



## Chamada de Trabalhos

V. 19, nº 2, agosto de 2023

### **Realidade Virtual, Aumentada e Mista no Jornalismo: Teoria, Prática e Crítica**

Editores: Paulo Nuno Vicente (Universidade Nova de Lisboa, Portugal) e Sara Pérez-Seijo (Universidade de Santiago de Compostela, Espanha)

As transformações ocorridas nos últimos 25 anos de jornalismo geraram um novo cenário de comunicação cheio de oportunidades, mas também de desafios profissionais e éticos (Salaverría, 2019). A tecnologia digital está por trás de muitas das mutações que ocorreram durante esse tempo e que impactaram os modelos de produção, distribuição e de recepção de informação. A metamorfose vivida a que se referem alguns autores (López-García, 2010; Vázquez-Herrero et al., 2020) deu origem ao contexto atual: convergente, móvel e agora também ubíquo (Pavlik, 2001; Salaverría, 2015).

Os meios de comunicação estão testemunhando a introdução de um conjunto de altas tecnologias em nosso dia a dia: 5G, a Internet das Coisas (IoT), *blockchain*, realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista, assistentes virtuais inteligentes, entre outros (López-García, 2019; Mosco, 2017). A sua introdução nas práticas jornalísticas deu lugar ao que se denomina por jornalismo de alta tecnologia (Larrondo e López-García, 2020; Murcia e Ufarte, 2019; Pérez-Seijo et al., 2020; Salaverría, 2015; Ufarte et al., 2020). Esta categoria engloba diferentes tendências: uso de drones para cobertura de notícias (Fischer, 2019); VR e videojornalismo de 360 graus (Mabrook e Singer, 2019), também conhecido como jornalismo imersivo (De la Peña et al., 2010); realidade aumentada para notícias (Aitamurto et al., 2020); jornalismo automatizado, robótico ou algorítmico (Caswell e Dörr, 2018); e, entre outros, o uso de bots de conversação - chatbots - em sítios de notícias (Ford e Hutchinson, 2019; Jones e Jones, 2019).

Nesta edição, damos atenção especial às relações fluidas entre jornalismo, mídia imersiva e mundos virtuais, em particular ao hibridismo progressivo das relações entre os mundos físico e tangível e as formas emergentes de interação e imersão por meio da mídia digital.

Estamos testemunhando o surgimento da realidade aumentada e das realidades mistas como nos gêneros narrativos para o jornalismo (Pavlik e Bridges, 2013), tornando insustentável uma oposição entre mediação analógica e digital dentro de uma cultura de mídia híbrida (Lindgren, 2014).

Tecnologias imersivas como RV, VR, AR ou mesmo vídeo de 360 graus abrem caminho para uma narrativa envolvente (Doyle, Gelman e Gill, 2016; Gynnild et al., 2019, Hardee & McMahan, 2017), com o objetivo de oferecer ao usuário uma primeira experiência pessoal das histórias e realidades representadas (De la Peña et al., 2010; Pavlik, 2018). A convergência tecnológica também permitiu o acesso mais disseminado a vídeos de 360 graus e experiências de VR, AR ou MR em dispositivos móveis e headsets (Aitamurto et al., 2020; Paíno-Ambrosio et al., 2019; Tejedor-Calvo et al., 2020). Aplicadas ao jornalismo, as tecnologias imersivas introduzem hoje uma dimensão "experencial" no consumo de notícias (Pavlik, 2019).

Com o objetivo de contribuir para um conhecimento de estado da arte, este dossiê tem como objetivo responder a questões como as seguintes:

- Que perspectivas são abertas pela adoção jornalística de realidades mistas, holografia e assistentes pessoais?
- Que questões éticas surgem com a introdução de tecnologias imersivas no jornalismo?
- Qual é o impacto do vídeo em 360 graus, VR, AR ou MR nas redações?
- Até que ponto o uso de tecnologias imersivas, como vídeo em 360 graus, VR, AR ou MR reconfigura as estruturas jornalísticas tradicionais?
- Que desafios éticos essas novas tecnologias abrem para o jornalismo?
- Em que medida o uso de tecnologias imersivas contribui para uma melhor experiência noticiosa e jornalística?
- Até que ponto esses avanços tecnológicos aumentam a lacuna entre as marcas estabelecidas e as novas mídias digitais nativas?
- Como pode e deve o ensino de jornalismo se apropriar dessa integração tecnológica?

Este dossiê acolhe trabalhos de investigação de áreas como Jornalismo, Comunicação, Interação Humano-Computador, Comunicação Humano-Máquina que contribuam para o estudo do impacto das tecnologias de imersão (vídeo 360 graus, VR, AR, MR) nos media e no jornalismo. Serão aceitas propostas originais – teóricas e empíricas – que abordem as seguintes linhas de pesquisa ou outras semelhantes:

- Produção de narrativas não ficcionais em realidade virtual, realidade aumentada e realidades mistas
- RV e vídeo jornalismo de 360 graus
- Experiência do usuário em histórias jornalísticas em vídeo em 360 graus
- Experiência do usuário em ambientes jornalísticos virtuais, aumentados e mistos
- Desafios no jornalismo imersivo

- Jornalismo imersivo e Ética
- Objetividade e precisão em histórias jornalísticas em vídeo de 360 graus e RV
- Jornalismo de realidade aumentada
- Realidade aumentada para celular
- Modelos de negócio emergentes para jornalismo imersivo

Os artigos, entre 40.000 e 55.000 caracteres com espaços, devem ser submetidos até **30 de setembro de 2022**.

Como a *Brazilian Journalism Research* publica duas versões de cada número (em português/espanhol e em inglês), os autores dos artigos aceitos em espanhol ou português aceito deve providenciar a tradução para o inglês. Da mesma forma, os autores de textos aceitos em inglês deverão encaminhar versão em português ou espanhol.

Os artigos devem ser enviados exclusivamente através do sistema eletrônico SEER/OJS disponível no site da revista: <http://bjr.sbpjor.org.br>

Em caso de dúvida basta enviar um e-mail para [bjreditor@gmail.com](mailto:bjreditor@gmail.com)

As diretrizes para os autores estão em:

<https://bjr.sbpjor.org.br/bjr/about/submissions#authorGuidelines>

#### **Prazo para submissão de artigos:**

Envio dos artigos: **30 de setembro de 2022**.

Notificação do aceite: : **30 de abril de 2023**.

Publicação: **30 de agosto de 2023**