



GRUPO TEMÁTICO – GT 1

NOVAS TENDÊNCIAS DE COMUNICAÇÃO PARA O CONHECIMENTO DOS PROBLEMAS SOCIAIS

Profa.Dra. Maria Isabel Rodríguez Fidalgo
Universidad de Salamanca (Espanha)

Profa.Dra. Adriana Paíno Ambrosio
Universidad Europea Miguel de Cervantes (Espanha)

A realidade digital atual e, mais especificamente, as potencialidades oferecidas pela Internet ligadas ao multimídia, à hipertextualidade e à interatividade provocaram mudanças na produção, distribuição e consumo de conteúdos mediáticos. Por outro lado, do ponto de vista comunicativo, o interesse em abordar certos problemas sociais tem ganhado espaço nas tecnologias "interativas e imersivas", tendo em vista o grande potencial que está além do ato de informar. Isto é, as novas dinâmicas e narrativas discursivas propõem perspectivas sensibilizadoras e de sensibilização de um ponto de vista social. Com isso, torna-se possível a emergência de novas linhas interdisciplinares de investigação, que propõem abordagens metodológicas que combinam técnicas variadas, aproximando práticas quantitativas das qualitativas.

Este grupo de trabalho visa atrair investigadores de diferentes disciplinas a fim de propor reflexões e debates em torno das linhas temáticas:

- As potencialidades das tecnologias digitais como serviço de informação social. Inovações e mudanças neste contexto.
- Realidade virtual e realidade aumentada com ênfase na sua aplicação no contexto social.
- O documentário social interativo.
- Novas formas de interação e participação no contexto digital para fins sociais.
- Empoderamento social: segmentos múltiplos, redes sociais e ciberativismo.
- A perspectiva de gênero e os meios cibernéticos.
- Outras propostas relacionadas às questões levantadas.

PALAVRAS-CHAVE

Tecnologia, interação, participação, narrativas, imersão, problemas sociais.



REFERÊNCIAS

BALAGUER, Juan José. **Diseños participativos en el i-doc colaborativo: modelo de análisis y evaluación.** Revista De Comunicación, 19(2), 2020, p. 47-60.
<https://doi.org/10.26441/RC19.2-2020-A3>

CAPAPÉ, Elena. **Nuevas formas de consumo de los contenidos televisivos en España: una revisión histórica (2006-2019).** Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 26(2), 2020, p. 451-459. <https://doi.org/10.5209/esmp.67733>

DE LA PEÑA, Nonny, WEIL, Peggy, LLOBERA, Joan, GIANNOPOULOS, Elías, POMÉS, Ausiàs, SPANIANG, Bernhard, FRIEDMAN, Doron, SÁNCHEZ-VIVES, María, SLATER, Mel. **Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news.** Presence: Teleoperators and virtual environments, XIX(4), 2010, p. 291–301.
https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005

JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling.** Technology Review, 2003. Recuperado de <https://bit.ly/3lpAmUy>

MOYANO, Renzo. **Tecnologías y estructura social.** RevCom, (10), 2020, e032.
<https://doi.org/10.24215/24517836e032>

RODRÍGUEZ-FIDALGO, M^a Isabel, PAÍNO-AMBROSIO, Adriana. **Use of virtual reality and 360° video as narrative resources in the documentary genre: Towards a new immersive social documentary?** Catalan Journal of Communication & Cultural Studies, 12(2), 2020, p. 239-253. https://doi.org/10.1386/cjcs_00030_1

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan.** Barcelona, España: Deusto, S.L.U, 2013.

SUCARI, Jacobo. **El documental social participativo.** Obra Digital, (12), 2017, p. 69-85.
<https://doi.org/10.25029/od.2017.112.12>

TOURSEL, Angelina, PHILIPPE, Useille Philipp. **Immersive journalism, a “New frontier” of information experience?** Brazilian Journalism Research, 15(2), 2019. p. 336-357
<https://doi.org/10.25200/BJR.v15n2.2019.1230>



ABSTRACT

NEW TRENDS IN COMMUNICATION FOR THE UNDERSTANDING OF SOCIAL ISSUES

The current digital reality, and more specifically the potential offered by the Internet in terms of multimedia, hypertextuality and interactivity, has brought about changes in the production, distribution and consumption of media content. On the other hand, the interest in tackling certain social problems from a communicative point of view sees in the so-called "interactive and immersive" technologies a great potential not only to inform, but also to propose sensitising and awareness-raising perspectives from a social point of view. This has enabled the emergence of new interdisciplinary lines of research, which propose methodological approaches combining both quantitative and qualitative techniques.

This working group aims to bring together researchers from different disciplines in order to propose reflections and debates around the following thematic lines:

- The potential of digital technologies in the service of social information.
- Innovations and changes in this context.
- Virtual Reality and Augmented Reality and their use in the social context.
- The interactive social documentary.
- New forms of interaction and participation in the digital context for social purposes.
- Social empowerment: multiscreens, social networks and cyberactivism.
- The gender perspective and cybermedia.
- Other proposals related to the issues raised.

KEYWORDS

Technology, interaction, participation, narratives, immersion, social problems.

REFERENCES

BALAGUER, Juan José. **Diseños participativos en el i-doc colaborativo: modelo de análisis y evaluación**. Revista De Comunicación, 19(2), 2020, p. 47-60.
<https://doi.org/10.26441/RC19.2-2020-A3>

CAPAPÉ, Elena. **Nuevas formas de consumo de los contenidos televisivos en España: una revisión histórica (2006-2019)**. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 26(2), 2020, p. 451-459. <https://doi.org/10.5209/esmp.67733>

DE LA PEÑA, Nonny, WEIL, Peggy, LLOBERA, Joan, GIANNOPOULOS, Elías, POMÉS, Ausiàs, SPANIANG, Bernhard, FRIEDMAN, Doron, SÁNCHEZ-VIVES, María, SLATER, Mel. **Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of**



news. Presence: Teleoperators and virtual environments, XIX(4), 2010, p. 291–301.
https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005

JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling.** Technology Review, 2003. Recuperado de <https://bit.ly/3lpAmUy>

MOYANO, Renzo. **Tecnologías y estructura social.** RevCom, (10), 2020, e032.
<https://doi.org/10.24215/24517836e032>

RODRÍGUEZ-FIDALGO, M^a Isabel, PAÍNO-AMBROSIO, Adriana. **Use of virtual reality and 360° video as narrative resources in the documentary genre: Towards a new immersive social documentary?** Catalan Journal of Communication & Cultural Studies, 12(2), 2020, p. 239-253. https://doi.org/10.1386/cjcs_00030_1

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan.** Barcelona, España: Deusto, S.L.U, 2013.

SUCARI, Jacobo. **El documental social participativo.** Obra Digital, (12), 2017, p. 69-85.
<https://doi.org/10.25029/od.2017.112.12>

TOURSEL, Angelina, PHILIPPE, Useille Philipp. **Immersive journalism, a “New frontier” of information experience?** Brazilian Journalism Research, 15(2), 2019. p. 336-357
<https://doi.org/10.25200/BJR.v15n2.2019.1230>



ACESSE O SITE CBCS 2021: <https://www.unifsa.com.br/cbcs2021/>

ATENÇÃO: Todos o(a)s participantes do 2º CBCS devem se inscrever no portal do evento. A inscrição no 2º CBCS só será efetivada mediante pagamento da taxa de inscrição. A taxa de inscrição assegura ao participante o direito de participar do evento, como ouvinte, coordenador(a) de GT, debatedor(a), apresentador(a) ou como coautor(a) de trabalho.

