafíos, especialmente ante el rápido desarrollo tecnológico; de hecho, las personas con discapacidad enfrentan barreras significativas en el acceso a contenidos y servicios en línea, repercutiendo en sus

oportunidades laborales, sociales y de ocio (Alonso López y Sidorenko Bautista, 2025).

El vínculo entre periodismo y nuevas tecnologías ha dado lugar, desde 2010, al periodismo inmersivo, con nuevas formas narrativas adaptadas a entornos digitales (Barreda-Ángeles, 2018). Estas experiencias se basan en ofrecer al espectador una perspectiva en primera persona del hecho noticioso (de la Peña *et al.*, 2010), lo que exige una visión centrada en el usuario en la elaboración de la información.

La aparición de metaversos y proto-metaversos plantea oportunidades y retos para la accesibilidad universal. Estos entornos, que combinan redes sociales, videojuegos y plataformas inmersivas, prometen transformar la comunicación y el acceso a la información. Sin embargo, su accesibilidad aún está en fase inicial (Dudley *et al.*, 2023), lo que podría ampliar brechas si no se aborda desde el diseño. La consolidación incipiente de los metaversos ofrece una oportunidad para construir entornos inclusivos desde su origen. Bajo este paradigma, el diseño centrado en el usuario (DCU) es clave para establecer directrices que garanticen accesibilidad y eviten exclusión digital. Fernandez Casado (2023) destaca que garantizar el acceso en igualdad de condiciones es esencial para que el metaverso sea verdaderamente integrador.

Investigaciones recientes señalan que el metaverso puede reducir la brecha digital si incorpora tecnologías de asistencia, estándares de interoperabilidad y diseño universal (Othman *et al.*, 2024). Sin embargo, sin políticas inclusivas y representación activa de personas con discapacidad en el diseño, estos entornos podrían ser excluyentes (Sorrentino *et al.*, 2025). Los medios de comunicación, como actores clave, tienen una responsabilidad ética y estratégica: incorporar criterios de accesibilidad en experiencias inmersivas no solo amplía la audiencia potencial, también refuerza el compromiso del periodismo con la equidad y la justicia social.

1.1. Contenidos inmersivos y periodismo

Las experiencias inmersivas en periodismo no son nuevas. Con la digitalización y el aumento de pantallas, los contenidos han evolucionado hacia narrativas 'transmediales' y disruptivas (Herrero de la Fuente *et al.*, 2024), promoviendo la exploración directa de los hechos (Barreda-Ángeles, 2018) y la personalización de formatos (Pérez-Seijó y López-García, 2018). No obstante, Sidorenko Bautista *et al.* (2020) advierten que la continuidad de estos contenidos está comprometida por la falta de preparación técnica de usuarios y periodistas. Estudios recientes apuntan que el interés por avanzar en formatos inmersivos crece con la penetración tecnológica en la sociedad (Posso Pacheco *et al.*, 2024).

Autores como Eskiadi y Panagiotou (2024) subrayan que la aceptación del periodismo inmersivo depende del realismo percibido y la confianza en los medios, especialmente entre públicos mayores con barreras tecnológicas. Esto exige adaptar las experiencias a perfiles demográficos diversos y promover la alfabetización digital inclusiva. Asimismo, Cheng y Verboord (2024) señalan que la implementación del periodismo inmersivo requiere, además de avances tecnológicos, de una

Ferruz-González, Sonia-Aránzazu; Abellán-Hernández, María y Vázquez-La Hoz, Brenda
Metaverso, accesibilidad y periodismo: revisión de alcance de la literatura científica.

transformación organizativa en las redacciones para integrar nuevas formas de
narración digital.

Por su parte, Costanza-Chock (2020) propone diseñar tecnologías desde una perspectiva de justicia social, reconociendo las exclusiones digitales. El periodismo en el metaverso no solo debe aspirar a innovar en formatos, debe garantizar acceso, comprensión y participación para todos. Esta mirada ética es clave para que el metaverso no se convierta en un nuevo espacio de exclusión, sino que amplíe la ciudadanía informada.

Para Ihlebæk y Figenschou (2024) el periodismo puede considerarse un campo de acción estratégico que redefine dinámicas de poder. Los espacios inmersivos reorientan estas dinámicas, y someten la actividad periodística a una relectura ética. Trabajos como el de López Hidalgo (2016) apuntan a las oportunidades que estas experiencias periodísticas inmersivas ofrecen para la reflexión y la comprensión de los conflictos.

1.2. Accesibilidad y periodismo inmersivo

El *Informe Mundial sobre Inclusión de la Discapacidad* señala que la discapacidad no es homogénea (Global Disability Summit, 2025) y sugiere mejorar la accesibilidad, combatir la estigmatización, facilitar el acceso a tecnologías de calidad y promover la participación de personas con discapacidad en la toma de decisiones. La accesibilidad no se entiende como un mero acceso a un contenido, sino una experiencia plena para el usuario (Guenaga *et al.*, 2017).

El *World Wide Web Consortium* (W3C) publicó en diciembre de 2024 el borrador WCAG 3.0, con pautas más descriptivas y explicaciones sencillas de accesibilidad para personas con discapacidad (W3C, 2024). Su estructura permite evaluar la accesibilidad de forma más flexible, considerando necesidades visuales, auditivas, de movilidad, del habla, sensoriales, cognitivas y combinadas (InSuit, 2024).

Marcus-Quinn *et al.* (2024) abogan por una transformación estructural de la accesibilidad de los medios de comunicación que incluya contextos educativos, urbanos y culturales en los que se consume la información. Su enfoque destaca la colaboración interdisciplinaria y la participación activa de personas con discapacidad en el diseño digital. Asimismo, Ribeiro *et al.* (2024) señalan que la accesibilidad debe incluir dimensiones simbólicas, permitiendo que los avatares reflejen la diversidad funcional sin estigmas. Los profesionales de la información deben considerar los avatares como elementos clave de representación ciudadana. Las opciones actuales son limitadas y pueden perpetuar estereotipos, restringiendo la autoexpresión de personas con discapacidad.

2. OBJETIVOS

El estudio tiene como propósito principal explorar el estado actual de la investigación académica sobre el metaverso en el ámbito del periodismo, con especial atención a la consideración de la accesibilidad como un componente clave en el desarrollo de estos entornos. A partir de esta premisa general, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- OE1. Identificar los principales temas y enfoques que están siendo abordados en la literatura científica sobre metaverso y periodismo.
- OE2. Examinar si la accesibilidad es considerada como un eje relevante en el diseño, implementación o evaluación de experiencias periodísticas inmersivas en entornos 'metaversales'.
- OE3. Establecer recomendaciones para el impulso de la accesibilidad en el entorno mediático tomando en consideración la labor periodística.

3. METODOLOGÍA

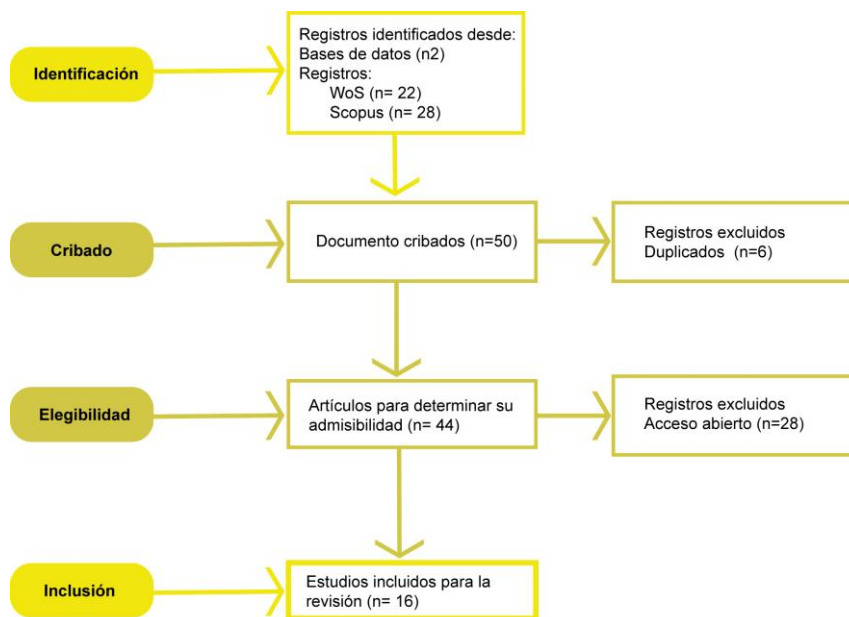
Para alcanzar los objetivos, se ha realizado una revisión de alcance o *scoping review* siguiendo el procedimiento establecido en el informe *Transparent Reporting of Systematic Reviews and Meta-Analyses* (Page *et al.*, 2021), utilizando el diagrama de flujo PRISMA para garantizar una revisión precisa y estandarizada. Para la recopilación de la literatura que conforma el corpus de análisis, se aplicó una búsqueda sistemática en las bases de datos Web of Science (WoS) y Scopus, utilizando como términos clave las palabras "metaverso" y "periodismo" (Metaverse* AND Journalism). Esta estrategia permitió identificar un conjunto inicial de publicaciones relevantes. Posteriormente, se procedió a depurar los resultados, ajustando la muestra a artículos exclusivamente publicados en *Open Access*. La decisión de seleccionar únicamente artículos de acceso abierto responde a directrices establecidas por CoARA (Coalición para el Avance de la Evaluación y la Investigación) limitando así los posibles sesgos o malas prácticas que hubieran podido incidir en los artículos seleccionados. Tras este filtro y la eliminación de duplicados, se limitó la muestra a un número muy limitado de elementos (n=16) publicados entre 2022 y 2024. Esta cuestión hizo que en el enfoque de la *scoping review* adquiriera una mayor relevancia la narrativa y dimensión cualitativa antes que la cuantitativa.

Posteriormente, se implementó un análisis temático de los artículos tomando en consideración el contenido de los siguientes elementos: título, resumen, resultados, conclusiones y discusión. Tras el análisis se estableció una categorización temática de los artículos para establecer patrones, vacíos y oportunidades de investigación futura, especialmente en lo que respecta a la inclusión de personas con discapacidad en la experiencia informativa inmersiva. Finalmente, para identificar las menciones o ausencias de la accesibilidad dentro del contenido de las investigaciones, se utilizó NotebookLM, una aplicación de inteligencia artificial basada en un modelo de lenguaje (Google, 2025) con los *prompt*: ¿Habla este artículo de accesibilidad o de acceso a la información? ¿Con qué otros conceptos se relaciona la accesibilidad en estos artículos? Para validar los resultados se llevó a cabo un proceso de triangulación con otra herramienta de inteligencia artificial: Copilot, igualmente basada en un modelo de lenguaje (Microsoft, 2025) empleando el mismo *prompt*. En todos los casos se facilitaba a la herramienta de inteligencia artificial los textos originales para tener el control sobre las fuentes. Los resultados obtenidos se contrastaron y verificaron individualmente por los autores para asegurar su precisión y validez, siguiendo las recomendaciones de Codina (2025).

En la fase final de la elaboración del presente artículo se ha utilizado la herramienta ChatGPT-5 de OpenAI (2025), con el objetivo de reducir el texto y ajustarlo a la extensión prevista para la publicación, ya que se partía de una versión inicial más extensa. Cabe mencionar, que no se ha utilizado esta ni ninguna otra herramienta de IA para generar contenido sustantivo nuevo ni para sustituir el análisis de los autores. Xu (2025) destaca que las herramientas de IA, como los modelos basados en GPT, dominan el apoyo a la escritura académica como, por ejemplo, en la reducción de textos largos a versiones más reducidas, lo que facilita la producción de manuscritos con más eficiencia editorial.

Figura 1.

Procedimiento metodológico de definición del corpus de análisis



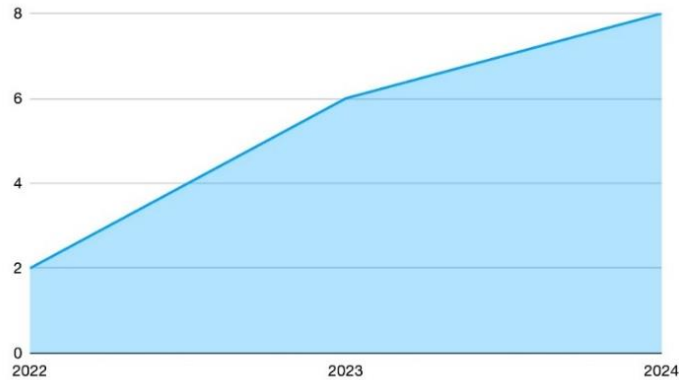
Fuente: Elaboración propia a partir del modelo de flujo PRISMA en Page *et al.* (2021).

4. RESULTADOS

El corpus resultante de la revisión presentó un número limitado de artículos indexados en WoS y Scopus (16 artículos) lo que sugiere el matiz incipiente de la incorporación del periodismo a los entornos digitales de los metaversos y su aproximación académica aún exploratoria. De igual modo, la producción científica hallada en los resultados aparece circunscrita en un arco temporal reciente (2022-2024), a pesar de no haber incluido ningún filtro temporal en la depuración de resultados. No obstante, el incremento de la literatura se mantiene al alza (Figura 2).

Figura 2.

Progresión temporal de las publicaciones sobre metaverso y periodismo en WoS y Scopus

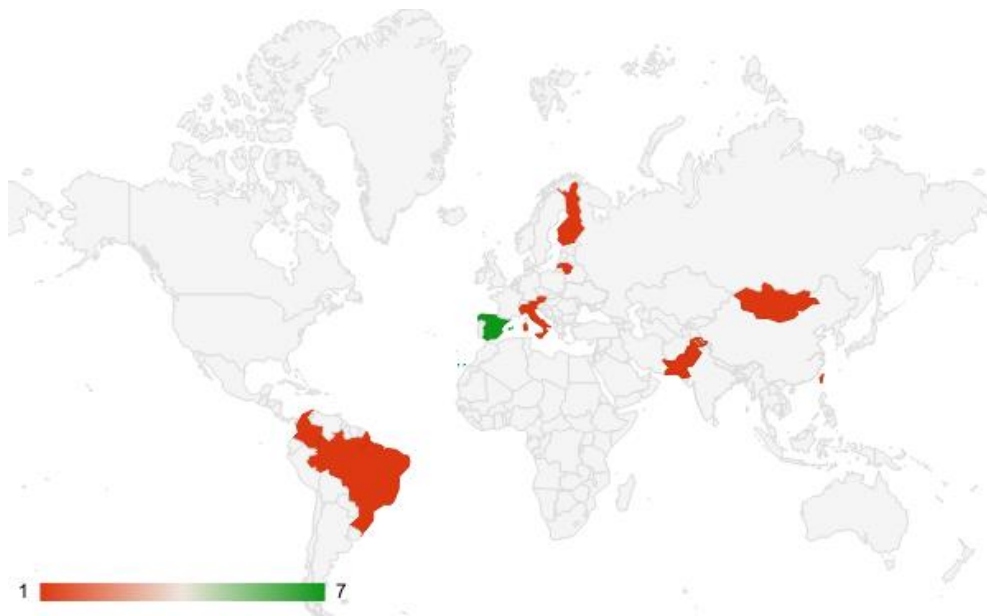


Fuente: Elaboración propia.

Según la nacionalidad de la filiación de los autores, el país con mayor producción científica registrada es España, con 7 artículos de los 16 del universo, mientras que el resto de las naciones identificadas, a saber, Italia, Taiwán, Lituania, Brasil, Finlandia, Colombia, Pakistán y Mongolia, contribuyen el corpus con 1 artículo cada una (Figura 3).

Figura 3.

Nacionalidad de las aportaciones



Fuente: Elaboración propia.

Se aprecia cierta dispersión en la autoría de las publicaciones. Únicamente se identifican dos artículos de los autores Sánchez-Acedo, Carbonell-Alcocer, Gertrudix y Rubio-Tamayo, siendo estos los autores que más producción científica tienen en la

muestra analizada, un 11,7 % del total de artículos. Existe una recurrencia en las revistas *Brazilian Journalism Research* y *European Public and Social Innovation Review* donde se localizan dos artículos en cada una. En el primer caso se trata de artículos incluidos en un mismo número monográfico dedicado a la realidad virtual, aumentada y mixta en el periodismo. En el segundo, se trata de dos números monográficos diferentes incluidos en el mismo volumen, pero cuyas temáticas son distintas.

Por otro lado, se ha analizado el impacto de las publicaciones. La Tabla 1 resume las publicaciones y cuartiles según el *Scimago Journal Ranking* (SJR) identificando su índice de impacto y atendiendo al impacto de WoS de las dos publicaciones que no aparecen en el SJR. Se aprecia que las publicaciones se encuentran situadas en los primeros cuartiles de esa base de indexación, aunque el alcance por índice de impacto es limitado.

Tabla 1.

Comparativa del cuartil e índice de impacto de las revistas de los artículos de la muestra

Revista	Área + subárea	Cuartil	Índice impacto	Nº de citas SCIMAGO	País
Communication and Society	Ciencias sociales Comunicación Estudios culturales	Q1	0,455	2 / 3.4	España
Heliyon	Multidisciplinar	Q1	0,644	11 / 4.1	Reino Unido
JLIS.it	Ciencias Sociales Documentación y ciencias de la información	Q2	0,260	0 / 1.0	Italia
Multimodal Technologies and Interaction	Ciencias de la computación Redes computacionales y Comunicación Aplicaciones de Ciencias de Computación Interacción Persona-Ordenador	Q2	0,590	10 / 5.7	Suiza
Asia Pacific Management Review	Empresa, Gestión y Contabilidad Empresa y Gestión Internacional Estrategia y Gestión	Q1	1,187	0 / -	Taiwán
Journal of Communication Inquiry	Ciencias Sociales Comunicación Estudios Culturales	Q1	0,466	2 / -	EE. UU.
Fonseca Journal of Communication	Ciencias Sociales Comunicación Lingüística y Lengua Ciencias Sociales (miscelánea)	Q2	0,239	2 / 1.3	España
European Public and Social Innovation Review	Ciencias Sociales Desarrollo Sociología y Ciencias Políticas	Q3	0,171	2 / 0.1	España
Brazilian Journalism Research	Ciencias Sociales Comunicación	Q2	0,336	3 / 1.2	Brasil
Profesional de la Información	Ciencias sociales Comunicación Estudios culturales Documentación y ciencias de la	Q2	0,719	10 / -	España

inmersivo, poder y efectos en la audiencia y e) otros temas. En el último bloque se incorporan dos artículos que no presentan conexión ni entre sí ni entre las propuestas anteriores más allá de trabajar con base al metaverso y el periodismo inmersivo (Tabla 2).

Tabla 2.

Matriz de agrupación temática

Eje temático periodismo + metaverso	Título del artículo
a) Innovación y medios de comunicación	Building the future of European Public Service Media: innovation priorities, key points and optimization areas in PSM
	CNN as the axis of immersive journalism inside the informative business
b) Periodismo inmersivo y tecnologías aplicadas	Metaverse and Extended Realities in Immersive Journalism: A Systematic Literature Review
	From the 360° photo of the Metaverse: Conceptual and technical evolution of virtual and immersive journalism from Spain
	Attraction Journalism with Immersion and Presence-based systems: experimental approach applying the classical diffusion of innovation theory
	Metaverse and the Future of Journalism in The Context of Expert Opinions
	Revealing trends in academic publishing on immersive journalism through a dataset analysis of metaverse and extended technologies from 2017 to 2022
c) Periodismo inmersivo y género	Women in the Metaverse and the gender data gap: a cultural approach television
	Analysis of the journalistic profession: the role of the women in today's sports
d) Periodismo inmersivo, poder y efectos en la audiencia	Utopian or dystopian? The portrayal of the metaverse in popular news on social media
	Cultures of Digital Architectures: Power and Positionalities in the Backend of Online Journalism Production
	Back to Fukushima: Perceptions and effects of an immersive journalism story
	I enjoy 360° video news more but understand them less! Gratification gained in virtual reality journalism research
	Exploring Regenerative Tourism Using Media Richness Theory: Emerging Role of Immersive Journalism
e) Otros temas	Mapping metaverse industrial architecture using LDA and bibliometrics based on technology news framing
	Influence and Evolution of the Internet in the Communication of Science and its Sources

Fuente: Elaboración propia.

En el primer bloque, dos artículos abordan la innovación en los medios de comunicación. Fieiras Ceide *et al.* (2024) analizan las estrategias de innovación de emisoras públicas europeas, destacando la digitalización y adaptación tecnológica como claves para seguir siendo competitivos. La inteligencia artificial y la personalización de contenidos emergen como tendencias prioritarias. Por su parte, Lavilla Muñoz y Sánchez Franco (2024) se centran en el periodismo inmersivo, con CNN como caso de estudio, explorando los retos de la Industria 4.0 en el contexto

postpandemia. Señalan que CNN adoptó técnicas como realidad virtual y vídeos 360° entre 2016 y 2019, logrando mayor impacto emocional y fomentando la empatía.

En el segundo bloque, los artículos de Sanchez-Acedo *et al.* (2023, 2024) conforman un estado de la cuestión del periodismo inmersivo mediante revisión sistemática. El primero destaca cómo las tecnologías inmersivas pueden usarse para desinformar, identificando tendencias de publicación y tipos de investigación (descriptiva, analítica, comparativa, explicativa). El segundo presenta dos *datasets* en Zenodo: uno con metadatos según PRISMA y otro con características de publicaciones según el marco DESLOCIS. Herranz de la Casa y Sidorenko Bautista (2023) revisan la evolución del periodismo inmersivo hasta el metaverso, señalando la brecha entre producción académica y profesional. El estudio coincide en que, aunque vigente e interesante, existe una distancia entre las posibilidades técnicas y la recepción por parte de la audiencia. Carneiro Dos Santos (2023) analiza el grado de adopción de la realidad virtual por productores y receptores, y los obstáculos para que el periodismo penetre en el metaverso. Dumanlı Kürkcü y Altınok (2024) exploran la intersección entre metaverso, periodismo inmersivo y *blockchain*, presentando resultados de cuestionarios a expertos para evaluar el impacto de estas tecnologías en la profesión periodística. En conjunto, los textos equilibran retos y oportunidades del periodismo inmersivo como herramienta de interacción y penetración de noticias de manera experiencial, pero también como posible vehículo de desinformación.

El tercer bloque, sobre periodismo y género, incluye dos artículos. Morriello (2024) analiza cómo el metaverso reproduce desigualdades de género, desde la exclusión en roles de liderazgo hasta sesgos en los datos usados por la IA. Señala como causas la predominancia masculina en el desarrollo tecnológico y la falta de datos desagregados por género, proponiendo un enfoque cultural y feminista para corregir estos sesgos. Por su parte, Vaquerizo Mariscal y Alonso Martín-Romo (2024) estudian las desigualdades en el periodismo deportivo televisivo en España. Aunque ha habido avances en visibilidad, persisten desigualdades en cargos de responsabilidad y narración. La cobertura del deporte femenino aumenta con los éxitos, pero las profesionales aún enfrentan estereotipos y deben demostrar constantemente su valía, lo que evidencia que la igualdad aún no se ha alcanzado.

En el bloque sobre efectos del periodismo inmersivo en la audiencia, cinco estudios abordan distintos aspectos. Deng y Matthes (2023) identifican una cobertura polarizada del metaverso en redes sociales, con marcos utópicos y distópicos que fragmentan la opinión pública. Gutsche (2024) analiza cómo estructuras tecnológicas y actores digitales influyen en la producción periodística, reproduciendo desigualdades ideológicas. Vázquez-Herrero y Sirkkunen (2022) comparan formatos inmersivos y destacan limitaciones tecnológicas en la comprensión contextual. Hernández-Rodríguez y García-Perdomo (2023) abordan la experiencia subjetiva del usuario y el entretenimiento. Y finalmente, Hui *et al.* (2023) estudian cómo el periodismo inmersivo en el metaverso puede mejorar el alcance informativo y la educación en turismo.

El último bloque incluye dos artículos sobre arquitectura industrial del metaverso y poder en el periodismo. Chang y Zhang (2024) analizan cómo los medios

tecnológicos enmarcan el desarrollo del metaverso, utilizando minería de texto (LDA) y análisis bibliométrico para mapear su arquitectura industrial. Revelan cómo las noticias influyen en la percepción pública. Fernández Muerza (2022) estudia la transformación de la comunicación científica desde los orígenes de Internet hasta las tecnologías emergentes, proponiendo buenas prácticas como aprovechar las nuevas tecnologías y fomentar una comunicación más participativa y accesible.

4.2. Accesibilidad en la investigación del metaverso

El metaverso es un conjunto de entornos que aún están consolidando su naturaleza y posibilidades de aprovechamiento. Las oportunidades de inclusión ciudadana y de diseño universal requieren considerar el interés subyacente de la literatura especializada, que asume la accesibilidad como clave esencial en la creación y consumo de contenidos informativos. En general, ninguno de los trabajos del corpus analizado atiende la accesibilidad como asunto primordial en el contexto del periodismo y el metaverso.

Ninguno de los dos artículos del primer eje temático sobre innovación y medios de comunicación trata la accesibilidad o el acceso a la información como idea central. El texto de Feiras Ceide *et al.* (2024) no aborda la accesibilidad, aunque menciona la optimización de la experiencia de usuario (UX) y la personalización, que podrían incluir mejoras en este ámbito. Sí menciona el acceso a la información en relación con los valores del servicio público de los medios europeos (PSM). El texto de Lavilla Muñoz y Sánchez Franco (2024) no aborda directamente ni la accesibilidad ni el acceso a la información, aunque señala barreras como el alto coste de producción y la falta de continuidad en los contenidos inmersivos.

En el segundo eje temático, el estudio de Dumanlı Kürkcü y Altınok (2024) analiza el potencial transformador de las tecnologías emergentes en el acceso a la información, destacando su capacidad para hacerlo más libre, inmersivo y confiable. También identifica desafíos importantes relacionados con la accesibilidad, especialmente sobre quiénes podrán acceder y beneficiarse efectivamente de estas plataformas. Los expertos participantes subrayan la persistencia de la brecha digital y la limitada alfabetización digital como factores críticos que podrían aumentar las desigualdades en el ecosistema informativo. Por su parte, el trabajo de Herranz de la Casa y Sidorenko Bautista (2023), aunque no profundiza en la accesibilidad para colectivos concretos, explora las oportunidades y desafíos que los nuevos formatos tecnológicos implican para el acceso y adaptación de las audiencias, destacando la brecha entre desarrollo tecnológico e inversión sostenida de los medios. La propuesta de Carneiro Dos Santos (2023) aborda el acceso a la información de forma indirecta, enfocándose en los factores que dificultan la adopción del periodismo inmersivo basado en realidad virtual, como el alto coste del equipamiento, el acceso limitado a la tecnología, problemas de usabilidad de las interfaces y la ergonomía, y la dificultad para comprender y familiarizarse con un nuevo lenguaje narrativo.

Los dos artículos del tercer grupo no abordan la accesibilidad. En el bloque sobre los efectos del periodismo inmersivo en la audiencia, se trata la accesibilidad únicamente en dos textos: Hui *et al.* (2023) y Vázquez-Herrero y Sirkkunen (2022). Estos autores

abordan la accesibilidad desde los factores tecnológicos que limitan el acceso a estos entornos y afectan la experiencia de usuario, destacando el potencial del metaverso para ampliar el alcance informativo, generar mayor empatía y presencia emocional, aunque en detrimento de la comprensión contextual. Finalmente, los dos artículos del último bloque no analizan la accesibilidad. Sí lo hace el texto de Fernández Muerza (2022), que trata el acceso a la información, destacando cómo Internet ha facilitado la difusión y consulta de contenidos científicos para públicos especializados y generales.

5. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

El carácter exploratorio del metaverso ha sido señalado por autores como Acevedo Nieto (2022) identificando su naturaleza mutable e inestable, tanto a nivel práctico como en su naturaleza como objeto de estudio. Debido a esto, su conexión con el periodismo justifica el limitado número de artículos indexados y confiere a este trabajo una naturaleza preliminar. Es importante señalar que la búsqueda en WoS y Scopus limita los resultados de 2025 aunque existen ya artículos publicados sobre el objeto de estudio (Herrera Damas, 2025; Illescas Reinoso *et al.*, 2025; Sidorenko y Alonso, 2025; Sorrentino *et al.*, 2025). Los trabajos analizados resaltan las posibilidades de innovación que promete el periodismo inmersivo en un espacio sintético que aún está por diseñar, centrándose en nuevos formatos y la conexión que pueden generar con el usuario, sin entrar en el análisis de cómo generarlos para que sean inclusivos.

La intersección entre el metaverso, la información y la práctica periodística debe articularse a partir de relatos inmersivos, espacios interactivos y experiencias compartidas. Este periodismo inmersivo, ha de facilitar a la audiencia sumergirse en espacios tridimensionales que les permita vivir eventos y acontecimientos en primera persona (Sukhee *et al.*, 2024). Ha de concebirse como accesible no solo desde un enfoque técnico, sino también desde su construcción narrativa, simbólica y participativa, lo que conlleva tener en cuenta tanto dimensiones tecnológicas como discursivas y expresivas. En este sentido, son especialmente relevantes las aportaciones de Eskiadi y Panagiotou (2024), que demuestran que la aceptación del periodismo inmersivo está condicionada por factores como la confianza en los medios de comunicación, el realismo percibido y la facilidad de uso de las tecnologías. Esto refuerza la necesidad de diseñar experiencias accesibles y emocionalmente resonantes para públicos diversos. Marcus-Quinn *et al.* (2024), por su parte, insisten en que la accesibilidad de los medios debe abordarse desde una perspectiva holística que integre la educación, el diseño urbano y la innovación tecnológica, promoviendo entornos digitales verdaderamente inclusivos.

La accesibilidad no puede limitarse a adaptaciones funcionales, sino que debe integrarse desde la concepción misma de los entornos virtuales, abarcando tanto la forma de interacción como los valores que sustentan la experiencia. Esto implica pasar de una accesibilidad correctiva a una accesibilidad proactiva, basada en el diseño universal y centrado en las diversidades de las personas usuarias. Para garantizar experiencias accesibles de periodismo inmersivo, los medios deben revisar las estructuras tradicionales de los equipos de trabajo y asumir nuevos perfiles

profesionales. Este tipo de recomendaciones ya se viene dando en otros sectores del audiovisual y la publicidad, reconociendo competencias transversales como el diseño y desarrollo de *software*, conocimiento en estrategias de *marketing* y gestión de plataformas y la creación de contenidos digitales y 3D (Grijalba de la Calle *et al.*, 2022).

Los nuevos estándares de accesibilidad suponen una mejor adaptación a aplicaciones móviles y a entornos dinámicos, y la integración con tecnologías emergentes, como realidad virtual (RV), realidad aumentada (RA) e Internet de las cosas (IoT) (W3C, 2024), pero no se aplican estas pautas a la hora de diseñar y de desarrollar estos entornos (Gutiérrez y Restrepo, 2024), ni se garantiza que “el producto satisfaga las necesidades de los usuarios, se ajuste a sus capacidades y sea comprensible y utilizable” (Norman, 2013, p. 219). La responsabilidad de la accesibilidad se comparte, por tanto, con los creadores de contenido y desarrolladores de los metaversos. Esta cuestión podría sugerir la redefinición de roles profesionales dentro de las estructuras de los equipos de creación de noticias, incluyendo expertos en usabilidad de personas con necesidades específicas, a la hora de tomar decisiones de diseño o integrar contenidos. Esto exige una mayor gobernanza y responsabilidad ética por parte de los medios y profesionales de la información.

También se debe tomar en consideración la influencia social de las representaciones mediáticas y su relevancia en la normalización de la accesibilidad. En este sentido, y respecto a la representatividad de los avatares de presentadores u otros protagonistas en el metaverso, conviene rescatar las recomendaciones que el trabajo de Zang *et al.* (2025) realiza donde sintetizan 17 directrices de diseño para la creación de avatares inclusivos. Estos principios se gradúan en altamente recomendados (AR) y recomendados (R), siendo alguna de estas directrices altamente recomendables la posibilidad de personalizar partes del cuerpo dejando de lado del usuario la elección de hacer visible o no su discapacidad, la posibilidad de incorporar partes no humanas para desestigmatizar la discapacidad o igualar las capacidad y rendimiento de los avatares, sin importar la simulación.

En cuanto al diseño de la información, los mensajes y los espacios en que se emiten, estos han de ser accesibles y responder a principios de usabilidad permitiendo a los usuarios interactuar con la interfaz, navegar por los entornos virtuales y acceder a la información de manera autónoma. Implementar adaptaciones sensoriales (visuales, auditivas, hápticas), emplear tecnologías de asistencia, facilitar la personalización avanzada y el diseño adaptable que responda a distintos perfiles y capacidades fluctuantes son algunas consideraciones básicas para poder integrar a las personas con alguna limitación al acceso de la información en el metaverso. Iniciativas como *SeeingVR* de Microsoft demuestra la relevancia de ofrecer interfaces configurables y *feedback* multimodal para garantizar una mejor accesibilidad. En concreto, *SeeingVR* ofrece 14 herramientas que mejoran la inclusión de personas con baja visión en entornos de RV mediante aumentos visuales y sonoros (Zhao *et al.*, 2019).

Otra consideración oportuna es generar narrativas verdaderamente inclusivas. No basta con que el acceso sea posible; la historia y sus protagonistas también deben reflejar la pluralidad humana. Esto implica incluir personajes diversos, perspectivas

no estigmatizantes sobre la discapacidad, y estructuras narrativas que no reproduzcan lógicas capacitistas o exclusoras. Además, los entornos deben permitir que cada usuario pueda expresar su identidad de forma libre y segura, ya sea a través de avatares personalizables, elementos simbólicos periféricos (como insignias o fondos adaptativos), o mediante lenguajes alternativos como la lengua de signos (LS) o el braille digital. Estas recomendaciones están siendo aplicadas con éxito en otros entornos como los contenidos educativos (Zavala Martínez *et al.*, 2024) o el audiovisual, explorando las posibilidades de incremento de la empatía y conductas prosociales en contenidos inmersivos como los vídeos 360° (Ivars-Nicolás y Martínez-Cano, 2020).

Para responder a principios heurísticos clave del diseño como el principio de flexibilidad (Nielsen, 2024), que permite adaptar el contenido mediante la personalización y las funcionalidades de cada usuario o usuaria específicas, es necesaria la participación y cocreación tanto de los entornos como de las piezas informativas. Es esencial que las personas con discapacidad participen activamente en la creación, validación y evaluación de las experiencias del metaverso. Esto implica escuchar sus demandas, reconocer la diversidad de condiciones (permanentes, temporales o situacionales) y construir los mensajes periodísticos desde un enfoque de justicia tecnológica.

5.1. Propuesta de marco para la accesibilidad en el periodismo inmersivo en el metaverso

En base a la brecha identificada en la literatura científica sobre la accesibilidad en el periodismo inmersivo, esta sección propone un marco conceptual que articula tres dimensiones clave para diseñar experiencias informativas inclusivas en entornos metaversos:

- 1) Dimensión técnica: incluye la adaptación de interfaces, dispositivos y plataformas a las necesidades de las personas con discapacidades sensoriales, cognitivas o motoras. Se basa en los principios del diseño universal y las directrices WCAG 3.0, incorporando tecnologías de asistencia, personalización de la experiencia y retroalimentación multimodal (visual, auditiva, háptica).
- 2) Dimensión simbólica y narrativa: considera la representación de la diversidad funcional en los contenidos y avatares, evitando los estereotipos y promoviendo narrativas inclusivas. Propone la inclusión de personajes con discapacidades, el uso de lenguajes alternativos (como la lengua de signos o el braille digital) y estructuras narrativas que fomenten la empatía sin caer en el capacitismo.
- 3) Dimensión organizativa y profesional: implica reconfigurar los equipos de producción periodística para incluir perfiles especializados en accesibilidad, usabilidad y experiencia de usuario. También destaca la necesidad de una formación específica para periodistas y desarrolladores, así como la participación activa de personas con discapacidad en el diseño, validación y evaluación de los contenidos.

Este marco busca trascender la accesibilidad como una mera adaptación técnica e integrarla como un principio estructural del periodismo inmersivo. Su aplicación permitiría avanzar hacia un metaverso informativo más justo, plural y democrático, alineado con los derechos digitales y la justicia tecnológica.

En conclusión, este estudio ofrece una contribución original al identificar y sistematizar una laguna crítica en la literatura académica sobre periodismo inmersivo en el metaverso: la falta de consideración de la accesibilidad como eje estructural en el diseño y la evaluación de experiencias informativas. Se ha constatado que, aunque existe un interés creciente por las tecnologías inmersivas, la accesibilidad sigue siendo un aspecto marginal o ausente en la mayoría de los trabajos analizados. En respuesta a esta carencia, el artículo propone un marco conceptual que articula tres dimensiones —técnica, simbólica y organizativa— para orientar el desarrollo de un periodismo inmersivo verdaderamente inclusivo. Esta propuesta no solo amplía el campo de estudio, sino que ofrece una herramienta práctica para investigadores, periodistas y desarrolladores comprometidos con la equidad informativa en entornos virtuales.

El limitado alcance de la revisión realizada advierte la exigencia de futuras líneas de indagación. Éstas, deberían revisar aportaciones vertidas desde otras fuentes y repositorios diferentes, así como otro tipo de documentos e informes correspondientes a lo que se denomina literatura gris, para ofrecer perspectivas diferentes y periféricas al corpus seleccionado.

6. REFERENCIAS

- Acevedo Nieto, J. (2022). Una introducción al metaverso: conceptualización y alcance de un nuevo universo online. *AdComunica. Revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*, 24, 41-56. <http://dx.doi.org/10.6035/adcomunica.6544>
- Alonso López, N. y Sidorenko Bautista, P. (15 de mayo de 2025). El acceso a internet no está al alcance de todos por igual. *The Conversation*. <https://theconversation.com/el-acceso-a-internet-no-esta-al-alcance-de-todos-por-igual-253862>
- Barreda-Ángeles, M. (2018). Periodismo inmersivo en España: Análisis de la primera generación de contenidos periodísticos en realidad virtual. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 24(2), 1105-1120. <https://doi.org/10.5209/ESMP.62204>
- Carneiro Dos Santos, M. (2023). Attraction journalism with immersion and presence-based systems: experimental approach applying the classical diffusion of innovation theory. *Brazilian Journalism Research*, 19(2). <https://doi.org/10.25200/BJR.v19n2.2023.1549>
- Codina, L. (11 de junio de 2025). *Revisiones de la literatura con el uso de inteligencia artificial: propuesta de un nuevo marco de trabajo*. <https://www.lluiscodina.com/revisiones-literatura-ia/>

- Costanza-Chock, S. (2020). *Design justice: community-led practices to build the worlds we need*. The Mit Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/12255.001.0001>
- Chang, A.-C. y Zhang, X. (2024). Mapping metaverse industrial architecture using LDA and bibliometrics based on technology news framing. *Asia Pacific Management Review*, 29(4), 369-383. <https://doi.org/10.1016/j.apmr.2024.09.001>
- Cheng, K. y Verboord, M. (2024). The diffusion of immersive journalism as media innovation from media professionals' perspectives. *Journalism*, 26(12), 2712-2728. <https://doi.org/10.1177/14648849241282510>
- Deng, R. y Matthes, J. (2023). Utopian or dystopian? The portrayal of the metaverse in popular news on social media. *Heliyon*, 9(4), e14509. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e14509>
- Dudley, J., Yin, L., Garaj, V. y Kristensson, P. O. (2023). Inclusive Immersion: a review of efforts to improve accessibility in virtual reality, augmented reality and the metaverse. *Virtual Reality*, 27, 2989-3020. <https://doi.org/10.1007/s10055-023-00850-8>
- Dumanlı Kürkcü, D. y Altınok, B. (2024). Uzman Görüşleri Bağlamında Metaverse ve Gazeteciliğin Geleceği. *Türkiye İletişim Araştırmaları Dergisi*, Cumhuriyetin 100. Yılında Geleceğin İletişimi Özel Sayısı, 55-80. <https://doi.org/10.17829/turcom.1360972>
- Eskiadi, I. G. y Panagiotou, N. (2024). Embracing Immersive Journalism: Adoption and Integration by News Media Producers. *Journalism and Media*, 5(4), 1494-1508. <https://doi.org/10.3390/journalmedia5040093>
- Fernandez Casado, P. E. (7 de marzo de 2023). La usabilidad y accesibilidad del METAVERSO. *LinkedIn*. <https://es.linkedin.com/pulse/la-usabilidad-y-accesibilidad-del-metaverso-pablo-e-fernandez-casado>
- Fernández Muerza, A. (2022). Influencia y evolución de Internet en la Comunicación de la Ciencia y sus fuentes. *Fonseca, Journal of Communication*, 25, 5-22. <https://doi.org/10.14201/fjc.29539>
- Fieiras Ceide, C., Vaz Álvarez, M. y Túnñez López, M. (2024). Construyendo el futuro de los Medios de Servicio Público europeos: prioridades de innovación, puntos clave y áreas de optimización. *Communication & Society*, 37(3), 107-123. <https://doi.org/10.15581/003.37.3.107-123>
- Global Disability Summit. (2025). *Informe mundial sobre inclusión de la discapacidad. Cómo acelerar la inclusión de la discapacidad en un mundo cambiante y diverso*. <https://tinyurl.com/4dn5v52m>
- Google. (2025). *NotebookLM (1.0)* [Modelo de lenguaje amplio]. <https://notebooklm.google.com/>

- Grijalba de la Calle, N., Saavedra Llamas, M. y Jiménez Narros, C. (2022). Los nuevos comunicadores audiovisuales: oportunidades profesionales y formación requerida en el contexto español. *Contratexto*, 37, 99-123. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n037.5688>
- Guenaga, M. L., Barbier, A. y Eguíluz, A. (2017). La accesibilidad y las tecnologías en la información y la comunicación. *TRANS. Revista de traductología*, 11, 155-169. <https://doi.org/10.24310/TRANS.2007.v0i11.3104>
- Gutiérrez y Restrepo, E. (2024). Revisión de las consideraciones de la WCAG 3 sobre la accesibilidad en el metaverso actualmente. Entrevista a Emmanuelle Gutiérrez y Restrepo / Entrevistado por María José Centenero de Arce. En P. Sidorenko Bautista (Coord.), *Hacia una comunicación accesible en el metaverso* (pp. 17-26). UOC.
- Gutsche, R. E. (2024). Cultures of Digital Architectures: Power and Positionalities in the Backend of Online Journalism Production. *Journal of Communication Inquiry*, 48(3), 392-410. <https://doi.org/10.1177/01968599221113989>
- Hernández-Rodríguez, J. C. y García-Perdomo, V. (2023). ¡Disfruto más, pero comprendo menos, las noticias en video 360°! Gratificaciones obtenidas en la investigación del periodismo de realidad virtual. *Cuadernos.info*, 56, 313-333. <https://doi.org/10.7764/cdi.56.60193>
- Herranz de la Casa, J. M. y Sidorenko Bautista, P. (2023). From the 360° photo to the metaverse: conceptual and technical evolution of virtual and immersive journalism from Spain. *Brazilian Journalism Research*, 19(2), e1562. <https://doi.org/10.25200/BJR.v19n2.2023.1562>
- Herrera Damas, S. (2025). Análisis DAFO del periodismo inmersivo, una revisión sistemática. *Prisma Social*, 49, 5-30. <https://revistaprismasocial.es/article/view/5796>
- Herrero de la Fuente, M., Jiménez Narros, C. y Pérez Seijo, S. (2024). Perspectivas de la realidad virtual y aumentada en el discurso informativo, persuasivo y artístico. En *Experiencias inmersivas. Realidad virtual y realidad aumentada en periodismo, publicidad y artes* (pp. 19-36). Tirant Lo-Blanch.
- Hui, X., Raza, S. H., Khan, S. W., Zaman, U. y Ogadimma, E. C. (2023). Exploring Regenerative Tourism Using Media Richness Theory: Emerging Role of Immersive Journalism, Metaverse-Based Promotion, Eco-Literacy, and Pro-Environmental Behavior. *Sustainability*, 15(6), 5046. <https://doi.org/10.3390/su15065046>
- Ihlebaek, K. A. y Figenschou, T. U. (2024). Journalism as a Strategic Action Field: How to Study Contestations and Power Dynamics between Professional Journalism and Its Challengers. *Digital Journalism*, 12(6), 851-868. <https://doi.org/10.1080/21670811.2023.2214901>

- Illescas Reinoso, D., Illescas Yumbra, S. y Ortiz Vizquete, F. (2025). El Periodismo Inmersivo en el Metaverso y la Realidad Virtual. *Question/Cuestión*, 3(80), e978. <https://doi.org/10.24215/16696581e978>
- InSuit. (24 de junio 2024). *Últimas actualizaciones del borrador WCAG 3.0 (16 de mayo de 2024)*. <https://www.insuit.net/es/borrador-wcag-3-0/>
- Ivars-Nicolás, B. y Martínez-Cano, F.-J. (2020). En busca de narrativa inmersiva con la tecnología de vídeo 360°. *Sphera Publica*, 1(20), 160-177. <http://hdl.handle.net/10952/5800>
- Lavilla Muñoz, D. J. y Sánchez Franco, V. (2024). La CNN como eje del periodismo inmersivo en la empresa informativa. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-360>
- López Hidalgo, A. (2016). El periodismo que contará el futuro. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, 131, 239-256. <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/2733>
- Marcus-Quinn, A., Krejtz, K. y Duarte, C. (Eds.). (2024). *Transforming media accessibility in Europe: Digital media, education and city space accessibility contexts*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-60049-4>
- Microsoft. (2025). *Copilot (Microsoft 365 Copilot)* [Modelo de lenguaje amplio]. <https://copilot.microsoft.com/>
- Morriello, R. (2024). Women in the Metaverse and the gender data gap: a cultural approach. *JLIS.It*, 15(3), 81-97. <https://doi.org/10.36253/jlis.it-623>
- Nielsen, J. (30 de junio de 2024). *10 Usability Heuristic for User Interface Design*. NN/Group. <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
- Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things: Revised and expanded edition*. Basic Books.
- Observatorio de Derechos Digitales. (2025). *Qué son los derechos digitales*. <https://www.derechosdigitales.gob.es/es/derechos-digitales>
- OpenAI. (2025). *ChatGPT-5* [Modelo de lenguaje amplio]. <https://chatgpt.com>
- Othman, A., Chemnad, K., Hassanien, A. E., Tlili, A., Zhang, C. Y., Al-Thani, D., Altinay, F., Chalghoumi, H., S. Al-Khalifa, H., Obeid, M., Jemni, M., Al-Hadhrani, T. y Altinay, Z. (2024). Accessible Metaverse: A Theoretical Framework for Accessibility and Inclusion in the Metaverse. *Multimodal Technologies and Interaction*, 8(3), 21. <https://doi.org/10.3390/mti8030021>
- de la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomés, A., Spanlang, B., Friedman, D., Sanchez-Vives, M. V. y Slater, M. (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence:*

Teleoperators and Virtual Environments, 19(4), 291-301.
https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005

- Page, M. J., Moher, D., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S.,... McKenzie, J. E. (2021). PRISMA 2020 explanation and elaboration: updated guidance and exemplars for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372(160). <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>
- Payaras, M. (2024). ¿A quién dejamos afuera? El rol visualizador del diseño web. *Cuadernos de Estudios en Diseño y Comunicación*, 233, 93-101. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi233.11427>
- Pérez-Seijó, S. y López-García, X. (2018). Las dos caras del periodismo inmersivo: el desafío de la participación y los problemas éticos. En M. López Paredes (Ed.), *Nuevos escenarios de la comunicación: retos y convergencias* (pp. 279-305). Centro de Publicaciones PUCE. <https://tinyurl.com/5n6vcbmt>
- Posso Pacheco, E. E., Lalangui Campoverde, E. C., Simbaña Coronel, L. M. y Pilamunga Andrade, A. P. (2024). Periodismo y Realidad Aumentada (RA): clasificación y panorama actual de una tendencia prometedora. *Kosmos. Revista Científica*, 3(2), 219-234. <https://doi.org/10.62943/rck.v3n2.2024.137>
- Ribeiro, A., Arouca, M. G., Amorim, A. M., Pestana, M. C. y Vieira, V. (2024). Towards Inclusive Avatars: A Study on Self-Representation in Virtual Environments. *Simpósio Brasileiro de Sistemas Colaborativos (SBSC)*, 19, 13-27. <https://doi.org/10.5753/sbsc.2024.238056>
- Sanchez-Acedo, A., Carbonell-Alcocer, A., Gertrudix, M. y Rubio-Tamayo, J. L. (2023). Metaverse and Extended Realities in Immersive Journalism: A Systematic Literature Review. *Multimodal Technologies and Interaction*, 7(10), 96. <https://doi.org/10.3390/mti7100096>
- Sanchez-Acedo, A., Carbonell-Alcocer, A., Gertrudix, M. y Rubio-Tamayo, J. L. (2024). Revealing trends in academic publishing on immersive journalism through a dataset analysis of metaverse and extended technologies from 2017 to 2022. *Data in Brief*, 54, 110263. <https://doi.org/10.1016/j.dib.2024.110263>
- Sidorenko Bautista, P. y Alonso López, N. (2025). Integración de IAG en el Metaverso: uso positivo y ético de los Neo-PNJs en estrategias de marca. *TeCREA Tecnología Y Creatividad Aplicada*, 1(1), 1-22. <https://doi.org/10.5281/zenodo.17482449>
- Sidorenko Bautista, P., Herranz de la Casa, J. M. y Molina Díez, M. (2020). Evolución del periodismo inmersivo en España, desde su inicio hasta la pandemia por COVID-19. *Estudos em Comunicação*, 31, 69-94. <https://doi.org/10.25768/20.04.03.31.04>

- Sorrentino, G., Tricco, G. y Almenar, R. (2025). Connectivity in the Metaverse: Digital Divide and the Advent of Satellite Mega-Constellations. *Digital Society*, 4(29), <https://doi.org/10.1007/s44206-025-00187-6>
- Sukhee, A., Amuer, A. y Taoketemala, T. (2024). The Future Metaverse of Digital Journalism. *Advances in Social Behavior Research*, 8, 32-37. <https://doi.org/10.54254/2753-7102/8/2024065>
- Vaquerizo Mariscal, A. y Alonso Martín-Romo, L. (2024). Analysis of the journalistic profession: the role of the women in today's sports television. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-19. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-378>
- Vázquez-Herrero, J. y Sirkkunen, E. (2022). Back to Fukushima: Perceptions and effects of an immersive journalism story. *Profesional de la información*, 31(1), e310108. <https://doi.org/10.3145/epi.2022.ene.08>
- World Wide Web Consortium. (12 de diciembre de 2024). *W3C Accessibility Guidelines (WCAG) 3.0*. <https://www.w3.org/TR/2024/WD-wcag-3.0-20241212/>
- Xu, Z. (2025). *Patterns and purposes: A cross-journal analysis of AI tool usage in academic writing*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2502.00632>
- Zang, K., Spencer, E. G. S., Manikandan, A., Li, A., Yao, Y. y Zhao, Y. (2025). Inclusive Avatar Guidelines for People with Disabilities: Supporting Disability Representation in Social Virtual Reality. En *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25)* (pp. 1-26). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3706598.3714230>
- Zavala Martínez, A., Segura Ruiz, M. Y., Osorio Díaz, R. y Vélez García, L. (2024). Framework para el desarrollo dinámico de entornos en realidad virtual inmersiva accesible. *Pistas Educativas*, 45(147), 869-883. <https://pistaseducativas.celaya.tecnm.mx/index.php/pistas/article/view/3186>
- Zhao, Y., Cutrell, E., Holz, C., Morris, M. R., Ofek, E. y Wilson, A. D. (2019). SeeingVR: A Set of Tools to Make Virtual Reality More Accessible to People with Low Vision. En *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '19)* (pp. 1-14). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300341>

CONTRIBUCIONES DE AUTORES, FINANCIACIÓN Y AGRADECIMIENTOS

Contribuciones de los autores:

Conceptualización: Ferruz-González, Sonia-Aránzazu; Abellán-Hernández, María y Vázquez-La Hoz, Brenda. **Metodología:** Ferruz-González, Sonia-Aránzazu; Abellán-Hernández, María y Vázquez-La Hoz, Brenda. **Validación:** Ferruz-González, Sonia-Aránzazu y Abellán-Hernández, María. **Análisis formal:** Ferruz-González, Sonia-

Aránzazu; Abellán-Hernández, María y Vázquez-La Hoz, Brenda. **Curación de datos:** Ferruz-González, Sonia-Aránzazu; Abellán-Hernández, María y Vázquez-La Hoz, Brenda. **Redacción-Preparación del borrador original:** Ferruz-González, Sonia-Aránzazu; Abellán-Hernández, María y Vázquez-La Hoz, Brenda. **Redacción-Revisión y Edición:** Ferruz-González, Sonia-Aránzazu; Abellán-Hernández, María y Vázquez-La Hoz, Brenda. **Visualización:** Abellán Hernández, María. **Supervisión:** Ferruz González, Sonia Aránzazu. **Todos los autores han leído y aceptado la versión publicada del manuscrito:** Ferruz-González, Sonia-Aránzazu; Abellán-Hernández, María y Vázquez-La Hoz, Brenda.

Financiación: Esta investigación no recibió financiamiento externo.

Agradecimientos: El presente artículo nace en el marco de un proyecto propio (PP-2024-11) de la Universidad Internacional de La Rioja denominado "Accesverse: modelo y claves para una comunicación accesible en el metaverso".

Conflicto de intereses: ningún autor tiene conflicto de intereses.

AUTORAS:

Sonia-Aránzazu Ferruz-González

Universidad Pontificia Comillas

Doctora en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid, acreditada como Profesor Contratado Doctor con 1 sexenio de investigación. Forma parte del Grupo de Investigación Comunicación, Impacto y Transformación Social de la Universidad de Comillas y también del grupo INNOCAST (Podcast e innovación) de la Universidad de Valencia. Es miembro de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación (AE-IC). Su labor investigadora se centra en el estudio de los intangibles comunicacionales y su relación con el ámbito digital y los nuevos escenarios comunicativos. Ha sido consultora de comunicación durante diecisiete años.

saferruz@comillas.edu

Índice H: 8

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-4238-5717>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=q2YQQsEAAAAJ&hl=es&oi=ao>

María Abellán-Hernández

Universidad de Murcia

Profesora Ayudante Doctora en la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Murcia, con sexenio reconocido CNEAI. Sus líneas de investigación se centran en la exploración de nuevas narrativas y contenidos digitales y sus impactos simbólicos y sociales y la accesibilidad desde el diseño centrado en el usuario desde un enfoque interseccional. Forma parte del equipo investigador del proyecto *AccessVerse*, accesibilidad en el Metaverso.

maria.abellan4@um.es

Índice H: 5

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0002-5320-8097>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=s1maPfQAAAAJ&hl=es>

Brenda Vázquez-La Hoz

Universidad Internacional de La Rioja

Doctora en Comunicación por la Universidad de Vigo, con 20 años de experiencia en medios de comunicación. Es licenciada en Comunicación Audiovisual (Universidad Antonio de Nebrija, Madrid) y ha realizado el Máster Universitario en Marketing Digital de UNIR (Universidad Internacional de La Rioja). Es coordinadora del Máster Universitario en Dirección y Administración de Empresas (MBA) de UNIR, donde también dirige Trabajos Fin de Máster e imparte la asignatura de Marketing Digital. Sus líneas de investigación están relacionadas con las disciplinas de Comunicación y Marketing.

Ferruz-González, Sonia-Aránzazu; Abellán-Hernández, María y Vázquez-La Hoz, Brenda
Metaverso, accesibilidad y periodismo: revisión de alcance de la literatura científica.

brenda.vazquez@unir.net

Índice H: 3

Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0005-8036-051X>

Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=FC-OLb0AAAAJ&hl=es>

ARTÍCULOS RELACIONADOS:

- Badenas-Boldó, M. (2026). Hacia un marketing de Influencers ético: regulación internacional y protección al consumidor. *Vivat Academia*, 159, 1-26. <https://doi.org/10.15178/va.2026.159.e1620>
- Cueva Estrada, J., Sumba Nacipucha, N., Paredes Floril, P., Sanchez-Bayon, A. y Carbo Guerrero, K. (2023). Correlación entre Facebook y Google Scholar en el impacto de revistas científicas. *Revista Latina de Comunicación Social*, 81, 314-331. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2023-1897>
- Nolasco, G. y Dicuango, J. D. (2025). A review article–Facebook’s meta AI: a potential boon or doom for learning. *International Journal of Metaverse*, 3(1), 1-7. <https://doi.org/10.54536/ijm.v3i1.3845>
- Suárez, A. A. y Waisbord, S. (2025). La fe en el fact-checking: una revisión crítica del movimiento global de verificación de información. *Estudios Sobre el Mensaje Periodístico*, 31(3), 669. <https://revistas.ucm.es/index.php/ESMP/article/download/101128/4564456573921/4564456759931>
- Turpo-Gebera, O. (2025). Innovación en comunicación y periodismo científicos en tesis universitarias peruanas: una revisión sistemática. *European Public & Social Innovation Review*, 11, 1-18. <https://doi.org/10.31637/epsir-2026-2513>