

Aproximación conceptual al periodismo inmersivo: reflexiones a partir del estudio de caso de seis proyectos periodísticos

Martín Vaz^{1a,b}, Santiago Tejedor²

martin.vaz.alvarez@gmail.com, santiago.tejedor@uab.cat

^{1a} Universidad Santiago de Compostela, 15782, Santiago de Compostela, España.

^{1b,2} Universidad Autónoma de Barcelona, 08193, Bellaterra, España.

Pages: 100–112

Resumen: El periodismo inmersivo se caracteriza por aplicar las nuevas narrativas que se desprenden del uso de tecnologías de realidad virtual, aumentada, mixta o en 360º y por conceder al usuario un rol activo en la historia (De la Peña et al., 2010). Partiendo de ello, esta investigación, de tipo exploratorio y descriptivo, propone una aproximación conceptual a este periodismo de inmersión a partir del análisis de 6 trabajos periodísticos. Mediante la metodología del estudio de casos y de un estudio comparado, el trabajo concluye que existen lagunas terminológicas para diferenciar tanto la interacción como la inmersión. Por otro lado, el estudio confirma la capacidad de las experiencias inmersivas para ofrecer nuevas perspectivas a través de las cuales entender un suceso o un relato y el protagonismo creciente de la gamificación.

Palabras-clave: periodismo; internet; inmersión; 360 grados; contenido.

Conceptual approach to immersive journalism: Reflections from the case study of six journalistic works

Abstract: Immersive journalism is a form of storytelling that applies new narratives in relation with technologies for virtual, augmented or mixed realities, as well as 360º videos. It also grants the user an active role in the story (De la Peña et al. 2010). Therefore, this research, both explorative and descriptive, proposes a conceptual approach to immersive journalism through the analysis of 6 journalistic works. Using a methodology which includes both case study and comparative study methods, this work concludes that there are terminological gaps when it comes to differentiating interaction and immersion. Also, this study confirms the capacity of immersive experiences to offer new perspectives on the way we understand stories, with an increasing presence of gamification.

Keywords: journalism; internet; artificial intelligence; robot; content.

1. Introducción

Periodismo inmersivo es el término con el que conocemos las nuevas narrativas que se desprenden del uso de tecnologías de realidad virtual, aumentada, mixta, o en 360º en el periodismo, caracterizadas por integrar al usuario como protagonista de la historia, con un mayor grado de libertad y control sobre la experiencia narrativa y confiriéndole un acceso visual, auditivo y probablemente sensible a la historia sin precedentes (De la Peña et al. 2010). Se trata de una categoría del periodismo audiovisual, dependiente de la tecnología, y cuyos avances en términos narrativos y de experiencia del usuario están intrínsecamente relacionados con la evolución en la calidad de los aparatos tecnológicos utilizados para su desarrollo y consumo. A priori, el valor estético que se desprende de una experiencia inmersiva puede parecer excesivamente emocional, pero en los últimos años, diferentes trabajos han aportado interesantes reflexiones sobre la capacidad de este tipo de experiencias para anclar la información de la historia en el usuario y de generar empatía con los sujetos representados, como se observa en el trabajo “Hunger in Los Angeles” (De la Peña, 2012), donde los usuarios interactúan con los personajes del relato para interesarse por el estado de una persona que acababa de sufrir un infarto delante de ellos.

La idea del periodismo inmersivo es anterior a las nuevas tecnologías de realidad virtual, aumentada y demás derivados de lo que comprendemos como tecnologías emergentes. Aunque el término inmersión toma su verdadero significado a través de estas tecnologías (la experiencia es, por fin, totalmente envolvente), lo cierto es que este concepto comenzó a cobrar vida en el momento en el que surgieron las primeras experiencias audiovisuales interactivas. Ejemplos de éstas son “The Last Hijack” (Pallotta, Wolting, 2014), la historia del secuestro de un carguero por parte de unos piratas somalíes, donde el usuario tiene la oportunidad de profundizar en el relato a través de mapas (en forma de radar) y de consultar información biográfica paralela mientras escucha los diálogos entre piratas; o el reportaje interactivo de la BBC titulado “Rosetta Mission: can you land on a comet?” (Shishkin, 2014) en el que se cuenta la historia del aterrizaje de un robot en el “espacio profundo” por parte de la Agencia Europea Espacial. Esta última historia incluye gráficos, datos de satélites e incluso un juego interactivo. Las universidades han tenido también un papel fundamental en cuanto al desarrollo de la interacción, las experiencias inmersivas y la gamificación. La Universidad de Minnesota, por ejemplo, alcanzó un avance importante en el periodismo interactivo con su seminario titulado “Playing the news: Journalism for New Media Studies”, que estaba compuesto por una serie de relatos periodísticos tratados desde la interacción con los usuarios; y posteriormente otro salto más en el ámbito de la inmersión, con “Sensing the news: What new technologies could mean for journalism”.

La inclusión de características típicas de los juegos en el ámbito de la realidad virtual (gamificación), lo que aplicado al periodismo en ocasiones toma el nombre de ‘juegos serios’ (Chen, 2005; Quesada & Tejedor, 2016), ha sido una de las tendencias más populares a la hora de elaborar experiencias inmersivas, por su capacidad para involucrar al usuario en una dinámica que requiere de toda su atención. El uso de este tipo de experiencias por parte de los medios, sin embargo, todavía es residual (Samson, 2015), y en muchos casos inefectivo (Jenkins, 2010). De hecho, la mayoría de ejemplos que encontramos en el ámbito del periodismo emplean interfaces extremadamente simples, inspirados en la lógica del *mashup* (Tejedor, 2007). Este detalle denota una

percepción de este método como una forma de entretenimiento y no como un vehículo para la transmisión de la información. En otros ámbitos, como por ejemplo la ingeniería, el uso de los juegos para potenciar el aprendizaje y la comprensión de herramientas de diseño y modelaje en 3 dimensiones adquiere un mayor rol protagónico.

En la actualidad, podríamos hacer una diferencia entre dos tipos básicos de periodismo inmersivo teniendo en cuenta el tipo de tecnología empleada. Lo que hace apenas un lustro llamábamos periodismo inmersivo, es realmente periodismo interactivo (o inmersión de bajo nivel) si se compara con la tecnología actual. Obviando por tanto esa definición más embrionaria, hoy en día, las recreaciones en realidad virtual y las experiencias narrativas en 360 grados confieren su idiosincrasia a este tipo de proyectos y productos periodísticos. Las recreaciones en realidad virtual consisten fundamentalmente en situar al usuario en un entorno digital generado por un ordenador, lleno de personajes modelados digitalmente para hacerlos lo más realistas posible (De La Peña et al., 2010); los vídeos en 360°, por otro lado, son grabaciones esféricas en las cuales el usuario se encuentra inmerso dentro de un vídeo real. En las recreaciones digitales, en términos de calidad de la definición, todavía existen grandes limitaciones con respecto a lo que sería la representación del mundo real (estamos todavía en un plano más típico de los videojuegos). Sin embargo, lo interesante de esta experiencia es la capacidad que tiene el usuario para moverse por el entorno, interactuar con éste y con los personajes, y en definitiva adoptar ese mundo como propio en cuanto a libertad de movimientos. Las experiencias en 360 grados, por otro lado, sí que son representaciones de la realidad con calidad cinematográfica, pero al usuario solamente se le permite experimentar aquello que previamente ha grabado la cámara. Somos capaces, por tanto, de observar los acontecimientos narrados en cualquier dirección (360 grados), pero no se nos permite interactuar de manera libre con el resto del entorno.

Partiendo de lo anterior, la investigación tiene como principal objetivo una aproximación conceptual al periodismo inmersivo en la actualidad e identificar las características de las piezas periodísticas que se incluyen en esta categoría a partir del análisis y estudio comparativo de 6 trabajos periodísticos de referencia que se enmarcan dentro de este ámbito. Para ello, se han definido tres grandes preguntas:

1. ¿Qué es el periodismo inmersivo y cuáles son sus características?
2. ¿Qué nuevas posibilidades narrativas introduce el 360°?
3. ¿Existen confusiones terminológicas a la hora de definir las experiencias inmersivas?

2. Marco teórico

El periodismo inmersivo es convergente por naturaleza (De la Peña, 2010; Domínguez, 2012; Aronson-Rath, Milward, Owen & Pitt, 2017), ya que para existir una inmersión real en una pieza periodística hay 3 elementos que tienen que funcionar como un sistema: la narrativa periodística, la tecnología y la neuro-comunicación. Para realizar una aproximación conceptual hacia lo que hoy en día entendemos como periodismo inmersivo, hemos de entender primero cómo estas tres disciplinas han ido evolucionando sus ideas de inmersión, y cómo en su conjunto aportan al espectador una nueva forma de entender las historias. Desde un punto de vista narrativo, la evolución de este

periodismo puede concebirse como un acercamiento gradual del espectador hacia el centro de la noticia, a medio camino entre la inmersión literaria (Pérez-Seijo, 2017; Watson, 2017) y el periodismo en 360º actual a través de la realidad virtual. Existen diferentes grados de inmersión y de interacción. Este acercamiento tuvo su primer gran salto con la llegada del documental interactivo. Aunque se encontraba muy alejado de alcanzar una inmersión real, el componente interactivo y las nociones de convergencia ya estaban presentes en su definición:

- El documental interactivo es una forma del género de no ficción caracterizada por la representación de lo real a través de un medio interactivo. Desarrolla la multimedialidad, la hipertextualidad y, especialmente la interactividad que aporta control al usuario y favorece la experiencia más personal e inmersiva (Vázquez-Herrero & López-García, 2016).
- El documental interactivo se configura como un género fruto de una doble hibridación entre el audiovisual propio del género documental y el entretenimiento a través de una interfaz navegable. Por tanto, se trata de proyectos que hibridan las dos propuestas: la información (contenidos) con el entretenimiento (diversión) (Gifreu, 2012).

De esta manera, innovar en la experiencia del espectador se convierte en el propósito central de este tipo de piezas (Guizzo da Rocha, 2016). Con la inmersión, la gran novedad del periodismo inmersivo, se transforma el consumo de noticias en experiencias. De esta manera, al “experienciar” (Pérez-Seijo, 2017) entendemos que hay nuevas condiciones para definir la posición del usuario frente a la noticia.

Hasta ahora, usábamos el término *lean forward* (inclinarse) para aquellas experiencias que demandasen una atención y una interacción mayor por parte del usuario (como podría ser por ejemplo *twittear* en tiempo real sobre una historia y que esta acción tuviera un efecto real sobre lo que observa el espectador); o el término *lean back* (reclinarse) para aquellas experiencias pasivas en las que el usuario se encuentra en una posición de descanso (Nielsen, 2008), por ejemplo, viendo un documental en Netflix. Si bien estos términos siguen vigentes para ciertas piezas audiovisuales, en el ámbito del periodismo inmersivo deberían ser sustituidos por el concepto de *live in* (vivir en). Sin embargo, las noticias a través de experiencias inmersivas siguen siendo un concepto muy reciente y poco frecuente (Samson, 2015). En este sentido, por el momento, no han desarrollado dinámicas que exploten al máximo los recursos expresivos e informativos que se presupone adquirirán con el paso del tiempo (Rubio-Tamayo et al., 2017). Por tanto, debemos prestar especial atención a cómo el enfoque de las piezas inmersivas puede ir añadiendo matices a esta definición viva. El papel de la tecnología en las experiencias inmersivas actuales es indiscutible. Si bien el término inmersivo se utilizó para describir aquellas piezas aún “bidimensionales” proyectadas sobre la pantalla de un ordenador, la llegada de los *headsets* en 360º acabó de darle un sentido real al término (Kool, 2016). Más aún, el avance de estos aparatos no solamente popularizó (y democratizó) las experiencias inmersivas, sino que, en su búsqueda por ampliar la percepción de los sentidos, posibilitó la proliferación de una amalgama de accesorios capaces de imitar el tacto o los olores.

El tercer elemento, la neurocomunicación aplicada a la inmersión, busca entender los efectos de estas experiencias en el cerebro humano (Harrell, 2013; Kent, 2015). En este ámbito, comienzan a aparecer diferencias terminológicas relacionadas con el estado de

conciencia del espectador, como la inmersión y la presencia (Slater & Sánchez-Vives, 2005). La primera es un término que se utiliza para describir el grado de profundidad al que nos permite llegar la tecnología. Por su parte, la presencia se corresponde con el grado de integración consciente que tiene el usuario dentro del entorno virtual. En esta línea, el estado absoluto de la inmersión es conocido como transportación (Slater, Sánchez-Vives, Lotto & Arnold, 2009) que, si se produce de una manera completa, supone un estado de empatía con este nuevo entorno digital que provoca que el espectador comience a tener actitudes e intenciones sobre los elementos con los que interactúa (Slater, Grotten & Kilteni, 2012). Esta transportación total genera una sensación que el investigador Mel Slater describió como RAIR (*Reaction As If Real* o reacción como si fuese real). En este contexto, el periodismo inmersivo se presenta como un ámbito cargado de matices y carente de una conceptualización clara, especialmente, por el impacto de las transformaciones y los avances del ámbito tecnológico.

3. Metodología

La investigación posee un enfoque exploratorio, y al mismo tiempo, descriptivo, ya que su objetivo principal es proponer una aproximación conceptual al periodismo inmersivo, especialmente, con relación a su aplicación en el ámbito de la realidad virtual, con la finalidad de abarcar las características más innovadoras de este periodismo. El trabajo se centra en la aplicación de un análisis de contenido (Holsti, 1969) como una técnica de investigación que permite la construcción de categorías e indicadores para describir los valores o mensajes de un texto (Bardin, 1986). Del mismo modo, se sustenta en la metodología del estudio de caso (Adelman, Kenkins & Kemmis, 1980; Abell, 1997) con el objetivo de elaborar una evaluación diagnóstica (Casado, Napolés & Pérez, 2010). A partir de la revisión de la literatura existente sobre este campo, la investigación ha analizado un total de 6 estudios de casos de piezas inmersivas escogidas deliberadamente a partir de su reconocimiento en festivales y de su presencia en los principales trabajos académicos de expertos del sector (Bloomberg, 2008). El análisis de estas piezas se ha estructurado en dos grandes bloques:

1. Una ficha técnica general de carácter descriptivo.
2. Una ficha de aspectos audiovisuales (que identifica los elementos que forman parte de la pieza, su uso, sus puntos de vista y los factores de inmersión).

| PIEZA N° |
|----------------------|
| <i>Título</i> |
| <i>Autores</i> |
| <i>Plataformas</i> |
| <i>Año</i> |
| <i>Duración</i> |
| <i>Formato</i> |
| <i>Tipo</i> |
| <i>Link</i> |
| <i>Visualización</i> |

Tabla 1 – Ficha técnica

| PIEZA 1 |
|------------------------------|
| <i>Imagen</i> |
| <i>Relación temporal</i> |
| <i>Posición Espectador</i> |
| <i>Multimedia</i> |
| <i>Puntos de vista</i> |
| <i>Sonido/Música</i> |
| <i>Interacción/inmersión</i> |

Tabla 2 – Ficha de aspectos audiovisuales

4. Resultados

Contrast VR es un estudio de realidad virtual perteneciente a la red de *Al Jazeera*. Fue creada en el año 2017 para cubrir la necesidad de *Al Jazeera* de crear un departamento dedicado exclusivamente a las experiencias inmersivas, después de haber creado anteriormente AJ+, su departamento más multimedia dentro de la corporación. Tal y como apunta, el propio estudio de Contrast VR se trata de una iniciativa dedicada a producir contenido único e inmersivo que empuja las fronteras de la narración, al mismo tiempo que transporta a los espectadores hacia la gente y las culturas más duramente golpeadas por la desigualdad y el conflicto. Los impulsores del proyecto inciden en que su misión es destacar historias poco cubiertas y utilizar las tecnologías emergentes para crear piezas que sean tanto auténticas como conscientes. En este caso, se ha seleccionado el trabajo titulado “I am Rohingya”.

La producción “I am Rohingya” narra la historia de Jamalida, una refugiada rohingya en Bangladesh a quien le encanta bailar. A pesar de vivir en un campo de refugiados, la joven, tiene, en ocasiones, la oportunidad de bailar en bodas o en celebraciones. En esta pieza el espectador tiene la posibilidad de sumergirse en la vida de la protagonista



Figura 1 – Jamalida en una de las escenas de “I am Rohingya”

dentro de un campo de refugiados, mientras ella cuenta la historia de cómo tuvo que huir de su país, Myanmar, por los problemas existentes con el grupo étnico musulmán al que pertenece. El elemento fundamental sobre el que se basa la inmersión en esta pieza, además del vídeo 360º, es el de hacer que el espectador tome el rol de testigo dentro del relato de Jamalida (la protagonista). Esto ocurre cuando la protagonista se dirige directamente hacia el espectador, mirándole a los ojos desde abajo. A continuación se muestra una imagen extraída del mismo:

No hay ningún tipo de interacción entre la protagonista y el espectador. Se trata de un monólogo unilateral donde el usuario tiene la función de observar. La plausibilidad en esta pieza se persigue en los momentos en los que la protagonista describe su situación y la del campamento. De este modo, en estas partes, se mantiene siempre la imagen realista en 360º captada por la cámara. Durante los momentos de recapitulación, se opta por utilizar elementos no realistas. Este elemento rompe parcialmente la ilusión de inmersión para proporcionarle al usuario información relevante para el seguimiento de la pieza. Se mantiene, sin embargo, la capacidad del usuario para observar el entorno completo.

“The Disappearing Oasis”, el segundo trabajo analizado, trata la desertificación en zonas colindantes con el Sahara, que amenaza la forma de vida de más de 2 millones de marroquíes. El cambio climático es el tema fundamental de esta pieza inmersiva, en la cual se cuenta la historia de Halim Sbai, un poblador del oasis que planta semillas de palmeras todos los años para evitar que continúe la desertificación e impedir o mitigar que la gente tenga que huir de estas pequeñas zonas fértiles en medio del desierto. La forma en la que se pretende la inmersión en esta pieza es similar a la de la anterior, con la asunción del rol de testigo por parte del espectador. La siguiente imagen es un fotograma de “The Disappearing Oasis”:

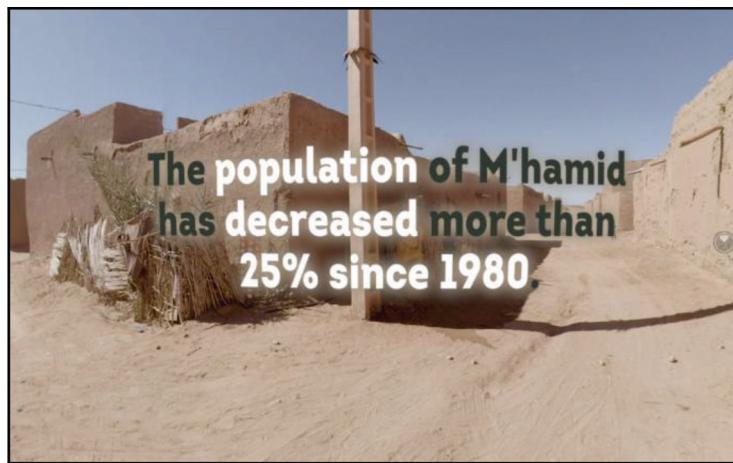


Figura 2 – Texto informativo superpuesto a la imagen en “The Disappearing Oasis”

Se prescinde en este caso de la animación y se usa el texto para incluir información adicional y para subtítular las voces de los protagonistas. Durante el transcurso de la pieza, la cámara se va situando a alturas diferentes dependiendo de la posición del

resto de los personajes. Se pretende esa manera que el espectador pueda compartir el mismo punto de vista que los protagonistas. Siempre que la narración sucede en un espacio cerrado, se sitúa al espectador justo en el centro de la estancia. La corta duración de algunas de las escenas, por otro lado, dificulta la visualización de todo el entorno 360º. En algunos momentos, el espectador se puede sentir apurado y sentir que puede perderse detalles del paisaje mientras se desenvuelve la narración.

El tercer trabajo incluido en la investigación está desarrollado por BBC Taster, una plataforma online de la *British Broadcasting Corporation* que se dedica al desarrollo de los contenidos más vanguardistas en cuanto al audiovisual. Fue creada en el año 2015, y posee diferentes secciones especializadas en realidad virtual, aumentada, mixta, documentales interactivos y otros nuevos formatos. Además, dispone de mecanismos para invitar a la audiencia a participar de las historias, ya sea proponiéndolas, probándolas o puntuándolas.

La pieza analizada, que se titula “Family Farm”, muestra como tres familias de diferentes lugares del Reino Unido dejan sus trabajos con horario de oficina para vivir una experiencia diferente en una granja en las montañas galesas. La pieza se creó como una extensión del programa de televisión original. En ella, se puede profundizar desde otra perspectiva en el entorno y en las dificultades de estas tres familias intentando adaptarse a la vida del campo. A continuación se muestra como imagen el menú principal de “Family Farm”:



Figura 3 – Menú inicial con iconos interactivos en “Family Farm”

La sensación de inmersión en esta pieza es mucho menos fluida que en las piezas que hemos revisado anteriormente. La cantidad de capas narrativas que se esconden detrás de los iconos, el estatismo de las imágenes 360º y el hecho de tener que abandonar el entorno inmersivo para visionar los vídeos obstruyen la ilusión de inmersión y reducen la experiencia de forma significativa.

El cuarto trabajo analizado, titulado “The Displaced Trilogy”, ha sido desarrollado desde la plataforma NYTVR (*New York Times Virtual Reality*). Se trata la aplicación de realidad virtual lanzada por el periódico *The New York Times* para la visualización de sus contenidos inmersivos. Fue lanzada en el año 2015 y ha comenzado a incorporar recientemente experiencias con realidad aumentada. Está disponible para todas las plataformas móviles y los contenidos de la aplicación han sido adaptados también para su consumo en teléfonos sin necesidad de casco de realidad virtual. *The New York Times* recoge en esta trilogía las historias de tres niños de lugares diferentes desplazados por la guerra. Oleg, en Ucrania; Chuol, en Sudán del Sur; y Hana, en Líbano, son los protagonistas de este reportaje sobre las consecuencias de los conflictos armados en los más jóvenes. Es un reportaje transmedia en el que se diferencian partes textuales y fotografía, por un lado, y por otro, vídeo en 360º. Uno de los aspectos más particulares de esta pieza es la variación de posiciones en las que coloca al espectador, a veces como un personaje humano, otras como un objeto encima de un camión, una barca o una bicicleta. Pretende además hacer que el espectador empátice con los protagonistas situándolos al nivel de su estatura. Los cambios rápidos y frecuentes de una historia a la otra tienen como intención provocar en el espectador la sensación de que los tres personajes están en el mismo lugar, esto es, con él. A través de una continuidad en la música y unas transiciones sonoras fluidas se intenta hacer entender al espectador que las tres historias están relacionadas entre sí. Es la forma que ha encontrado el *The New York Times* para agrupar a los tres niños bajo un mismo rol o protagonista. A través de la realidad virtual, se salvan las distancias geográficas entre los tres niños y así el espectador entiende la situación de cada personaje como la consecuencia de un problema superior y global.

El trabajo número cinco de la investigación, titulado “Clouds over sidra”, es obra de Within, una productora independiente especializada en realidad virtual y aumentada. Fue fundada en el año 2014 por el cineasta Chris Milk y el artista digital Aaron Koblin. Han creado piezas inmersivas en realidad virtual para medios como el *The New York Times* o *Vice Media*, compañías privadas como Apple o Sony, u organizaciones como las Naciones Unidas. El trabajo aborda la situación de los niños sirios refugiados en Jordania. La pieza relata la historia de Sidra, una niña de 12 años que vive en el campamento de Za’atari, junto con otros 84.000 refugiados sirios. Es el relato del día a día de una niña que intenta hacer una vida lo más normal posible: va a la escuela, juega al fútbol, entre otras cosas, en un lugar que espera sea temporal. La Organización de las Naciones Unidas comisionó la creación de esta pieza particularmente a través de tecnologías inmersivas porque su intención era darle una nueva perspectiva a la crisis de los refugiados sirios. Concretamente, el objetivo era generar un material que tuviese la capacidad de crear empatía entre el usuario y los protagonistas, que acercase el conflicto de la manera más realista posible. De ahí la decisión de sustituir los ojos de Sidra por los del usuario, bajar a éste hasta su estatura y enseñarle la vida de esta niña en primera persona.

El sexto caso seleccionado en la investigación, titulado “Project Syria”, es obra del Massachusetts Institute of Technology (MIT), una de las instituciones universitarias pioneras en el uso de la realidad virtual junto con la Universidad del Sur de California. Durante los últimos años, el MIT ha llevado a cabo diversos proyectos con expertos y estudiantes de estas tecnologías a través de la MIT Innovation Initiative, donde se enmarca su departamento de realidad virtual. En el año 2014, el Foro Económico Mundial

les encargó que realizaran una pieza sobre el conflicto sirio. Para ello, recurrieron a Nonny De la Peña, una de las referentes del periodismo inmersivo. La intención del MIT en esta iniciativa de realidad virtual es la de crear una comunidad alrededor de estas tecnologías, ofrecer los recursos necesarios para la generación de piezas inmersivas e idear un entramado dialógico y de intercambio entre expertos y alumnos para la realización de este tipo de piezas. La pieza se divide en dos partes. La primera trata un momento particular acontecido en la ciudad de Damasco: la explosión de una bomba en plena calle. La segunda es la recreación virtual de un campo de refugiados para ilustrar lo que en ese momento era aún el comienzo de la crisis de refugiados sirios en el mundo. La siguiente imagen se corresponde con la recreación de una calle en “Project Syria”:



Figura 4 – Calle de Damasco después recreada virtualmente en “Project Syria”

La pieza ofrece un nuevo ejemplo de cómo utilizar las posibilidades de la realidad virtual para cambiar los puntos de vista del usuario. En este caso, cada parte del trabajo persigue un hito diferente, aunque para ambas se ha decidido utilizar la recreación digital del entorno. La primera es un impacto emocional en el usuario, haciéndole experimentar en primera persona la explosión de una bomba en plena calle. La segunda, con una intención informativa, es situar al espectador en medio de un campo de refugiados (por el cual se puede mover libremente) mientras un narrador acompaña su inmersión con datos sobre la crisis de refugiados.

5. Conclusiones

La investigación ha corroborado que existe una confusión terminológica alrededor del concepto de periodismo inmersivo, su alcance y sus características. Esta confusión ha venido dada, en numerosas ocasiones, como se desprende de los casos analizados, del intercambio entre los términos “periodismo interactivo” y “periodismo inmersivo”. A partir de los conceptos de hipertextualidad y multimedialidad, se ha detectado la presencia recurrente de un elemento exclusivo de esta clase de periodismo, y que es precisamente lo que lo va a distanciar del género interactivo: la presencia. Esta presencia, además, es independiente de la sensación que tenga el usuario al introducirse

en el entorno virtual. También, después de haber analizado los trabajos que componen la muestra, es posible concluir que la interactividad y la inmersión son combinables en el ámbito de la realidad virtual, pero tan solo en las recreaciones virtuales, donde es posible manipular los elementos que aparecen en este entorno para que exista interacción entre los personajes/objetos y el usuario. Por otro lado, el estudio establece que este rasgo no es apreciable en los vídeos en 360º. A pesar de que, como sucede en el caso de “Family Farm” de la BBC, estos se pueden combinar en la misma pieza, no es posible que ocurran al mismo tiempo. Para comenzar una interacción durante un vídeo en 360º, el sistema demanda al usuario que abandone el entorno inmersivo. Por lo tanto, ante el interrogante de qué es el periodismo inmersivo y cuáles son sus características, teniendo en cuenta que incluimos dentro del periodismo inmersivo tanto a los vídeos en 360º como a las recreaciones digitales, y que estos contienen elementos tanto audiovisuales (ya sea en formato vídeo o como animaciones), fotográficos, textuales (como información añadida o en forma de subtítulos) y sonoros (música diegética y extra-diegética con funciones contextuales o narrativas; sonidos ambientales y recreados) y que además en el caso de las recreaciones virtuales también se incluyen elementos interactivos, podemos confirmar que en cuanto a contenidos, el periodismo inmersivo aglutina todas las posibilidades de la multimedialidad. Por otro lado, los contenidos inmersivos pueden ser consumidos tanto en teléfonos móviles, tabletas, en ordenadores, con o sin cascos de realidad virtual.

Respecto a qué nuevas posibilidades narrativas introduce el 360º, la investigación, a partir de los casos analizados, ha tratado de descubrir elementos comunes entre las diferentes piezas inmersivas, además de conseguir identificar aquellos aspectos que son realmente innovadores con respecto al periodismo. El estudio concluye que existe un elemento innovador que es común a todas las piezas inmersivas, que está ligado a la gamificación y que se concreta en la asimilación de roles por parte del usuario. Como visitante a un granja (como en “Family Farm”), como invitado de una refugiada rohingya a su campamento (“I am Rohingya”), como testigo de un atentado en pleno Damasco (“The Syrian Project”), como objeto inanimado que es transportado de un lado a otro de la acción (“The Displaced Trilogy”) o tomando la perspectiva de una joven siria desplazada a Jordania para vivir un día a través de sus ojos (“Clouds over Sidra”) cada vez que el espectador se sumerge en una experiencia inmersiva, esta le sugiere un rol, una visión del mundo alternativa para que la contraste con la suya propia. Así, se incide en la capacidad de las experiencias inmersivas para ofrecer nuevas perspectivas a través de las cuales entender un suceso o un relato y la posibilidad de permitir al espectador asumir diferentes roles dentro de la historia. Respecto a la existencia de confusiones terminológicas, se detecta que la denominación de periodismo apareció antes incluso de contar con experiencias realmente ‘inmersiva’ o por lo menos en su alcance actual. En un entorno que evoluciona a una velocidad como lo hace el de las tecnologías, reutilizar o re-proporcionar términos es un mecanismo que sirve para preservar una relación al menos tangencial de estos con un campo semántico que nos permita situarlos mentalmente. La confusión llega, concretamente, con la convergencia de la tecnología y los formatos. El trabajo confirma que existen lagunas terminológicas patentes a la hora de diferenciar tanto la interacción como la inmersión, o cuanto menos una falta de substantivos específicos que definan con más precisión las diferencias entre los múltiples tipos de experiencias, tanto en su vertiente interactiva, como la inmersiva, y la convergente entre los dos.

Reconocimiento de la investigación: *Este artículo forma parte de la revisión conceptual realizada para el proyecto de I+D+I sobre “Nuevos valores, gobernanza, financiación y servicios audiovisuales públicos para la sociedad de internet: contrastes europeos”, del Programa “Retos de Investigación”, del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades de España de la convocatoria de 2018.*

Referencias

- Abell, D. (1997). *What makes a good case?* ECCHO, Autumn-Fall.
- Adelman, C.; Jenkins, D. & Kemmis, S. (1980). *Rethinking cases study: notes from the second Cambridge conference.* Cambridge Journal of Education, 6 (3), 139–150.
- Aronson-Rath, R., Milward, J., Owen, T. & Pitt, F. (2017). *Virtual Reality Journalism.* Towcenter for digital journalism. Columbia University.
- Bardin, L. (1986). *Análisis de contenido.* Madrid: Ediciones Akal.
- Bloomberg, L.; Volpe, M. (2008). *Completing your qualitative dissertation: A roadmap from beginning to end.* Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc. DOI: 10.4135/9781452226613
- Casado, A., Nápoles, M. D., & Pérez, C. A. (2010). *Casos prácticos de diagnóstico pedagógico.* Cuenca: Ed. Universidad Castilla-La Mancha.
- De la Peña, N. et al. (2010). *Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News.* Presence, 19(4), 291–301.
- Domínguez, E. (2012). *Periodismo Inmersivo: Fundamentos para una Forma Periodística basada en la Interfaz y la Acción.* Universitat Ramón Llull, Barcelona.
- Gifreu, A. (2010). *El documental multimedia interactivo. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente.* Salamanca: II Congreso Internacional Comunicación.
- Guizzo Da Rocha, G. (2016). *Jornalismo imersivo: explorações e caminhos para apropriações do acontecimento jornalístico a partir de experiências com dispositivos de realidade virtual.* Regiao Sul, Brasil: XVII Congresso de Ciências da Comunicação.
- Harrel, F. (2013). *Phantasmal Media. An Approach to Imagination, Computation and Expression.* Cambridge: MIT Press.
- Holsti, O. R. (1969). *Content Analysis for the Social Sciences and Humanities.* Massachussets (Estados Unidos): Addison-Wesley.
- Kool, H. (2016). *The Ethics of Immersive Journalism: A Rethorical Analysis of News Storytelling.* Stanford: Universidad de Stanford.
- Nielsen, J. (2008). Writing Style for Print vs. Web. Nielsen Norman Group. Recuperado de <https://www.nngroup.com/articles/writing-style-for-print-vs-web>

- Pérez-Seijo, S. (2017). *El Periodismo Inmersivo en las Televisones Públicas Europeas*. Santiago: Universidad de Santiago de Compostela.
- Quesada, A., y Tejedor; S. (2016). *Aplicaciones educativas de los videojuegos: El caso de World of Warcraft*. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, 48, 187–196.
- Rubio-Tamayo, J., Gertrudix, M., & García, F. (2017). *Immersive Environments and Virtual Reality: Systematic Review and Advances*. Communication, Interaction and Simulation. Multimodal Technologies and Interact, 1(21).
- Samson, E. (2015). *Informar con Juegos Serios: sus potenciales y limitaciones para el periodismo actual*. Revista Radar, 1, 120-149.
- Sánchez-Vives; Slater, M. (2005). *From Present to Consciousness Through Virtual Reality*. Nature Reviews Neuroscience 6 (4), 332–339.
- Slater, M., Grotten, R., & Kiltani, K. (2012). *The Sense Of Embodiment In Virtual Reality*. Presence, 21 (4), 373–387.
- Slater, M., Lotto, B., Arnold, M., & Sánchez-Vives, M. (2009). *How We Experience Virtual Reality Environments*. In AA.VV., Anuario de Psicología. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Tejedor, S. (2007). *Periodismo “mashup”. Combinación de recursos de la web social con una finalidad ciberperiodística*. Anàlisi: quaderns de comunicació i cultura, (35), 17–26.
- Vázquez-Herrero, J., y López-García, X. (2016). *Documental interactivo en los cibermedios: estudios de caso de 2012 a 2016*. II Simposio de la Red Internacional de Investigación y Gestión de la Comunicación, Ecuador.
- Watson, Z. (2017). VR for News: The New Reality? *Digital News Report*. Recuperado de <http://www.digitalnewsreport.org/publications/2017/vr-news-new-reality/>