

OFERTA TURÍSTICA VIRTUAL

Un estudio del metaverso

Danielle Arruda Gomes
Marília Castelo Branco Araújo
Fortaleza, Ceará - Brasil

El principal propósito de este estudio fue analizar el turismo virtual en el metaverso, mundo virtual tridimensional y, de modo secundario, identificar y describir la producción de las ofertas turísticas en este ambiente. El estudio se apoyó en las construcciones teóricas de Beni (2002), Moesch (2002), Book (2003; 2004) y Prideaux (2005). Para realizar la investigación se optó por un abordaje cualitativo, de naturaleza exploratoria y método etnográfico a través de la inserción por medio de un avatar, representación virtual del usuario, en Second Life. Los resultados permitieron constatar que existen prácticas de turismo en el mundo virtual investigado, identificando bienes turísticos, materiales e inmateriales, muebles e inmuebles, duraderos y perecederos, de consumo y de capital, así como servicios turísticos de receptivos, de alimentación, de transporte, públicos, de recreación y entretenimiento, vinculados a las atracciones turísticas. Esto significa decir que la plataforma virtual de Second Life posee todos los elementos que componen la actividad turística propiamente dicha. El panorama actual del turismo apunta a una nueva forma de adquirir experiencias a través de viajes sin que para eso sea necesario el desplazamiento físico, sin embargo eso no significa que sea coherente decretar el fin del turismo tradicional. Lo que se puede observar fue el uso del turismo virtual ora como sustituto de algunos tipos de viajes, ora como complemento de los viajes tradicionales.

PALABRAS CLAVE: *turismo virtual, ofertas turísticas, Second Life, investigación cualitativa, netnografía.*