

Estudos relacionados ao Jornalismo Imersivo no Brasil: indexação de pesquisas teóricas e práticas¹

Ligia Rodrigues
Fernando Firmino da Silva
Rodrigo Cunha

Resumo:

O objetivo do artigo é mapear a produção de laboratórios, grupos e núcleos de estudo de universidades do Brasil que discutem conceitos e práticas relacionados ao uso de câmeras 360 graus, realidade aumentada e virtual. Após o boom de estudos sobre jornalismo imersivo e expectativas relacionadas às inovações tecnológicas, identificamos uma lacuna. Não há um inventário que sistematize investigações brasileiras na área. Visando contribuir com a agenda de pesquisa sobre o tema, propomos a indexação de informações sobre estudos relacionados às práticas jornalísticas que usam dessas tecnologias. A metodologia usou pesquisa bibliográfica e exploratória, visando a localização dessas produções em repositórios, sites e redes oficiais dos agrupamentos de estudos. O levantamento reúne iniciativas de 16 instituições do Brasil, que somam 119 produções. Entre os resultados, há: a baixa ocorrência de iniciativas práticas; as regiões Sul e Nordeste como as mais sistemáticas na produção teórica; e a pausa em atividades durante a pandemia por COVID-19.

Palavras-chave: Inventário. Vídeos esféricos. Inovação no Jornalismo.

Studies on Immersive Journalism in Brazil: indexing theoretical and practical research

Abstract:

The objective of the article is to find the production of laboratories, groups and study centers of universities in Brazil that discuss concepts and practices related to the use of 360-degree cameras and augmented and virtual reality. After intense discussion about studies on immersive journalism and expectations related to technological innovations, we identified a gap: there is no inventory that systematizes Brazilian investigations in the area. In order to contribute to the research agenda on the subject, we propose the indexing of information of studies related to journalistic practices that use these technologies. The methodology used bibliographical and exploratory research, aiming at locating these productions in official repositories, websites and networks of the study groups. The survey gathers initiatives from 16 institutions in Brazil, which add up to 119 productions. Among the results, we identified there is low occurrence of practical initiatives; that the South and Northeast regions are the most systematic in theoretical production; and the pause in activities during the Covid-19 pandemic.

Keywords: Inventory. Spherical videos. Innovation in Journalism.

Recebido em: 01.07.21
Aprovado em: 29.07.22

Ligia Rodrigues

Doutora em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Integrante do Grupo de Pesquisa em Jornalismo e Mobilidade - MOBJOR, vinculado ao Departamento de Comunicação Social da UEPB.

E-mail: ligiaacesrei@gmail.com

Fernando Firmino da Silva

Doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas 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 - UEPB.

E-mail: fernando.milanini@gmail.com

Ligia Rodrigues

Professor Doutor no Departamento de Comunicação Social (DCOM) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e professor colaborador do PPGCOM na mesma instituição.

E-mail: rodrigo.escunha@ufpe.br

Versão ampliada e atualizada pelos autores. Os dados preliminares desta pesquisa foram publicados durante o 18º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo, realizado em novembro de 2020 pela Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor).

Estudos em Jornalismo e Mídia v.19, n. 2, jul./dez. 2022.
ISSNe 1984-6924

Introdução

O intervalo entre 2010 e 2020 registrou um fenômeno para o jornalismo: vídeos que convidavam telespectadores a olhar ao redor e ampliar o entorno visual a partir da adoção do formato esférico de 360 graus. Com a promessa de que a realidade virtual (RV) e a realidade aumentada (RA) incrementariam essas narrativas jornalísticas, a produção acadêmica e das organizações de mídia adentraram nesse 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. Foi o estopim para que a pauta ganhasse 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 um 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*², que agrupa essas narrativas.

No Brasil, práticas e pesquisas ocuparam espaços durante esses dez anos de formulação do conceito, principalmente a partir de 2016. *Folha de São Paulo*, *TV Globo*, *G1*, o já encerrado projeto *Vice Brasil* e outros meios investiram na produção de narrativas no formato. Mais de uma década após a publicação do estudo seminal de Nonny De La Peña *et al.* (2010) sobre jornalismo imersivo e todas as expectativas relacionadas às inovações tecnológicas, ainda percebemos a ausência de um inventário que sistematize estudos especificamente brasileiros na área. Por essa razão, elaboramos uma pesquisa bibliográfica e exploratória visando a localização dessas produções em repositórios, sites e redes oficiais dos agrupamentos de estudos.

Nas mais recentes análises sobre o tema, olhares de estudiosos do Brasil e Espanha acrescentaram mais um detalhe a esse formato: a utilização de câmeras em 360 graus para mostrar efeitos e consequências da pandemia causada pelo coronavírus, que vem transformando as rotinas jornalísticas. Encontramos nas nossas revisões bibliográficas estudos sobre a evolução do jornalismo imersivo na Espanha, desde seu início até a pandemia por COVID-19 (BAUTISTA; DE LA CASA; DÍEZ, 2020) e, no caso do Brasil, pesquisas sobre a anatomia das narrativas jornalísticas produzidas em vídeo 360 graus, que abordam questões sobre a pandemia da Covid-19 do jornal *Estado de Minas* (ALMEIDA; RANGEL; SILVA, 2020).

Investigadores brasileiros apontam para a necessidade de formação de uma agenda de pesquisa nessa área (FONSECA; LIMA; BARBOSA, 2020), o que reforça a urgência de um avanço nessas discussões. Para além de trabalhos que descrevam e analisem as peças em 360 graus – estudos que algumas vezes priorizam material produzido em outros países que não o Brasil –, interessa-nos localizar a aplicação dessas tecnologias em laboratórios distribuídos nas Universidades brasileiras, bem como as atualizações de leituras e do estado da arte. Essas abordagens feitas por diferentes ângulos são importantes para oferecer uma perspectiva que auxilie não apenas os trabalhos desenvolvidos na academia mas nas próprias empresas de jornalismo, inclusive impulsionando o processo de superação de fases de testagem.

É precisamente sobre isso que sinalizamos a importância de um mapeamento sobre os estudos realizados no Brasil, para que possamos ter a compreensão do alcance do tema no campo da Comunicação, auxiliando no investimento de

² Disponível em: <https://nyti.ms/3icPwtE>. Acesso em 30. Jun. 2021.

estratégias e identificando brechas que precisam ser superadas para o avanço da área (FONSECA; LIMA; BARBOSA, 2020). Identificar quem estuda o tema, saber onde localizar pesquisadores e avaliar os avanços dos estudos é fundamental para fortalecer a agenda de pesquisa na área de inovação e uso de tecnologias para o Jornalismo.

Jornalismo, imersão e inovação

O conceito do jornalismo imersivo foi amplamente pautado na tecnologia, trazendo como uma das principais proposituras o uso da Realidade Virtual (RV), uma ferramenta considerada imersiva na produção de experiência das notícias em primeira pessoa. A criação do sentido de co-presença era uma das principais sugestões por De La Peña *et al.* (2010), que também mencionava que o participante deveria ter a impressão de estar presente na cena (*place ilusion*); compreender o mundo representado como verosímil (*plausability*) e ter o corpo representado na cena, capaz de interagir minimamente com o entorno através de um 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; HERRERA DAMAS, 2018; SEIJÓ, 2018; PASE; VARGAS; ROCHA, 2018). 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; 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 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 uso de vídeos esféricos, feitos com câmeras 360 graus, RV e RA 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 tema.

A metodologia desta investigação inclui pesquisa bibliográfica e exploratória, mapeando produções acadêmicas. Utilizamos como principais bases de dados o *Google Scholar*, *Research Gate*, Diretório de Grupos do CNPq, bem como a análise do currículo Lattes dos coordenadores desses grupos. Em inventário, identificamos 21 iniciativas de investigação, que incluem laboratórios, grupos de estudo e de pesquisa no Brasil que têm ações sistemáticas e constantes. Esses grupos mantêm 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.

Nonny De La Peña: limitações e atualizações 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 *avatars* 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 após o marco dos dez anos da propositura. Autores do Brasil, Espanha e Países Baixos têm apontado limitações na aplicação do conceito, confrontando abordagens teóricas com procedimentos práticos. Em uma brevíssima pesquisa exploratória – merecedora de aprofundamento em trabalhos futuros – localizamos oito trabalhos acadêmicos (BAUTISTA *et al.*, 2020; DE BRUIN *et al.*, 2020; CABALLERO *et al.*, 2020; FONSECA; LIMA; BARBOSA, 2020; PÉREZ-SEIJO, 2021; RODRIGUES, 2021; LÓPEZ HIDALGO *et al.*, 2022; LIMA; BARBOSA, 2022) que sinalizam esse movimento de revisão conceitual baseado em identificação de incompatibilidades entre as práticas previstas pelo conceito e a sua efetiva aplicação.

O estudo apresentado por De Bruin *et al.* (2020), pesquisadora vinculada ao Hogeschool Utrecht e Universidade de Amsterdã, pontua que o jornalismo, embora demonstre interesse pela utilização de tecnologias imersivas, apresenta frágeis possibilidades de interação e controle sobre o desenvolvimento da história narrada em vídeos esféricos. Os autores se debruçaram na análise de produções de iniciativas jornalísticas da Finlândia, Bélgica, França, Alemanha, Holanda, Reino Unido, Espanha, Canadá, Estados Unidos, Japão, Rússia, Austrália, Brasil e Catar. O estudo das peças audiovisuais apontou que os recursos foram limitados na maioria dos produtos analisados e por isso questionam até que ponto produções rotuladas como imersivas realmente apresentam elementos de imersão.

Na Espanha, a notável diminuição na produção de conteúdos de jornalismo imersivo feito com vídeos em 360 graus começou a ser percebida e documentada (CABALLERO *et al.*, 2020; PÉREZ-SEIJO, 2021). Após uma série de entrevistas semiestruturadas realizadas com profissionais que fizeram as primeiras experiências imersivas na Espanha, bem como elencando os resultados das últimas artigos publicados na área de conhecimento da comunicação, os pesquisadores López Hidalgo, Méndez Majuelos e Olivares García (2022) destacam a ausência de tecnologia para alcançar um imersão real dos usuários. De um formato que ia inserir o telespectador no meio da cena utilizando recursos de imersão, os vídeos passaram a ser tratados como uma dispersão de conteúdos em 360° por falta de engajamento com a audiência (BAUTISTA *et al.*, 2020).

No Brasil há estudos que sinalizam um cenário semelhante. Em sua tese, a pesquisadora Ligia Rodrigues (2021) fez uma análise de 344 peças audiovisuais brasileiras, produzidas por 28 meios de comunicação entre 2016 e 2019 e considera indevido o uso do conceito de jornalismo imersivo para fazer referência a vídeos jornalísticos em 360 graus produzidos no Brasil. Ao constatar a incompatibilidade da materialidade da produção brasileira com o conceito de jornalismo imersivo proposto por De La Peña *et al.* (2010), Rodrigues (2021) opta por adotar a noção operatória de Telejornalismo em 360 graus – para além de uma perspectiva imersiva, utiliza como ponto de análise a atitude de olhar ao redor, como forma de ter acesso às deixas informacionais de um entorno imagético. O estudo corrobora com outros já publicados que sinalizam 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; BARBOSA, 2020, p.85)

A revisão do conceito de jornalismo imersivo vem sendo reforçada através de análises que destacam uma tendência de virada teórico-conceitual. É o que aponta Luciellen Lima e Suzana Barbosa (2022), que estudaram teses doutorais publicadas entre 2019 e 2021 que problematizam o uso do termo jornalismo imersivo. As investigadoras afirmam que “o conceito é abordado e/ou problematizado e/ou substituído por novos termos propostos” (LIMA; BARBOSA, 2022). Além desses trabalhos citados, as autoras destacam outras duas publicações em livro (LONGHI, 2020; PAVLIK, 2019) que sugerem outras terminologias para produtos jornalísticos que envolvem imersão e experiência.

A ausência de um modelo comercial viável e um cenário de crise enfrentado pelo jornalismo como fragilidades que interferem na consolidação de formatos que envolvem a RV e os vídeos em 360 graus (RODRIGUES, 2021) são algumas das explicações possíveis para estes entraves. Desse modo, “as conceituações pouco consensuais refletem o cenário ainda incerto da utilização de tecnologias imersivas no cotidiano das notícias” (LIMA; BARBOSA, 2022, p. 8). 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; BARBOSA, 2019). Com a rapidez da divulgação do termo, outras expressões foram sendo usadas de forma que mesmo que tentássemos englobá-las em uma expressão-chave, a de jornalismo imersivo, estaríamos sendo demasiado genéricos e precisaríamos citar nuances que vão desde: 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; ALBUQUERQUE MELO, 2019); Reportagem imersiva com vídeo em 360 (DE GRACIA; 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; 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, continuem recebendo como atribuição o caráter experimental e a falta de conhecimento prévio ao produzir esse tipo de conteúdo (DE GRACIA; HERRERA DAMAS, 2019). Pesquisadores apresentaram uma análise da primeira geração de conteúdos jornalísticos feitos em realidade virtual e alertam que a maioria dos conteúdos existentes não passam da simples gravação de certos espaços em vídeos 360 graus (ÁNGELES, 2018).

Ainda que essa primeira década de testagens e investimentos tenha apresentado avanços, nos chama atenção identificar em vários estudos que essas produções não avançam na retirada de uma etiqueta de produção feita em caráter experimental (PASE; VARGAS; ROCHA, 2018; FLORES, 2019; ALMEIDA; RANGEL; SILVA, 2020). Elaborar um levantamento das produções feitas no Brasil e no caso deste artigo, com interesse focado ao que se aborda no ambiente acadêmico, nos ajuda a compreender o Estado da Arte e os lugares e perspectivas de pesquisas. A seguir trazemos o detalhamento da incursão pelas pesquisas e a análise dos resultados.

Desenho metodológico

A ausência de repositórios brasileiros que reúnam informações sobre projetos, grupos de pesquisas e trabalhos acadêmicos relacionados a temas que orbitam o uso de vídeos esféricos no jornalismo nos levou à elaboração desse mapeamento preliminar. Consideramos a produção feita por 21 grupos³ de estudo e laboratórios, localizados em instituições públicas e privadas do ensino superior no Brasil. Para essa coleta de dados, os objetos selecionados precisavam atender os seguintes requisitos:

a) Os trabalhos práticos (aplicativos, reportagens e/ou documentários) deveriam utilizar vídeos esféricos, feitos com câmeras que captam em 360 graus e/ou recursos RA ou RV.

b) Trabalhos teóricos (artigos, dissertações e teses) deveriam ter como principais objetos de estudo produtos e aplicações audiovisuais voltadas ao jornalismo e/ou produção de documentários;

c) Materiais escritos em língua portuguesa, com período de publicação compreendido entre 2014 a 2022;

d) Deveriam ser itens produzidos sob o âmbito de pesquisa, projetos, laboratórios e/ou núcleos de estudos de instituições (públicas ou privadas) de ensino superior do Brasil.

e) Os trabalhos selecionados precisavam atender pelo menos um dos seguintes critérios: nota de rodapé citando o agrupamento de pesquisa do qual faz parte e/ou estar indexado e citado em uma página oficial; fazer menção/reacionar o

³ Para visualizar o mapeamento com nome completo das iniciativas de pesquisa, disponibilizamos uma tabela no Google Drive: <https://bit.ly/3ynseft>. Acesso em 27. jun. 2022.

trabalho ao agrupamento de pesquisa e/ou ter como principal autor professores coordenadores de núcleos de pesquisa.

Trabalhos que usavam a expressão-chave “jornalismo imersivo” mas que não apresentavam uma vinculação e/ou citação explícita de um grupo de pesquisa ou laboratório não foram inseridos no *corpus* analisado. Importante citar também que há casos de trabalhos que foram publicados por autores que fazem parte de mais de um agrupamento de pesquisa citado no levantamento – é o caso da pesquisadora Luciellen Souza Lima, que integra concomitantemente o Grupo de Pesquisa em Jornalismo On-line (GJOL/UFBA) e o Grupo de Pesquisa em Jornalismo e Mobilidade (MOBJOR/CNPq/UEPB).

Mapeamento da produção teórico-prática

A localização dos dados considerou um levantamento prévio feito no Diretório dos Grupos de Pesquisa no Brasil (CNPq)⁴ e 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. Além de um conhecimento prévio dos autores – fruto dos encontros com pesquisadores da área em eventos científicos, congressos e pesquisas – parte dos trabalhos foi identificada através do *Google Scholar* e *Research Gate*. Nesses repositórios, inserimos nome do grupo/laboratório/núcleo e/ou palavras-chaves como “realidade virtual”, “imersão”, “jornalismo imersivo”, “360 graus” e “narrativas imersivas”. Alcançamos uma mostra de 83 produções teóricas e contabilizamos 35 vídeos distribuídos em canais do *YouTube* ou em páginas do *Facebook*, além de um aplicativo de RV.

As buscas foram realizadas em duas etapas. Num primeiro momento entre 26 de julho e 6 de agosto de 2020, com resultados preliminares já publicados⁵. Agora, com fins de republicação e ampliação do estudo, tivemos esses dados revisados e atualizados no período de 22 a 26 de julho de 2022. Embora o contato via e-mail tenha sido feito 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, por isso manteremos os arquivos abertos e atualizáveis⁶ para que possamos ter uma melhor gestão desses números. A seguir, descrevemos as iniciativas por regiões.

Região Norte

Soma três publicações teóricas mas não foram localizados registros de produções práticas. O Grupo de Pesquisa Ubiquidade na Comunicação (UBICOM) da Universidade da Amazônia (UNAMA) é coordenado pela professora e pesquisadora Maíra Evangelista de Sousa e possui um artigo publicado que menciona diretamente a iniciativa de estudo. Além desse trabalho, uma outra publicação foi localizada, mas não integrou o corpus. Trata-se de “A realidade virtual como recurso imersivo no Jornalismo Digital Móvel” (BACCIN; SOUSA; BRENOL, 2017), que não apresenta uma vinculação ou citação explícita a um núcleo de estudos.

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 à grande área do jornalismo imersivo. Destacamos ainda a publicação de um artigo intitulado *Jornalismo Imersivo: a Reinvenção na Produção Jornalística* (SILVA JÚNIOR; SANTOS, 2019). A publicação foi feita por dois estudantes da Universidade Federal do Amapá (UNIFAP), no entanto o trabalho não aponta

⁴ Informações sobre os grupos de pesquisa certificados: <https://bit.ly/3hMWpS4>. Acesso em 30 jul. 2020.

⁵ Disponível em: <https://bit.ly/3no9nuk>. Acesso em 26. jun. 2022.

⁶ As informações podem ser consultadas e atualizadas em: <https://bit.ly/3x-VaZk7>.

⁷ Diretório de Grupos do CNPq, <https://bit.ly/2E-BrDnV>. Acesso em 20 jul. 2020.

para uma vinculação direta com um agrupamento de pesquisa e por esta razão não foi adicionado ao corpus analisado neste artigo.

Região Nordeste

Soma 38 produções teóricas e 17 de cunho prático. 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 *Facebook*⁸, 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.

A UEPB também abarca o projeto Narrativas com tecnologias móveis em vídeos de 360 graus: Realidade Virtual Imersiva e inovação no jornalismo (CNPq, Chamada Universal MCTI/CNPq No 01/2016). O Laboratório de Grandes Reportagens LabGran, da UEPB e que também integrou a referida pesquisa do Edital Universal¹⁰, se destacou na produção prática, com a publicação de 05 vídeos feitos com câmeras que captam em 360 graus.

Coordenado pelo professor Márcio Carneiro dos Santos, o Laboratório de Convergência de Mídias (LabCom) da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) se destaca por avançar em produções práticas e teóricas. Possui site oficial¹¹ 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 multisensoriais 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 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.¹²

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”¹³, de acordo com as informações postadas na página do laboratório. 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. Em novembro de 2020 o HiperLAB realizou uma palestra online sobre jornalismo e realidade virtual com a brasileira Maria Fernanda Lauret, produtora da *Al Jazeera*.

Região Centro Oeste

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/3vZj2JL>. Acesso em 28 jun. 2021.

¹¹ Disponível em <https://bit.ly/39yfsNp>. Acesso em 27 jul. 2020.

¹² Disponível em: <https://bit.ly/2X7fk2B>. Acesso em 28 jul. 2020.

¹³ Disponível em <https://bit.ly/2X7qpAt>. Acesso em 28 jul. 2020.

Não localizamos em nossas pesquisas exploratórias estudos de temas relacionados a jornalismo imersivo e/ou realidade virtual no jornalismo que correspondessem aos pré-requisitos estabelecidos no desenho metodológico deste artigo. 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 360° do site G1, destacando a busca por imersão em narrativas visuais. Na Universidade de Brasília (UnB), destacamos a tese apresentada por 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.

Região Sudeste

Localizadas 13 publicações teóricas e seis de cunho prático. 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 Científicos¹³ 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 consistiu 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 localizadas 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 narrativas imersivas, além de estudos de caso e análise de conteúdo” (YANAZE; SILVA, 2019). Os vídeos 360° 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.

Com estudos publicados sobre a evolução tecnológica dos dispositivos imersivos (2018) e arqueologia dos dispositivos imersivos (2020), o Grupo de Análise do Audiovisual (GrAAu) é liderado por Leticia Passos Affini e está vinculado ao CNPq. O agrupamento tem como base a Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), que também abriga o Laboratório de Estudos em Comunicação, Tecnologia e Educação Cidadã (LECOTEC). Na Universidade Federal de São Paulo (UNIFESP), o Grupo de Pesquisa em Comunicação, Design e Tecnologias Digitais (CODE) foi o responsável pela produção do único aplicativo mapeado neste artigo, o App “Unifesp 25 anos” foi colocado no ar em 2019.

Região Sul

Foram localizadas 29 publicações teóricas e 13 de cunho prático. O Núcleo de Estudos e Produção Hipermídia Aplicados ao Jornalismo (Nephir-Jor) é ligado ao Grupo de Pesquisa Hipermídia 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 Lattes²⁰, ela sinaliza que a pesquisa aplicada será

¹⁴ Com bolsa do Programa José Reis de Incentivo ao Jornalismo Científico, da FAPESP. Informações em <https://bit.ly/39Bi9O1>. Acesso em 28 jul. 2020.

¹⁵ Informações em <https://bit.ly/3g8vzDJ>. Acesso em 28. Jul. 2020.

¹⁶ Disponível em <https://bit.ly/3g8vzDJ>. Acesso em 28. Jul.

¹⁷ Disponíveis em: <https://bit.ly/314mjua>, <https://bit.ly/30WX9gS> e <https://bit.ly/3hPQJXK>. Acesso em 29. Jul. 2020.

¹⁸ Disponível em <https://www.conjor.com.br/>. Acesso em 30. Jul. 2020.

¹⁹ Disponível em <https://bit.ly/2BDGS7M>. Acesso em 29 jul. 2020.

²⁰ 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-Jor²¹.

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 laboratório²², 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 Issuu²³.

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 Facebook²⁴ e Twitter²⁵. 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 UFPR, os estudantes produziram vídeos de conscientização sobre o tráfico de animais silvestres²⁶.

O grupo de pesquisa O Conhecimento no Jornalismo, da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG) tem a professora Paula Melani Rocha como uma das lideranças. Entre as produções voltadas aos estudos de jornalismo imersivo e uso de câmeras 30 graus estão: uma dissertação defendida sob o âmbito do projeto e que trata de experiências e sensações relacionadas ao jornalismo imersivo (ROCHA, 2021); um artigo e a produção experimental de uma série jornalística imersiva²⁷ de caráter documental composta por quatro vídeos que tratam da agricultura familiar.

Síntese dos dados

Prováveis falhas e omissões de iniciativas de pesquisas nessa área nos alertam justamente 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 (119 trabalhos) incluem artigos, TCCs, teses, dissertações, vídeos e aplicativos elaborados por 21 iniciativas de pesquisas de 16 instituições de ensino superior do Brasil. Desse universo, 36 produções são de cunho prático (35 vídeos e um aplicativo), representando 30,2% da mostra total. Os trabalhos teóricos somam 83 casos e os artigos são a modalidade de publicação mais recorrente nessa categoria: foram 71 estudos, representando 85,5% da mostra de publicações especificamente teóricas. As demais produções foram trabalhos de conclusão de curso (02); dissertação (03); teses (05) e dois livros.

É importante considerar possíveis interferências da pandemia por Covid-19

²¹ Disponível em <https://bit.ly/3cyunI7>. Acesso em 29 jul. 2020.

²² Disponível em <http://www.ubilab.com.br/>. Acesso em 30 jul. 2020.

²³ Disponível em <https://issuu.com/ubilab>. Acesso em 30 jul. 2020.

²⁴ Disponível em <https://bit.ly/2D5NRqX>. Acesso em 30 jul. 2020.

²⁵ Disponível em <https://twitter.com/ubitec>. Acesso em 30 jul. 2020.

²⁶ O vídeo pode ser visto em <https://bit.ly/33lBykS>. Acesso em 03. ago. 2020.

²⁷ Vídeos disponíveis em: <https://bit.ly/3Nm2XGT>. Acesso em 26. jun. 2022.

nas produções práticas. Em algumas instituições brasileiras, as atividades foram totalmente paralisadas a partir de março de 2020 e a retomada de aulas presenciais só começou a ocorrer efetivamente em meados de fevereiro de 2022. Em contato com parte dos professores e líderes de pesquisa dos grupos aqui mencionados, nos foi informado que o período de adaptação e acomodação das atividades remotas fez com que algumas das atividades práticas fossem suspensas. Em alguns casos, representantes dos núcleos de pesquisa emitiram notas²⁸ informando dos ajustes feitos nas rotinas de estudo. Em outros, professores e pesquisadores, a exemplo de Raquel Longhi (UFSC)²⁹, mantiveram o assunto em pauta durante as aulas.

Resultados

O artigo fez um mapeamento da produção acadêmica e de práticas de vídeos esféricos relacionados ao jornalismo imersivo, considerando como palavras-chave “realidade virtual”, “imersão”, “jornalismo imersivo”, “360 graus” e “narrativas imersivas”. 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.

Os dados apresentados 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); o uso de estratégias de visibilidade mais eficazes por parte dos sites de grupos de pesquisa, seja dentro dos portais institucionais das respectivas universidades, seja em redes sociais e por fim, produções que atinjam publicações de maior indexação.

Distintos centros de pesquisa expandindo no país demonstram 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. As regiões Nordeste, com um total de 55 trabalhos teóricos e práticos publicados, e Sul, com 42 publicações totais, apresentam a concentração da maior produção sistematizada sobre o tema no Brasil. A predominância de publicações acadêmicas e a baixa expressividade de iniciativas de cunho prático (produção de vídeos, aplicativos, documentários) são resultados que corroboram com números anteriormente apresentados por pesquisadores como Fonseca, Lima e Barbosa (2020).

As produções de cunho prático, que já apresentavam pouca força no cenário acadêmico brasileiro e também uma queda no próprio mercado do Jornalismo internacional (BAUTISTA; DE LA CASA; DíEZ, 2020), permaneceram em baixa. No entanto, nos faltam elementos mais robustos para confirmar se essa baixa frequência de publicação durante o período da pandemia por Covid-19 é consequência direta dos efeitos dela. Entrevistar professores e pesquisadores ligados a essas iniciativas faz parte do nosso plano de continuidade de pesquisa, visando compreender as circunstâncias de produção e nos dando mais clareza e profundidade sobre o tema.

Reconhecemos ainda que a investigação apresenta limitações, uma vez que não adentramos na avaliação mais aprofundada das produções para identificar metodologias usadas, resultados das pesquisas e autores mais citados. Quanto a estes aspectos pretendemos otimizar em produções posteriores como continuação e refinamento das nossas pesquisas.

Referências

ALMEIDA, Ana Inês de. RANGEL, Carolina Tercília Lourenço. SILVA, Fernando Firmino. Vídeos em 360 Graus do Estado de Minas: Narrativas no contexto da

²⁸ Disponível em: <https://bit.ly/3w5Ludc>. Acesso em 29. Jun. 2021.

²⁹ Plano de aula disponível em: <https://bit.ly/3w1KjeF>. Acesso em 29. Jun. 2021.

pandemia da Covid-19. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 43, 2020, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo, 2020.

BACCIN, Alciane; SOUSA, Maíra Evangelista de; BRENOL, Marlise. A realidade virtual como recurso imersivo no jornalismo digital móvel. *In*: CANAVILHAS, João. RODRIGUES, Catarina (orgs.). **Jornalismo móvel: linguagem, gêneros e modelos de negócio**. Covilhã: LABCOM, 2017, p. 265-287.

BAUTISTA, Pavel Sidorenko. DE LA CASA, José María Herranz. DÍEZ, Marta Molina. Evolución del periodismo inmersivo en España, desde su inicio hasta la pandemia por COVID-19. **Estudos em Comunicação**, n. 31, 2020.

CABALLERO, Sara García. BAUTISTA, Pavel Sidorenko. DE LA CASA, José Maria Herranz. Conteúdo 360°, realidade virtual e jornalismo imersivo: uma revisão actual dos média utilizando estes formatos. **Revista Comunicando**, v.10, n.1, 2021.

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, 2019.

DE BRUIN, Kiki. DE HAAN, Yael. KRUIKEMEIER, Sanne. LECHER, Sophie. GOUTIER, Nele. A first-person promise? A content-analysis of immersive journalistic productions. **Revista Journalism**, v.23, p.479-498, 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. **Revista Latina de Comunicación Social**, v.74, 2019.

DE LA PEÑA, Nonny *et al.* Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *In*: **Presence**: Teleoperators and Virtual Environments, v. 19, n. 4, p. 291-301, 2010.

DOMÍNGUEZ, Eva Maria. **Periodismo inmersivo**: Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y la acción. 2013. Tese (Doutorado em Comunicação). Facultat de Ciència de la comunicació Blanquerna, Espanha, 2013.

FLORES, Ana Marta M. Produção e consumo de vídeos em 360° — tendências para o jornalismo brasileiro no YouTube. *In*: OMENA, Janna Joceli. **Métodos Digitais: teoria-prática-crítica**. Portugal, 2019.

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.

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.

LIMA, Luciellen. BARBOSA, Suzana. Mobilidade, imersão e experiência: entre ajustes e discordâncias conceituais no jornalismo imersivo. **Estudos em Comunicação** n.34, p.1-11, 2022.

LONGHI, Raquel Ritter. Narrativas imersivas no ciberjornalismo. Entre interfaces e Realidade Virtual. **Rizoma**, Santa Cruz do Sul, v. 5, n. 2, 2017.

LONGHI, Raquel Ritter. Narrativas Complexas no Ciberjornalismo. Interface, Imagem, Imersão. Em Longhi, R., Lovato, A., e Gifreu, A. (orgs.). **Narrativas Complexas**. Aveiro: Ria Editorial, 2020.

LÓPEZ HIDALGO, Antonio. MÉNDEZ MAJUELOS, Inés. OLIVARES-GARCÍA, Francisco. El declive del periodismo inmersivo en España a partir de 2018. **Revista Latina de Comunicación Social**, n.80, 2022.

MELLO SILVA, Edna. Narrativas Imersivas no Telejornalismo: Experiências e Limites. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2018, São Paulo, SP. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2016.

MELLO SILVA, Edna. KEY HIGUCHI YANAZE, Leandro. Narrativas jornalísticas com Vídeos 360: aspectos históricos e conceituais do telejornalismo imersivo. **Lumina**, v. 13, n. 1, p. 29-46, 2019.

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.). Aveiro: Ria Editorial, 2019.

MENEZES, Antônio Simões. ALBUQUERQUE MELO, Rostand. Realidade Virtual em 360° e Inovação no Jornalismo Nordestino: Potencialidades e ausências. **Mídia e Cotidiano**, v.14, n.3, 2020.

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

PASE, André Fagundes. VARGAS, Felipe Pacheco. ROCHA, Giovanni Guizzo da. Mapeamento das possibilidades de conteúdo interativo imersivo jornalístico. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 41, 2018. **Anais eletrônicos [...]**. Joinville: Intercom, 2018.

PAVLIK, John. **Journalism in the Age of Virtual Reality: How Experiential Media Are Transforming News**. New York, Columbia University Press, 2019.

PEREIRA, Silvio da Costa. Da fotografia ao vídeo: transformações no uso de imagens em 360° no G1. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE CIBERJORNALISMO, 2017. **Anais eletrônicos [...]**. Campo Grande: Cibejor, 2017.

PÉREZ-SEIJO, Sara. Uso del vídeo 360° por los medios nativos digitales. Análisis exploratorio de los primeros pasos en el ecosistema periodístico español. **Profesional de la información**, n. 30, v.3, 2021.

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.

ROCHA, Giovanni Guizzo da. **Representação virtual jornalística**: proposta de matriz para análise de conteúdos jornalísticos em realidade virtual. Tese (doutorado). Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2020.

RODRIGUES, Ligia Coeli Silva. **Olhar ao redor**: pedagogia dos vídeos esféricos para o telejornalismo. Tese (doutorado em Comunicação). Universidade Federal de Pernambuco: Recife, 2021.

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.

SILVA JÚNIOR, Cláudio Morais. SANTOS, Karla Gabriela Silva. Jornalismo Imersivo: a Reinvenção na Produção Jornalística. In: CONGRESSO INTERNACIONAL MEDIA ECOLOGY AND IMAGE STUDIES, 20, 2019. **Anais eletrônicos** [...]. Portugal, 2019.

SILVA, Fernando Firmino. CUNHA, Rodrigo do Espírito Santo. RODRIGUES, Ligia Coeli Silva. Repercussões do “Jornalismo Imersivo” no Brasil: mapeamento teórico e prático de pesquisas. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM JORNALISMO, 18, 2020, evento remoto. **Anais** [...]. Brasília, DF: SBPJOR, 2020.

TÁRCIA, Lorena. Narrativa Transmídia em Jornalismo de Imersão e Newsgame. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM JORNALISMO, 9, 2011. **Anais eletrônicos** [...]. Rio de Janeiro, 2011.

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.