



Repercussões do “Jornalismo Imersivo” no Brasil: mapeamento teórico e prático de pesquisas

Fernando Firmino da Silva¹, Rodrigo do Espírito Santo da Cunha², Ligia Coeli
Silva Rodrigues³.

Universidade Federal da Paraíba (UFPB), Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)

Resumo: O objetivo do artigo é mapear a produção de laboratórios, grupos de pesquisa e núcleos de estudo de universidades do Brasil que discutem conceitos e práticas relacionadas ao Jornalismo Imersivo. Passados dez anos do artigo seminal de Nonny De La Peña *et al* (2010) e observando o fenômeno das narrativas com uso de vídeos esféricos, percebe-se a ausência de um inventário que sistematize como esses estudos são realizados no país. A metodologia uniu pesquisa bibliográfica e exploratória visando a localização dessas produções em repositórios, sites e redes oficiais dos agrupamentos de estudos. O levantamento reuniu iniciativas de pesquisa em 14 instituições, somando 70 produções teórico e práticas. Entre os resultados, a baixa ocorrência de produções práticas e regiões Sul e Nordeste como as mais sistemáticas na produção teórica sobre o tema.

Palavras-chave: Jornalismo Imersivo; Realidade Virtual; 360 Graus; Co-presença; Inovação no jornalismo.

¹ Doutor em Comunicação e Cultura Contemporânea pela Universidade Federal da Bahia. Professor do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal da Paraíba e do Curso de Jornalismo da Universidade Estadual da Paraíba. Coordenador do Grupo de Pesquisa em Jornalismo e Mobilidade - MOBJOR. E-mail: fernando.milanni@gmail.com

² Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). Professor adjunto do Departamento de Comunicação Social, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Também atua como professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM/UFPE). E-mail: rodrigo.escunha@ufpe.br

³ Doutoranda no programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES). Integra o Grupo de Pesquisa em Jornalismo e Mobilidade - MOBJOR. E-mail: coelasilva.ligia@gmail.com

1. O conceito e fenômeno: Jornalismo Imersivo

O intervalo entre 2010 e 2020 registrou um fenômeno para o jornalismo: a adoção do formato esférico de 360 graus nas narrativas (fazendo uso também da Realidade Virtual). A produção acadêmica e das organizações jornalísticas adentraram esse campo de experimentação de forma sistemática ou assistemática a partir do conceito de jornalismo imersivo – apontado como atividade relacionada às narrativas de Realidade Virtual. O artigo de Nonny De La Peña *et al* (2010) – que lançou os termos *Immersive Journalism* e *Deep immersive journalism* – foi elaborado em conjunto com pesquisadores da área de psicologia, neurociência e mídias interativas. A pauta ganhou força com a combinação de fatores como o lançamento de *gadgets* como *Oculus Rift* e projetos de inovação lançados por mídias tradicionais: *The Guardian* e *The New York Times*, que ajudou a popularizar o 360 graus com a parceria com o Google (em 2015), distribuindo 1 milhão de óculos *Cardboard* no projeto NYT VR com a narrativa *Displaced*. O projeto foi ampliado para produções em Realidade Virtual (VR), Realidade Aumentada (AR) e 3D a partir da seção “Immersive”⁴, que agrupa essas narrativas.

No Brasil, práticas e pesquisas ocuparam espaços nesses dez anos de formulação do conceito, principalmente a partir de 2016. Folha de São Paulo, TV Globo, G1, Vice e outros meios investiram na produção de narrativas no formato. No entanto, pesquisadores brasileiros apontam para a necessidade de “formação de uma agenda de pesquisa” (FONSECA, LIMA e BARBOSA, 2020, p.86) sobre o tema. É precisamente neste ponto que sinalizamos a ausência de um mapeamento dos estudos realizados no país, para que possamos ter a compreensão do alcance do tema no campo da Comunicação, auxiliando no investimento de estratégias e identificando brechas que precisam ser superadas para o avanço da área (FONSECA, LIMA e BARBOSA, 2020). Se passaram dez anos da formulação do conceito de um “jornalismo imersivo” fortemente pautado na tecnologia e que trazia como uma das principais proposituras o uso da Realidade Virtual (RV), uma ferramenta considerada imersiva na produção de experiência das notícias em primeira pessoa.

⁴ Disponível em <https://nyti.ms/3icPwtE>. Acesso em 5 ago. 2020.

A criação do sentido de “co-presença” era uma das principais sugestões de De La Peña *et al* (2010), que também mencionava que o participante deveria ter a impressão de estar presente na cena (*place illusion*); compreender o mundo representado como verosímil (*plausability*) e ter o corpo representado na cena, capaz de interagir minimamente com o entorno (*avatar*, que poderia ser ativo ou observador). O artigo seminal foi amplamente replicado e citado por pesquisadores do tema (TÁRCIA, 2011; DOMÍNGUEZ, 2013; KOOL, 2016; REIS, 2016; ROCHA, 2016; COSTA, 2019; SILVA, 2017; CASTEJÓN, 2017; LONGHI, 2017; MELLO SILVA, 2018; DE GRACIA e HERRERA DAMAS, 2018; SEIJÓ, 2018; PASE, VARGAS e ROCHA, 2018; RODRIGUES, 2019).

Reforçava-se a ideia de que seria fundamental permitir ao participante entrar em um cenário virtualmente recriado de forma a representar a notícia, vendo o mundo na perspectiva de primeira-pessoa (DE LA PEÑA *et al.*, 2010). A exploração da RV em *games* já era conhecida como emulação, entretanto no jornalismo é a primeira vez que é massificado e ganha capilaridade nas organizações jornalísticas – ainda que em muitas situações essas iniciativas sejam consideradas “experimentais”, fruto da curiosidade dos profissionais em testar novas possibilidades ou atendendo aos apelos e discursos de inovação que permeiam as redações jornalísticas em tempos de crise e pressões por atualizações de práticas. Proposituras foram discutidas em congressos acadêmicos e fomentou discussões entusiasmadas em grupos de pesquisas, sendo reverberado em “[...] um crescente interesse acadêmico pelo tema, acompanhando o desenvolvimento prático de produções jornalísticas” (FONSECA, LIMA e BARBOSA, 2020, p. 85).

Um *corpus* de estudos se constituiu no Brasil para acerrar o fenômeno e mesmo que de forma dispersa por diferentes Estados e iniciativas de pesquisa, o tema da RV, a partir da noção de Jornalismo Imersivo, já têm expressividade na discussão no país e já se visualiza a hegemonia de alguns conceitos no sentido de descortinar esse horizonte. Diante disso, nossa questão: como esse campo de pesquisa relacionado ao jornalismo imersivo e da Realidade Virtual se apresenta no Brasil em estudos teóricos e práticos? Pela natureza dispersa dessas iniciativas, consideramos pertinente mapear estudos e práticas a partir de grupos de pesquisa, laboratórios e núcleos de estudos de universidades públicas e privadas do país e propor uma sistematização dessas iniciativas

e suas produções. Esse levantamento preliminar facilita a construção de um mapa de atividades de pesquisa, de modo a otimizar a localização e acesso de pesquisadores que se dedicam a estudar assuntos que se relacionem diretamente ao jornalismo imersivo.

A metodologia desta investigação inclui pesquisa bibliográfica e exploratória, mapeando produções acadêmicas. Utilizamos como principais bases de dados o *Google Scholar*, o Diretório de Grupos do CNPq e análise do Currículo Lattes dos coordenadores desses grupos. Em inventário desses centros, identificamos 16 laboratórios, grupos de estudo e de pesquisa no Brasil que tem pesquisas sistemáticas e constantes, mantendo produções em eventos e revistas, teses, dissertações, Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs) e pesquisas financiadas. Também partimos da identificação dos trabalhos nos sites oficiais dos grupos e coleta de informações via redes sociais.

2. A influência de De La Peña e limitações da formulação

As primeiras experiências de De La Peña (2010) estavam voltadas para o Jornalismo Imersivo baseado na computação gráfica em 3D de emulação de cenas reais reconstituídas por meio de *avatares* e aspectos de interação com o ambiente para proporcionar a ideia de transporte para o lugar. Pela originalidade e pertinência naquele momento, o conceito se apresentou quase como um neologismo e passou a ser adotado como termo corrente para representar as narrativas em formato RV. Nos últimos anos o termo tem sido revisto, principalmente com o marco dos dez anos da propositura, de modo que alguns autores têm apontado as fragilidades da formulação e, ao mesmo tempo, aplicabilidades distintas da proposta por De La Peña, uma vez que:

[...] os produtos que predominantemente foram disseminados na prática, ao longo desses dez anos, não têm as mesmas características do produto citado no artigo que lançou o conceito de jornalismo imersivo. Contudo, os trabalhos acadêmicos não abordam essa discussão no intuito de refletir sobre a pertinência da adoção do conceito e das características tal qual foram criadas (FONSECA, LIMA e BARBOSA, 2020, p.85).

Isso nos chama atenção para as limitações e diversidades das produções que emergiram e que não foram cobertas pelo conceito original. A fusão entre RV e RA e surgimento da Realidade Mista é um dos exemplos das transformações que complexifica a noção para as narrativas no jornalismo. Se em outras áreas a aplicação

de RV está bem sedimentada, no jornalismo ainda busca um padrão. A expressão “jornalismo imersivo” veio acompanhada de palavras como *inovação* e *empatia*, que acabaram se tornando praticamente “definidoras” da prática, junto a uma expectativa quanto a uma forma “inovadora” de apresentação de notícias que prometia ao espectador não sentir-se diante da mídia mas diante dos fatos (FONSECA, LIMA e BARBOSA, 2019).

Com a rapidez da divulgação do termo, outras expressões foram sendo usadas de forma que mesmo que tentássemos engloba-las em uma expressão-chave (a de “jornalismo imersivo”), precisaríamos citar: Jornalismo imersivo de realidade virtual (COSTA, 2017); Narrativas com tecnologias móveis em vídeos de 360 graus (SILVA, 2017); Narrativas imersivas no webjornalismo e Narrativas imersivas no Ciberjornalismo (LONGHI, 2017); Narrativas imersivas (SEIJÓ, 2017); Narrativas imersivas no telejornalismo (MELLO SILVA, 2018); Narrativas jornalísticas em 360 graus (MENEZES e ALBUQUERQUE MELO, 2019); Reportagem imersiva com vídeo em 360 (DE GRACIA e HERRERA DAMAS, 2019) e Telejornalismo Imersivo (MELLO; YANAZE, 2018; 2019).

Em artigo que revisa como o conceito foi abordado na última década, Fonseca, Lima e Barbosa (2020) pontuam palavras que aparecem com frequência nos 153 trabalhos mapeados em três idiomas. As expressões *imersão*; *realidade virtual*; *realidade aumentada*; *newsgames*; *narrativa*; *inovação*; *presença*; *interatividade* e *empatia* são recorrentes – e foram importantes para o nosso processo de pesquisa exploratória neste artigo. Fonseca, Lima e Barbosa (2020) apontam para a predominância da língua inglesa na divulgação dessas pesquisas, além da ênfase em estudos de casos como principal metodologia. A pesquisa aplicada, bastante valiosa para o desenvolvimento de inovações em qualquer campo, foi identificada em somente sete (4,5%) dos 153 trabalhos analisados (FONSECA, LIMA E BARBOSA, 2020).

O estudo menciona ainda que “[...] é escassa a sugestão de práticas para o jornalismo imersivo” (Idem, p.80) e que as reconstruções em computação gráfica e 3D como previsto por De La Peña *et al* (2010) foram pouco utilizadas, sendo identificado o predomínio do uso dos vídeos em 360 graus – e embora esse formato de vídeo e as reportagens em realidade virtual caracterizem o conceito hegemônico do jornalismo

imersivo (FONSECA, 2017), ao longo de uma década de estudos vimos as proposituras teóricas não se confirmarem em completude com as aplicações práticas e isso nos alerta para a necessidade de atualização do termo, partindo de revisões teóricas e empíricas.

Em estágios mais avançados nas investigações, Susana Herrera Damas e Maria José Benítez de Gracia (2019) constataram, após analisar uma amostra composta por 347 peças audiovisuais divulgadas por meios jornalísticos da Espanha (2015-2017), que o espectador se apresenta como um observador que não participa; que a interação do espectador no acontecimento é baixa e que o corpo físico do espectador apenas se representa, contrariando as pedagogias previstas para um “jornalismo imersivo” tal qual propusera De La Peña *et al* (2010). Não são raros os casos onde essas peças, mesmo passados dez anos de discussões e oportunidades de testagens, continuam recebendo como atribuição o caráter experimental e a falta de conhecimento prévio ao produzir esse tipo de conteúdo (DE GRACIA; DE GRACIA; HERRERA DAMAS, 2019). Elaborar um levantamento das produções feitas no Brasil (no nosso caso, com interesse na academia) nos ajuda a compreender o Estado da Arte e os lugares e perspectivas de pesquisas. Na seção a seguir trazemos o detalhamento da incursão pelas pesquisas e a análise dos resultados.

3. Mapeamento da produção teórico-prática

A ausência de repositórios brasileiros que reúnam informações sobre grupos de pesquisas e trabalhos acadêmicos relacionados a temas que orbitam o “jornalismo imersivo” nos levou à elaboração desse mapeamento preliminar, que considera a produção feita por 16 grupos de estudo e laboratórios, localizados em instituições públicas e privadas do ensino superior. A coleta de informações considerou **a)** um levantamento prévio feito no Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil (CNPq)⁵; **b)** busca de trabalhos teóricos e práticos vinculados a universidades brasileiras com ênfase nos temas relacionados a tecnologias da comunicação com recorte para a produção dentro do campo do Jornalismo e **c)** materiais em língua portuguesa vinculados a grupos

⁵ Permite buscar informações sobre os grupos de pesquisa certificados, através de um buscador disponível em <https://bit.ly/3hMWpS4>. Acesso em 30 jul. 2020.

de pesquisa, laboratórios e/ou núcleos (identificados em nota de rodapé ou por ter como principal autor professores coordenadores dos núcleos de pesquisa).

Parte dos trabalhos foi encontrada através do *Google Scholar*. Inserimos “nome do grupo/laboratório/núcleo” + palavras-chaves como “jornalismo imersivo”, “360 graus”, “realidade virtual” e “narrativas imersivas”. Chegamos então a uma mostra de 53 trabalhos acadêmicos e 17 iniciativas de cunho prático (16 vídeos divulgados em canais do YouTube e o desenvolvimento de um aplicativo de Realidade Virtual). Ainda que tenhamos feito contato via e-mail com líderes de alguns grupos de pesquisa, é possível que algumas iniciativas sem visibilidade na rede e nos mecanismos de busca possam estar fora desse levantamento (realizado entre 26 de julho e 6 de agosto de 2020). Trabalhos que tratavam do tema jornalismo imersivo mas que não apresentavam uma vinculação e/ou citação do grupo de pesquisa ou laboratório (seja através de notas de rodapé ou tendo como principal autor coordenadores desses núcleos), não foram contabilizados na amostra. Descrevemos a seguir por regiões.

3.1 Região Norte

O *Grupo de Pesquisa Ubiquidade na Comunicação (UBICOM)* da Universidade da Amazônia (UNAMA) é coordenado pela professora e pesquisadora Máira Evangelista de Sousa⁶ e possui um artigo publicado e mencionando diretamente a iniciativa de estudo. O grupo de pesquisa *Interações e Tecnologias na Amazônia (ITA/CNPq)* pertence a Universidade Federal do Pará (UFPA) e os participantes desenvolvem estudos sobre comunicação nos processos socioculturais, políticos e de linguagem⁷. O *Grupo de Pesquisa Jornalismo e Multimídia*, vinculado à Universidade Federal do Tocantins (UFT) tem uma publicação acadêmica vinculada diretamente a grande área do jornalismo imersivo. O resumo na (Tabela 1):

⁶ Tem trabalho publicado na área de realidade virtual como recurso imersivo no jornalismo digital móvel: <https://bit.ly/3gjoKze>. Acesso em 30 jul. 2020.

⁷ Informações disponíveis na página do Diretório de Grupos do CNPq, <https://bit.ly/2EBrDNV>. Acesso em 20 jul. 2020.



Tabela 1. Atividades mapeadas – **Região Norte**

GRUPO	PRODUÇÃO TEÓRICA	PRODUÇÃO PRÁTICA
Grupo de Pesquisa Ubiquidade na Comunicação (UBICOM) UNAMA)	1	0
Interações e Tecnologias na Amazônia (ITA) UFPA	1	0
Grupo de Pesquisa Jornalismo e Multimídia (UFT)	1	0

Fonte: Elaborado pelos autores (2020).

3.2 Região Nordeste

O *Grupo de Pesquisa em Jornalismo e Mobilidade* (MOBJOR/CNPq), da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) é coordenado pelo professor Fernando Firmino da Silva (UEPB). Em funcionamento desde 2014, o grupo não possui um site específico mas as comunicações e convocatória para reuniões são realizadas por meio de uma página do Facebook⁸, no qual são disponibilizados textos e cronograma de reuniões. Além disso, o grupo utiliza um perfil no Instagram⁹ e página no Facebook para fazer a divulgação de publicações científicas; registros de encontros presenciais e das participações dos membros pesquisadores em eventos relacionados ao tema.

Coordenado pelo professor Márcio Carneiro dos Santos, o *Laboratório de Convergência de Mídias* (LabCom) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) possui site oficial¹⁰ e há uma seção onde são condensadas as produções acadêmicas. O *Projeto Jumper* é um “braço” desse laboratório e se dedica a aplicação prática de técnicas e ações voltadas ao conteúdo imersivo. A pesquisa “Narrativas e desenvolvimento de conteúdo imersivo: aplicação de sistemas bi e multissensoriais de realidade virtual no jornalismo”, foi premiada pela Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor) e reuniu estudantes de ciência da computação, design e jornalismo.

Sob a coordenação dos professores Marcos Palacios e Suzana Barbosa, o *Grupo de Pesquisa em Jornalismo On-line* (GJOL) está vinculado ao Programa de Pós-Graduação

⁸ Disponível em <https://bit.ly/3gg9XVO>. Acesso em 27 jul. 2020

⁹ Disponível em <https://bit.ly/3jIRlAb>. Acesso em 27 jul. 2020.

¹⁰ Disponível em <https://bit.ly/39yfsNp>. Acesso em 27 jul. 2020.

em Comunicação e Cultura Contemporâneas (PósCom) da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Fundado em 1995, o GJOL tem como foco as pesquisas no campo do Jornalismo em Redes Digitais, sendo institucionalmente estabelecido como um Grupo de Pesquisa no Diretório de Grupos do CNPq. No primeiro semestre de 2020 destacamos a defesa de tese do pesquisador Adalton dos Anjos Fonseca, além da realização de um congresso virtual com uma mesa sobre jornalismo imersivo.¹¹

O *Laboratório de Narrativas HiperMídia* (HiperLAB) da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN) reúne professores e estudantes que “trabalham para construir novos modelos jornalísticos que sejam inovadores e sustentáveis financeiramente para quem produz”.¹² Em contato com o coordenador, Esdras Marchezan, apuramos que pela recente implantação da iniciativa, ainda não constavam publicações teóricas vinculadas ao grupo. As atividades do laboratório tiveram início com a apresentação do projeto ao público (com mostras de realidade virtual em praças e escolas) mas o planejamento de produções de caráter prático foi pausado em virtude dos efeitos da pandemia por COVID-19. A síntese desse mapeamento encontra-se (Tabela 2) abaixo:

Tabela 2. Atividades mapeadas – Região Nordeste

GRUPO	PRODUÇÃO TEÓRICA	PRODUÇÃO PRÁTICA
Grupo de Pesquisa em Jornalismo e Mobilidade (MobJor) (UEPB)	9	0
Laboratório de Convergência de Mídias (LabCom) (UFMA)	8	2
Grupo de Pesquisa em Jornalismo On-line (GJOL) UFBA	5	0
Laboratório de Narrativas HiperMídia (HiperLAB) (UERN)	0	0

Fonte: Elaborado pelos autores (2020).

¹¹ Disponível na íntegra em <https://bit.ly/2X7fk2B>. Acesso em 28 jul. 2020.

¹² Disponível em <https://bit.ly/2X7qpAt>. Acesso em 28 jul. 2020.

3.3 Região Centro Oeste

Nessa região não localizamos em nossas pesquisas exploratórias um núcleo voltado especificamente a estudos de temas relacionados a jornalismo imersivo e/ou realidade virtual no jornalismo que pudesse compor o nosso levantamento. No entanto, vinculado à Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), o pesquisador Sílvio da Costa Pereira (2017) elaborou um artigo que tratava da produção jornalística com fotos e vídeos 360º do site G1, destacando a busca por imersão em narrativas visuais. Na Universidade de Brasília (UnB), destacamos a tese apresentada pela pesquisadora Vivian Rodrigues de Oliveira (2017), que pesquisou sobre jornalismo em dispositivos móveis e citou os recursos da RA e RV. No entanto, o trabalho não sinaliza ser vinculado a nenhum núcleo/grupo de pesquisa.

3.4 Região Sudeste

Vinculado ao Centro de Pesquisa, Inovação e Difusão em Neuromatemática (CEPID/NeuroMat) da Universidade de São Paulo (USP), o projeto *Jornalismo Imersivo em 360 como Método de Divulgação dos Processos Científicos*¹³ teve vigência entre junho de 2019 e julho de 2020, com a proposta de fazer a produção mensal de “pequeno vídeo sobre as pesquisas realizadas no NeuroMat”¹⁴. A bolsista Thais May Carvalho comentou¹⁵ que a parte teórica do trabalho consiste em “[...] fazer um artigo para investigar como os vídeos em 360 graus funcionam como forma de divulgação científica”. No canal do YouTube do NeuroMat foram localizados (através do uso da expressão-chave “360 graus”) três produções¹⁶, publicadas entre os anos de 2019 e 2020, incluindo um mini documentário.

O Grupo de Pesquisa em Comunicação, Design e Tecnologias Digitais (CODE), formado em 2017, é vinculado à Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP) e além da publicação artigos, os pesquisadores desenvolveram um aplicativo de experiência imersiva, o *Unifesp 25 Anos*, “como forma de desenvolver uma pesquisa aplicada sobre

¹³ Com bolsa do Programa José Reis de Incentivo ao Jornalismo Científico, da FAPESP. Informações em <https://bit.ly/39Bi9O1>. Acesso em 28 jul. 2020.

¹⁴ Informações em <https://bit.ly/3g8vzDJ>. Acesso em 28. Jul. 2020.

¹⁵ Disponível em <https://bit.ly/3g8vzDJ>. Acesso em 28. Jul.

¹⁶ Disponíveis em: <https://bit.ly/314mjua>, <https://bit.ly/30WX9gS> e <https://bit.ly/3hPQJXK>. Acesso em 29. Jul. 2020.

narrativas imersivas, além de estudos de caso e análise de conteúdo” (YANAZE e SILVA, 2019). Os vídeos 360º criados para o aplicativo também foram disponibilizados no YouTube. O *Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo* (ConJor), da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) foi criado em 2010, possui um portal¹⁷ e um artigo acadêmico que trata diretamente de jornalismo imersivo vinculado às atividades de pesquisa. As informações sintetizadas estão em (Tabela 3).

Tabela 3. Atividades mapeadas – Região Sudeste

GRUPO	PRODUÇÃO TEÓRICA	PRODUÇÃO PRÁTICA
Jornalismo Imersivo em 360 como Método de Divulgação dos Processos Científicos (USP)	0	3
Grupo de Análise do Audiovisual (GrAAu) UNESP	2	0
Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo (ConJor) UFOP	1	0
Grupo de Pesquisa em Comunicação, Design e Tecnologias Digitais (CODE) UNIFESP	2	3

Fonte: Elaborado pelos autores (2020).

3.5 Região Sul

O *Núcleo de Estudos e Produção Hiperâmídia Aplicados ao Jornalismo* (Nephir-Jor) é ligado ao Grupo de Pesquisa Hiperâmídia e Linguagem/CNPq e vinculado à Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Sob a coordenação da professora Raquel Ritter Longhi, o núcleo possui um site¹⁸, onde são indexados os trabalhos publicados. As atividades contemplam ainda o projeto de pesquisa *Narrativas Imersivas no Ciberjornalismo: estudo e aplicabilidade*, liderado pela mesma professora que realizou estágio pós-doutoral com estudos relacionados as narrativas imersivas ciberjornalísticas. Na Plataforma Lattes¹⁹ ela sinaliza que a pesquisa aplicada será

¹⁷ Disponível em <https://www.conjor.com.br/>. Acesso em 30. Jul. 2020.

¹⁸ Disponível em <https://bit.ly/2BDGS7M>. Acesso em 29 jul. 2020.

¹⁹ Disponível em <https://bit.ly/2ExO8mT>. Acesso em 29 jul. 2020.

desenvolvida com a produção de conteúdos imersivos e em realidade virtual em conjunto com os alunos do curso de jornalismo e Pesquisadores do Nephi-Jor²⁰.

O *Laboratório de Pesquisa em Mobilidade e Convergência Midiática* (Ubilab) da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS). O fundador e coordenador da iniciativa é o professor Eduardo Pellanda, que desenvolve pesquisas aplicadas em ubiquidade comunicacional. O portal do laboratório²¹, apesar de publicado online, não dispõe de informações sobre o projeto ou publicações realizadas. No entanto, pudemos localizar um repositório das produções vinculadas ao Ubilab na plataforma Issuu²².

O *Grupo de Pesquisa em Ubiquidade e Convergências Tecnológicas da Comunicação* (Ubitec) da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUC-RS) possui uma página no Facebook²³ e Twitter²⁴. No entanto, não contava com publicações atualizadas sobre a produção e desenvolvimento de atividades de pesquisa, de modo que a busca por trabalhos acadêmicos feitos por esse agrupamento de estudos foi realizado pelo *Google Scholar*, por meio de palavras-chave. Encontramos seis publicações que tratavam de temas correlatos ao jornalismo imersivo.

Quanto às atividades práticas envolvendo produções em 360 graus, destacamos o *Grupo Cultura Digital Audiovisual* (viDiCa), vinculado à Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do SUL (PUCRS). Os pesquisadores alimentam um canal no YouTube coordenado pelo professor Dr. Roberto Tietzmann e com o quadro “MalanDropsVR” discutem assuntos relacionados ao tema. Outra atividade de destaque está no Grupo de Pesquisa COM XXI, vinculado à Universidade Federal do Paraná (UFPR). Com iniciativa do projeto de extensão ZiiP – Identidade Institucional, agência experimental do Curso Superior de Tecnologia em Comunicação Institucional, junto ao “Meu Bicho é Legal”, projeto de extensão de Medicina Veterinária e Zootecnia da

²⁰ Disponível em <https://bit.ly/3eyunI7>. Acesso em 29 jul. 2020.

²¹ Disponível em <http://www.ubilab.com.br/>. Acesso em 30 jul. 2020.

²² Disponível em <https://issuu.com/ubilab>. Acesso em 30 jul. 2020.

²³ Disponível em <https://bit.ly/2D5NRqX>. Acesso em 30 jul. 2020.

²⁴ Disponível em <https://twitter.com/ubitec>. Acesso em 30 jul. 2020.

UFPR, os estudantes produziram vídeos de conscientização sobre o tráfico de animais silvestres²⁵. As informações sintetizadas estão na (Tabela 4).

Tabela 4. Atividades mapeadas – Região Sul

GRUPO	PRODUÇÃO TEÓRICA	PRODUÇÃO PRÁTICA
Grupo de Pesquisa Hipermissão e Linguagem (Nephir-Jor) + Narrativas Imersivas no Ciberjornalismo: estudo e aplicabilidade ligado ao Jornalismo (Nephi-/Jor) UFSC	12	0
Laboratório de Pesquisa em Mobilidade e Convergência Midiática (Ubilab) PUCRS	3	0
Grupo de Pesquisa em Ubiquidade e Convergências Tecnológicas da Comunicação (Ubitec) FAMECOS/PUCRS	6	0
Grupo Cultura Digital Audiovisual (viDiCa) PUCRS	1	8
Grupo de Pesquisa COM XXI (UFPR)	1	1

Fonte: os autores (2020).

Prováveis falhas e omissões de iniciativas de pesquisas nos alertam para a necessidade de aprofundar estudos e elaborar canais de acessibilidade e divulgação dessas produções através de redes sociais, canais de vídeo e portais, considerando que esses recursos são importantes na democratização e acesso de informações sobre o tema. Em síntese, temos que o total de produções coletadas (70 trabalhos) incluem artigos, TCCs, teses, dissertações, vídeos e aplicativo elaborados por 16 iniciativas de pesquisa. Desse universo apenas 24,6% (17 casos) são produções de cunho prático e outros 53 são trabalhos acadêmicos. Artigos são a modalidade de publicação mais recorrente (45 casos, representando 84,9% da amostra) As demais produções foram trabalhos de conclusão de curso (02); dissertação (01); teses (04) e um livro. As regiões Sul e Nordeste lideraram as produções teóricas, somando um total de 45 trabalhos.

²⁵ O vídeo pode ser visto em <https://bit.ly/33lBykS>. Acesso em 03. ago. 2020.

4. Conclusões

O artigo faz um mapeamento preliminar da produção acadêmica e de práticas de vídeos esféricos relacionadas ao jornalismo imersivo (considerando como palavras-chave realidade virtual, imersão e 360 graus). Os resultados demonstram que as pesquisas nessa área ganharam corpo no Brasil com a nucleação por diferentes regiões e centros de pesquisa e com graus diferentes de desenvolvimento. No entanto, os dados nos levam a pensar sobre: a importância da vinculação de trabalhos aos seus respectivos grupos de pesquisa (no caso de artigos, utilizando da sinalização no rodapé); melhor estratégia de visibilidade dos sites de grupos de pesquisa (seja dentro dos portais institucionais das respectivas universidades, seja em redes sociais) e produções que atinjam publicações de maior indexação.

Com a predominância de publicações acadêmicas e a baixa expressividade de iniciativas de cunho prático (produção de vídeos, aplicativos, documentários) esses resultados corroboram com números anteriormente apresentados por pesquisadores como Fonseca, Lima e Barbosa (2020). Distintos centros de pesquisa expandindo no país demonstra a pertinência do fenômeno como objeto de estudo mas é preciso reforçar o diálogo entre esses centros em forma de eventos, de interlocução em bancas, em organização de eventos e livros.

Mesmo com diferentes grupos e núcleos desenvolvendo pesquisas e experimentações sobre o tema, a maioria tem produção incipiente, tendo as regiões Nordeste e Sul a concentração da maior produção sistematizada sobre o tema no Brasil. Reconhecemos que a investigação apresenta limitações (não adentramos na avaliação mais aprofundada das produções para identificar métodos, resultados das pesquisas, autores mais citados) e estes aspectos pretendemos aprofundar em produções posteriores como continuação das nossas pesquisas.

Referências

CASTEJÓN, Laura Ibáñez. Las ONG de Desarrollo en la encrucijada: una puesta a punto del discurso del desarrollo para las nuevas realidades del periodismo inmersivo. *In: Mediamorfosis: Perspectivas sobre la innovación en periodismo*. Espanha, 2017.

COSTA, Luciano. **Jornalismo Imersivo de Realidade Virtual**: Aspectos teóricos e técnicos para um modelo narrativo. Portugal: Labcom. IFP, 2019. Disponível em: <http://bit.ly/2HtFLaw>. Acesso em 24. jul. 2020.

DE GRACIA, Maria José Benítez. HERRERA DAMAS, Susana. DE GRACIA, Elvira Benítez. **Análisis del reportaje inmersivo de contenido social en los medios periodísticos españoles**. RLCS, Revista Latina de Comunicación Social, 74 – Páginas 1655 a 1679, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/3iDglZ6> Acesso em: 23. Jul. 2020.

DE LA PEÑA, Nonny et al. Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *In: Presence: Teleoperators and Virtual Environments* Vol. 19. 2010.b. numb. 4, p. 291-301. Disponível em: <https://bit.ly/2EJcPeQ>. Acesso em 23. jul. 2020.

DOMÍNGUEZ, Eva Maria. **Periodismo inmersivo**: Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción. Facultat de Ciència de la comunicació Blanquerna, in el Departament Comunicació. Espanha, 2013. Disponível em: <http://bit.ly/32aBeld>. Acesso em 04. Jun. 2020.

FONSECA, Adalto dos Anjos. LIMA, Luciellen. BARBOSA, Suzana. **Uma proposta de framework teórico para análise da experiência no jornalismo imersivo**. XXVIII Encontro Anual da Compós, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre - RS, 11 a 14 de junho de 2019.

FONSECA, Adalto dos Anjos. LIMA, Luciellen. BARBOSA, Suzana. **Jornalismo Imersivo: dez anos de pesquisa e produções**. In: International Journal on Stereo & Immersive Media, Vol. 3, N. 01. Disponível em: <https://bit.ly/3hAfQh6> Acesso em 24. Jul. 2020.

KOOL, Hollis. **The ethics of immersive journalism**: A rhetorical analysis of news storytelling with virtual reality technology. *Intersect*, v. 9, n. 3, p. 1–11, 2016. Disponível em: <https://stanford.io/2VI1DWR> Acesso em 18. Jul. 2020.

LONGHI, Raquel Ritter. **Narrativas imersivas no ciberjornalismo. Entre interfaces e Realidade Virtual**. Rizoma, Santa Cruz do Sul, v. 5, n. 2, p. 224, dezembro, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2Sjj3oU>. Acesso em 21. jul. 2020.

MELLO SILVA, Edna. Narrativas Imersivas no Telejornalismo: Experiências e Limites. *In: Anais do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2TaaWlt>. Acesso em 15. mai. 2020.

MELLO SILVA, E.; KEY HIGUCHI YANAZE, L. Narrativas jornalísticas com Vídeos 360: aspectos históricos e conceituais do telejornalismo imersivo. **Lumina**, v. 13, n. 1, p. 29-46, 30 abr. 2019. Disponível em: <http://bit.ly/2sgM0dw>. Acesso em 16. jul. 2020.

MELLO SILVA, E.; KEY HIGUCHI YANAZE, L. Desenvolvimento do aplicativo imersivo em realidade virtual e vídeo 360 “Unifesp 25 anos”. In: **Novos Meios, Novas Linguagens, Novos Mercados**. CAMINOS, Alfredo et al. (Orgs.). - 1ª Edição - Aveiro: Ria Editorial, 2019.

MENEZES, Antônio Simões. ALBUQUERQUE MELO, Rostand. **Realidade Virtual em 360º e Inovação no Jornalismo Nordeste**: Potencialidades e ausências. Disponível em: <http://bit.ly/36FNfSk> Acesso em 27. jun. 2020.

OLIVEIRA, Vivian Rodrigues de. **Jornalismo em dispositivos móveis: uma concepção estratégica de conteúdos noticiosos para tablets e smartphones**. Tese apresentada ao Programa de Pós Graduação (PPGCOM) da Universidade de Brasília (UnB), 2017.

PASE, André Fagundes. VARGAS, Fellipe Pacheco. ROCHA, Giovanni Guizzo da. Mapeamento das possibilidades de conteúdo interativo imersivo jornalístico. **Intercom, 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Joinville (SC), 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2Ai9nUK>. Acesso em 02. Jun .2020.

PEREIRA, Silvio da Costa. **Da fotografia ao vídeo: transformações no uso de imagens em 360º no G1**. Congresso Internacional de ciberjornalismo, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/30hmNOj>. Acesso em 30. Jul. 2020.

REIS, Antonio Baía. Mundos virtuais e jornalismo imersivo: uma resenha histórica e conceptual. **Revista Estudos de Jornalismo**, n.º 6, v. 1, dezembro de 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2Sq0XSq>. Acesso em 05. Jul. 2020.

ROCHA, Giovanni Guizzo da. **Representação virtual jornalística**: proposta de matriz para análise de conteúdos jornalísticos em realidade virtual. Tese de doutorado apresentada a Escola de Comunicação, Artes e Design da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), 2020.

RODRIGUES, Ligia Coeli Silva. **Televisão aberta no Brasil: afinal, o que é Jornalismo Imersivo?** SBPJOR - 16º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, FIAM-FAAM/Anhembi Morumbi – São Paulo – novembro, 2018. Disponível em <https://bit.ly/2zTAGVf> Acesso em 14.jul.2020.

SEIJÓ, Sara Pérez *et al.* **La aplicación de las narrativas inmersivas en los reportajes**: estudio de caso del diario español ‘el país’. In: Mediamorfosis: Radiografía de la innovación en el periodismo. Espanha, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2LIxu2X>. Acesso em 28. jun. 2020.

SILVA, Fernando Firmino da. Realidade Virtual no Jornalismo: Tensionamento Conceitual e Curva de Oscilação. **Intercom: 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação** – Curitiba (PR), 2017. Disponível em: <https://bit.ly/31IQgS7>. Acesso em 23. jul. 2020.

TÁRCIA, Lorena. **Narrativa Transmídia em Jornalismo de Imersão e Newsgame**. 9º. Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/2QjIpkU> Acesso em 12. jul. 2020.

UNIFESP. (2019). **Unifesp 360 - passado** [Arquivo de vídeo]. Recuperado de <https://bit.ly/39II7QM>. Acesso em 30. Jul. 2020.

UNIFESP. (2019). **Unifesp 360 - presente** [Arquivo de vídeo]. Recuperado de <https://bit.ly/2DnfgnY>. Acesso em 30. Jul. 2020.