

## **Jornalismo No Meta (Verso): As Barreiras Da Comunicação Em Um Novo Mergulho Imersivo**

Tháisa Brandão Comber  
Universidade Federal de Santa Catarina

### **RESUMO**

O presente artigo aborda sobre as possibilidades do uso do Metaverso, conceitualizando o termo e seu caráter inovador, mas também problematizando possíveis barreiras para a comunicação no jornalismo. O artigo também faz uma reflexão sobre o Metaverso a partir da promessa de Zuckerberg de popularização do uso da tecnologia como sucessor da internet móvel. Após, é traçada uma tabela expositiva sobre os avanços do jornalismo na escala temporal do fim da primeira década do século XX aos primeiros anos da década seguinte a fim de entender o seu desenvolvimento nas plataformas, analisando as suas características e limitações para tentar entender o futuro do metaverso. Trata-se de um estudo de caráter bibliográfico, com objetivo de perceber as sutilezas da inovação e de que forma o jornalismo pode perceber barreiras para comunicação a partir da reflexão sobre outras experiências em plataformas. No corpo do texto é discutido o que a literatura apresenta sobre o Metaverso e a realidade virtual, concluindo-se que ainda é necessário definições mais claras sobre o termo e a necessidade de análises profundas sobre as condições profissionais e de espaços comunicacionais no jornalismo imersivo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Realidade Virtual. Metaverso. Inovação. Jornalismo imersivo.

### **REFERÊNCIAS**

ANDERSON, C. W.; BEEL, E.; SHIRK, C. Jornalismo Pós-Industrial: adaptação aos novos tempos. **Revista de Jornalismo ESPM**. Edição Brasileira da Columbia Journalims Review, 2013, p. 30-89.

ARAÚJO, R. B. **Especificação e análise de um sistema distribuído de realidade virtual**. 1996. 144 f. Tese (Doutorado), Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais, Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, 1996.

DUNEVAL, T. **Retrospectiva da web em 2021: do tiktok ao metaverso, pandemia impulsionou uma interação profundamente digital**. O Globo cultura. jan. 2022. Acesso em: 20 fev. 2022.

FLORES, A. M. Produção e consumo de vídeos em 360o-tendências para o jornalismo brasileiro no youtube. *In: OMENA, J. J. (org.). Métodos digitais: teoria-prática-crítica*, ICNOVA — Instituto de Comunicação da Nova, Lisboa, Portugal, 2019.

LONGHI, R. R.; FLORES, A. M.; WEBER, C. Os webjornais querem ser rede social? *In: SOSTER, D. A., LIMA JÚNIOR, W. T. (org.). Jornalismo Digital: audiovisual, convergência e colaboração*. 1. ed. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2011.

LONGHI, R. **Audiovisual, um conceito em expansão**. *In: GÓMEZ, F. U.; SÁNCHEZ, J. S. Miscelánea sobre el entorno audiovisual en 2014*. Madrid: Editorial Fragua, 2014. p.283-300.

MACHADO, E. **Creatividad e innovación en el periodismo digital**. In: Congreso internacional de ciberperiodismo y web 2.0, 2, 2010, Bilbao. Actas... Bilbao: Universidad del País Vasco, 2010. p. 64-72.

NEWTON, C. Facebook is shutting down its Paper newsreading app on July 29th. **The Verge**, online, 2016. Disponível em: <http://www.theverge.com/2016/6/30/12062124/facebookpaper-shutdown>. Acesso em: 20 dez. 2017.

PIMENTA, F. Estética, ética e políticas universais: os desafios da promoção da cidadania no metaverso. [Entrevista cedida a] FACHIN, P. **Instituto Humano Unisinos**. São Leopoldo. 25 ago. 2021. Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/ihu.unisinos.br/159-noticias/entrevistas/612293-estetica-etica-e-politicas-universais-os-desafios-da-promocao-da-cidadania-no-metaverso-entrevista-especial-com-francisco-pimenta>. Acesso em: 15 fev. 2022.

PIMENTEL, K.; TEIXEIRA, K. **Virtual reality - through the new looking glass**. 2. New York, McGraw-Hill, 1995.

POELL, T.; DAVID, N.; VAN DIJCK, J. Plataformização (Platformisation, 2019 – tradução: Rafael Grohmann). **Revista Fronteiras** – estudos midiáticos 22(1): 2-10 jan./abr. 2020. Unisinos – DOI: 10.4013/fem.2020.221.01.

RAVENS-CRAFT, E. What is the Metaverse, exactly?. **Wired**. 25 nov. 2021. Disponível em: <https://www.wired.com/story/what-is-the-metaverse/>. Acesso em: 4 mar. 2022.

RODRIGUES, G. P.; PORTO, C. de M. Realidade Virtual: conceitos, evolução, dispositivos e aplicações. **EDUCAÇÃO**, [S.l.], v. 1, n. 3, p. 97-109, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2013v1n3p97-109>. Acesso em 22 fev. 2022.

STEPHENSON, N. **Snow Crash**. Spectra, 1992.

STEPHENSON, N. 2021. 29 out. 2021 Twitter: @nealstephebson Disponível em: <https://twitter.com/nealstephenson/status/1454217801757958153>. Acesso em 20 fev. 2022.

## **Jornalismo no Meta (verso): As Barreiras Da Comunicação Em Um Novo Mergulho Imersivo<sup>1</sup>**

Tháísa Brandão COMBER<sup>2</sup>  
Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, SC

### **RESUMO**

A ideia de transpor o ser humano para um universo digital existe desde 1980 quando Jaron Lanier, cientista da computação, utilizou pela primeira vez o termo Realidade Virtual (RV) e conseguiu unir dois conceitos antagônicos em um novo conceito diferenciado, que afluiu as simulações tradicionais feitas por computador de simulações envolvendo múltiplos usuários em um ambiente compartilhado (ARAÚJO, 1996).

O conceito da RV é entendido como o uso de alta tecnologia para convencer o usuário de que ele se encontra em outra realidade, provocando o seu envolvimento por completo (PIMENTEL, 1995). As primeiras experimentações dessa tecnologia foram feitas nas áreas de simulação e games, porém, com o passar das décadas, foi possível desenvolver as funcionalidades da Realidade Virtual para diversas outras áreas, como a do jornalismo, por exemplo.

Para utilização da tecnologia de forma imersiva, faz-se necessário a aderência de dispositivos que permitam uma interação do movimento do corpo com o universo digitalmente montado. O sensorama foi o primeiro dispositivo criado e funcionava como uma espécie de cabine que permitia ao usuário expor-se a uma combinação de som estéreo, visão tridimensional, vibrações mecânicas, ar movimentado por ventiladores e até aromas, tudo isso proporcionando ao utilizador a participação em uma viagem multissensorial (RODRIGUES; PORTO, 2013). Apesar do sensorama ser um dispositivo de proporção física grandiosa, ele foi precursor dos óculos RV que conhecemos hoje.

As discussões recentes sobre Realidade Virtual têm migrado para um outro conceito que vem se popularizando devido a alteração no nome do *Facebook*, bem como a aderência da *Big Tech* a essa inovação: O Metaverso. O conceito criou-se em romances pós-modernos, como *Neuromancer* e *Snow Crash*, e possui uma proposta semelhante a dita pela Realidade Virtual. Stephenson (1992) conceitua o metaverso como um mundo de tem caráter real, bem como utilidade real pública e privada, pois se trata de uma ampliação do espaço real do mundo físico dentro de um espaço virtual na internet.

Diante do exposto, é importante contextualizar que a ideia de metaverso não surgiu com o *Facebook*, mas também é válido considerar o poder dessa *Big Tech* e sua capacidade de influência na vida de grande maioria das pessoas de todo o mundo com acesso a rede de internet e que utilizam de suas redes sociais já existentes, como o próprio *Facebook*, *Instagram*, *WhatsApp*, etc.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na DT 1-Jornalismo do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 16 a 18 de junho de 2022.

<sup>2</sup> Mestranda do Curso de Jornalismo do PPGJor-UFSC, email: thaisabrand@gmail.com

Diferente do sensorama, e também dos óculos e dispositivos que conhecemos hoje para imergir na RV, o metaverso que Mark Zuckerberg coloca seus investimentos tem uma nova proposta: A de utilização de óculos leves e finos de realidade virtual para facilitar o que ele classifica como o “sucessor da internet móvel”.

Para além do caráter de inovação proposto pelo metaverso, é necessário problematizar o seu uso para perceber se esse novo universo dificulta o papel de comunicação do jornalismo. Se de fato o metaverso for popularizado como sucessor da internet móvel, ele teria espaço para a comunicação? O que essa transformação em rede implica para o jornalismo, levando em consideração que ele ainda está se adaptando às tecnologias atuais e de grande popularização, como as próprias redes sociais?

Observações recentes já mostram algumas dificuldades de adaptação na era da convergência para o jornalismo, pesquisadores como Flores (2019) já percebem os desníveis da utilização da Realidade Virtual pelo jornalismo devido a uma série de fatores, inclusive o declínio do próprio jornalismo. Mudanças nos modos de fazer, distribuir e monetizar o jornalismo tiveram como consequência a insegurança profissional de muitos jornalistas. Ekdale et al. (2014) realizaram entrevistas em profundidade com jornalistas nos EUA e comprovaram que a cultura de insegurança no emprego na redação impede a adaptação à mudança, pois aqueles que temem que seus empregos estão em perigo dificilmente correm o risco de alterar práticas bem compreendidas.

Desse modo, esta pesquisa busca compreender o uso dessa tecnologia imersiva para o jornalismo, possuindo caráter exploratório a fim de perceber as nuances da inovação e de que forma a comunicação pode ser afetada a partir da introdução massiva do público no mundo imersivo do metaverso.

**PALAVRAS-CHAVE:** Realidade Virtual; Metaverso; Inovação; Jornalismo imersivo.

## REFERÊNCIAS

ANDERSON, C. W.; BEEL, E.; SHIRK, C. Jornalismo Pós-Industrial: adaptação aos novos tempos. **Revista de Jornalismo ESPM**. Edição Brasileira da Columbia Journalism Review, 2013, p. 30-89.

ARAÚJO, R. B. **Especificação e análise de um sistema distribuído de realidade virtual**. 1996. 144 f. Tese (Doutorado), Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais, Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, 1996.

DUNEVAL, T. **Retrospectiva da web em 2021: do tiktok ao metaverso, pandemia impulsionou uma interação profundamente digital**. O Globo cultura. jan. 2022. Acesso em: 20 fev. 2022.

FLORES, A. M. Produção e consumo de vídeos em 360º-tendências para o jornalismo brasileiro no youtube. In: OMENA, J. J. (org.). **Métodos digitais: teoria-prática-crítica**, ICNOVA — Instituto de Comunicação da Nova, Lisboa, Portugal, 2019.

LONGHI, R. R.; FLORES, A. M.; WEBER, C. Os webjornais querem ser rede social? *In*: SOSTER, D. A., LIMA JÚNIOR, W. T. (org.). **Jornalismo Digital: audiovisual, convergência e colaboração**. 1. ed. Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2011.

LONGHI, R. **Audiovisual, um conceito em expansão**. *In*: GÓMEZ, F. U.; SÁNCHEZ, J. S. Miscelánea sobre el entorno audiovisual en 2014. Madrid: Editorial Fragua, 2014. p.283-300.

MACHADO, E. **Creatividad e innovación en el periodismo digital**. *In*: Congresso internacional de ciberperiodismo y web 2.0, 2, 2010, Bilbao. Actas... Bilbao: Universidad del País Basco, 2010. p. 64-72.

NEWTON, C. Facebook is shutting down its Paper newsreading app on July 29th. **The Verge**, online, 2016. Disponível em: <http://www.theverge.com/2016/6/30/12062124/facebookpaper-shutdown>. Acesso em: 20 dez. 2017.

PIMENTA, F. Estética, ética e políticas universais: os desafios da promoção da cidadania no metaverso. [Entrevista cedida a] FACHIN, P. **Instituto Humano Unisinos**. São Leopoldo. 25 ago. 2021. Disponível em: <https://www.ihu.unisinos.br/ihu.unisinos.br/159-noticias/entrevistas/612293-estetica-etica-e-politicas-universais-os-desafios-da-promocao-da-cidadania-no-metaverso-entrevista-especial-com-francisco-pimenta>. Acesso em: 15 fev. 2022.

PIMENTEL, K.; TEIXEIRA, K. **Virtual reality - through the new looking glass**. 2. New York, McGraw-Hill, 1995.

POELL, T.; DAVID, N.; VAN DIJCK, J. Plataformização (Platformisation, 2019 – tradução: Rafael Grohmann). **Revista Fronteiras** – estudos midiáticos 22(1): 2-10 jan./abr. 2020. Unisinos – DOI: 10.4013/fem.2020.221.01.

RAVENSCLRAFT, E. What is the Metaverse, exactly?. **Wired**. 25 nov. 2021. Disponível em: <https://www.wired.com/story/what-is-the-metaverse/>. Acesso em: 4 mar. 2022.

RODRIGUES, G. P.; PORTO, C. de M. Realidade Virtual: conceitos, evolução, dispositivos e aplicações. **EDUCAÇÃO**, [S.l.], v. 1, n. 3, p. 97-109, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.17564/2316-3828.2013v1n3p97-109>. Acesso em 22 fev. 2022.

STEPHENSON, N. **Snow Crash**. Spectra, 1992.

STEPHENSON, N. 2021. 29 out. 2021 Twitter: @nealstephebson Disponível em: <https://twitter.com/nealstephenson/status/1454217801757958153>. Acesso em 20 fev. 2022.