

El periodismo inmersivo y transmedia: de leer la historia a vivirla en primera persona

Immersive and Transmedia Journalism: From Reading the Story to Live it in First Person

Adriana Paíno Ambrosio – Universidad de Salamanca – adriana.paino@usal.es

Lucía Jiménez Iglesias – Universitat de Barcelona – luciajimenez@ub.edu

M^a Isabel Rodríguez Fidalgo – Universidad de Salamanca – mrfidalgo@usal.es

Abstract: La realidad virtual (RV) se encuentra en un momento de pleno auge. La tecnología evoluciona a pasos agigantados y cada vez son más los fabricantes que están desarrollando sus propias gafas de realidad virtual para consumir contenidos en 3D. A ello se suma que, lejos del mundo de los videojuegos, otros sectores como el cine o el audiovisual están comenzando a interesarse por las posibilidades que ofrece la RV, de modo que cada vez es más frecuente encontrar contenidos que exploran con la utilización de esta tecnología en áreas como el periodismo. En los últimos años han proliferado los trabajos periodísticos que, además de un artículo tradicional en texto e imágenes, también ofrecen al lector la posibilidad de experimentar en primera persona los acontecimientos narrados gracias a la realidad virtual. Este es el caso de *6x9: A virtual experience of solitary confinement* (2016), un proyecto creado por el diario The Guardian que traslada al usuario a una prisión norteamericana. La pieza realiza una reconstrucción de una celda individual, potenciada con cortes de audio en la que los presos narran sus experiencias y efectos visuales que simulan el paso del tiempo y los efectos psicológicos provocados por el aislamiento. El proyecto se complementa con una gran cantidad de contenido adicional, disponible en el sitio web del medio, todo ello con el objetivo crear conciencia en torno a la situación de los presos sometidos

a este tipo de confinamiento en las cárceles de Estados Unidos. A través del estudio de 6x9, el presente trabajo profundiza en las posibilidades del periodismo inmersivo como herramienta de sensibilización social y explora en cómo la utilización de las tecnologías RV ha abierto un nuevo camino de oportunidades a la hora de contar historias que genera al mismo tiempo una mayor implicación de la audiencia.

Keywords: periodismo inmersivo; realidad virtual; VR; narrativas transmedia.

1. Introducción

La realidad virtual ha llegado con fuerza y, más allá del ámbito del entretenimiento, cada vez es más frecuente encontrar proyectos que hacen uso de esta tecnología en sectores tan diversos la publicidad, el turismo, la educación o la salud. Recientemente, los medios de comunicación han comenzado a ver el potencial que ofrece la utilización de esta tecnología para la creación de contenidos informativos, lo que ha dado lugar al denominado *periodismo inmersivo*, término acuñado por Nonny de la Peña para hacer referencia a aquellos proyectos periodísticos que utilizan la tecnología de la realidad virtual para permitir que el usuario experimente en primera persona los acontecimientos o eventos que se describe en las historias periodísticas (De la Peña, Weil, Llobera, Giannopoulos, Pomés, Spanlang, Friedman, Sánchez-Vives & Slater, 2010; De la Peña, 2011; Domínguez, 2013, 2015). La aplicación de la realidad virtual a los contenidos periodísticos abre un nuevo camino de posibilidades a los medios de comunicación para poder llegar a las audiencias del actual panorama mediático, para las que ya no basta con recibir la información y consumirla de manera pasiva, sino que ahora quieren participar e interactuar con la información. El periodismo inmersivo permite a los espectadores involucrarse realmente con las noticias y hacerles sentir parte de la historia, de manera que van a poder experimentar la sensación de estar en el lugar en el que sucede el hecho noticioso, lo que implica una transformación de la forma en la que se cuentan y consumen las historias periodísticas en relación a lo que se venía haciendo en el periodismo tradicional (De la Peña et al., 2010).

Pero más allá de la mera sensación de inmersión del espectador se puede hablar de las posibilidades de la realidad virtual para ayudar a concienciar y sensibilizar a los usuarios en relación a determinados temas o cuestiones sociales; es decir, de crear experiencias empáticas que ayuden a acercar más al espectador a la historia, que con una noticia o un reportaje tradicional. En el caso concreto que se pretende analizar en la presente comunicación los creadores partían de un objetivo claro: sensibilizar a la población sobre las consecuencias del confinamiento solitario en las cárceles de Estados Unidos. Se trata de un tema frecuente en los medios de comunicación, muy trabajado por el periódico que realiza la pieza, The Guardian, que plantea un contenido en realidad virtual con el que se espera reforzar el contenido de los reportajes que ha publicado gracias a la experimentación en primera persona.

1.1. El desarrollo del periodismo inmersivo entre 2007 y 2016

Como se ha señalado líneas anteriores, Nonny de la Peña es una pionera en lo que a periodismo inmersivo se refiere. Ya en 2007 creó *Gonne Gitmo* (2007) con la plataforma Second Life, que traslada al usuario a una prisión de Guantánamo, recreada digitalmente; y posteriormente ha continuado trabajando en esta línea realizando otros proyectos que continúan profundizando en la utilización de escenarios digitales con audios reales de los sucesos que aborda en cada uno de ellos, como *Cap and Trade* (2010), *Hunger in L.A.* (2012), *Project Syria* (2014), *Kiya* (2016) o *Across the Line* (2016). A partir de 2015 se ha podido observar una amplia proliferación de contenidos periodísticos realizados con la tecnología de la realidad virtual, buena parte de ellos desarrollados por medios de comunicación, tanto nacionales como internacionales, que se han sentido atraídos por este formato y las posibilidades derivadas de su aplicación al relato periodístico. Algunos han creado sus propias *apps* para albergar y consumir las piezas realizadas en RV, generalmente gratuitas y que se pueden descargar directamente en un dispositivo móvil, para ser consumidas bien directamente desde la pantalla del Smartphone (lo que se denomina vista móvil) o acoplando unas gafas de realidad virtual (que pueden ser unas gafas de cartón de bajo coste). Otros, en cambio, ofrecen la posibilidad de visualizar los contenidos

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

directamente desde la pantalla del ordenador, utilizando las flechas del teclado o el ratón para desplazarse por el espacio. Si bien en esta última opción el carácter inmersivo que ofrece la realidad virtual se pierde.

En España, en febrero de 2016 tuvo lugar el primer laboratorio de periodismo inmersivo (*Immersive Journalism Lab*) -una iniciativa de Designit, The App Date y Virtual Natives- en el que se desarrollaron las dos primeras piezas españolas de periodismo en realidad virtual realizadas de manera colaborativa por periodistas procedentes de diferentes medios de comunicación nacionales (RTVE, El País, Eldiario.es, Yorokobu, Grupo Vocento, El Mundo, Cadena Ser y Grupo Zeta): *Urban beekeeping* (2016) y *Campo urbano, ciudad rural* (2016); ambas disponibles en la aplicación para dispositivos móviles VReak, y que se presentaron en un evento especial organizado por The App Date. Asimismo, en septiembre de este mismo año, tuvo lugar un segundo evento por el que se dio a conocer *Esto es Madrid* (2016), una pieza más realizada en el *Immersive Journalism Lab*, llevada a cabo en este caso por el programa Salvados, de La Sexta, en colaboración con la ONG Intermón Oxfam. También el diario El País ha creado su propia *app* de realidad virtual -El País VR-, que estrenó con *Fukushima, vidas contaminadas* (2016); un reportaje en realidad virtual que aborda las consecuencias de la catástrofe nuclear y permite que los usuarios se “teletransporten” a la zona cero del accidente, cinco años después del suceso, y conozcan a algunos de los habitantes que, todavía hoy, permanecen viviendo en los pueblos cercanos; o la más reciente, *Alepo* (2016) sobre el trabajo diario de los Cascos Blancos sirios. Incluso Radio Televisión Española ha experimentado con la creación de diferentes piezas en realidad virtual. Concretamente en 2015 el ente público puso en marcha un proyecto transmedia con videos en realidad virtual denominado *Ingeniería Romana*; y, posteriormente, con motivo de la celebración de los Juegos Olímpicos de Río de Janeiro, RTVE creó *Vive Río: Heroínas* (2016).

En el ámbito internacional se pueden señalar también diferentes ejemplos de medios de comunicación que se han lanzado a la creación en RV como The New York Times, que dispone de una aplicación para dispositivos móviles -NYTVR- con mucha actividad, que cuenta ya con un gran número de proyectos de

periodismo en realidad virtual, pero también de entretenimiento, como videoclips musicales. Algunos títulos que se pueden encontrar en esta aplicación son *The Displaced* (2015), *The Fight for Falluja* (2016), *The Modern Games* (2016) o *10 Shots Across the Border* (2016). Associated Press también se ha sumado a la creación de contenidos para su visionado con gafas de realidad virtual con la creación de piezas como *Alzheimer's Disease: Exploring The Brain* (2016), *North Korea 360°* (2016), *Seeking Home: Life Inside the Calais Migrant Camp* (2015) o *The Second Line* (2016), entre otras.

Entre otros medios que están trabajando actualmente con realidad virtual son The Huffington Post, que dispone de su propia *app* -RYOT- en la que se pueden encontrar piezas como *Waves of Grace* (2015), *The Nepal Earthquake* (2015) o *The Crossing* (2015); ABC News con piezas como *Phiona: A VR Portrait of The Queen of Katwe* (2016), *Inside North Korea* (2015) o *Inside Syria* (2015); o la BBC con *Rome's Invisible City* (2015). El diario The Guardian también se ha sumado recientemente a la creación de piezas inmersivas; concretamente, el primer contenido que ha desarrollado bajo este nuevo paraguas ha sido *6x9: A virtual experience of solitary confinement* (2016), que será la pieza objeto de estudio de la presente comunicación.

Además de los medios de comunicación, diferentes empresas y autores están trabajando también en esta misma línea. Un ejemplo de recreación que alterna la utilización de videos en 360 grados y audios reales es *Witness 360: 7/7* (2016), de East City Films que, a través del relato de una de las supervivientes de los ataques terroristas del metro de Londres, el 7 de julio de 2005, introduce al espectador en un vagón de metro, instantes antes del suceso. O *Inside Impact: East Africa* (2015), un proyecto de Paul & Félix Studio para la Fundación Bill Clinton, en la que el usuario podrá acompañar al expresidente estadounidense y a Chelsea Clinton en su viaje al continente africano en la primavera de 2015.

1.2. Periodismo inmersivo y periodismo transmedia: hacia una mayor participación del espectador

No hay un manual de estilo a seguir para poder contar historias en realidad virtual, lo que hace difícil establecer un modelo de análisis que se pueda aplicar

de manera general a este tipo de proyectos. Lo único que aparece inamovible en todas estas piezas es el objetivo de contar una historia y permitir que el usuario sea el protagonista y que asista y viva en primera persona el suceso en cuestión. Estamos, por tanto, en una fase experimental en la producción de proyectos de periodismo inmersivo. Una etapa marcada por la ausencia de pautas claras que seguir, pero con el claro objetivo de hacer que la audiencia participe.

En estos momentos, y a partir de los diferentes ejemplos que se pueden encontrar actualmente, algunos de los cuales se han mencionado en el epígrafe anterior, cabe diferenciar dos modalidades de periodismo inmersivo. Un primer grupo está formado por los proyectos que utilizan imágenes reales, grabadas en 360 grados; mientras que el segundo grupo lo componen aquellos que utilizan escenarios creados digitalmente, en tres dimensiones, combinados con audios o testimonios reales.

Además, cabe señalar que muchas de las piezas periodísticas en realidad virtual nacen vinculadas a proyectos más amplios, tratando de ofrecer un punto de vista diferente que no permiten los formatos tradicionales; es decir, forman parte de un universo narrativo -un universo transmedia-, en la medida en que el relato se expande a través de diferentes medios y soportes, otorgando a su vez una mayor implicación del usuario-consumidor (Scolari, 2013). Este es el caso de *Fukushima, vidas contaminadas* (2016) o *The Displaced* (2015), mencionadas anteriormente; o *6x9: A virtual experience of solitary confinement*, objeto de estudio de la presente comunicación, en las que se utilizan diferentes elementos para expandir la narración (entrevistas y reportajes en formato texto, páginas web, reportajes televisivos, etc.) a los que se suma la pieza inmersiva, que ofrece un punto de vista diferente que no permiten los soportes tradicionales, permitiendo al espectador la posibilidad de interactuar con el contenido, en la medida en que puede asistir y vivir en primera persona el hecho noticioso.

2. Metodología

La presente comunicación plantea como objeto de estudio la pieza periodística *6x9: A virtual experience of solitary confinement* (2016), proyecto elaborado por

el periódico The Guardian. Bajo una metodología cualitativa, se plantea un análisis de contenido del citado proyecto, el cual ha sido articulado partiendo de las siguientes hipótesis y objetivos:

Hipótesis:

1. La realidad virtual comienza a configurarse como una herramienta para la elaboración de contenidos periodísticos y de concienciación social.
2. En los proyectos periodísticos elaborados bajo la tecnología de RV (periodismo inmersivo), la finalidad informativa va unida a la intencionalidad de que el usuario que consume dicha información se involucre en la historia, pasando de ser un mero consumidor de la información a poderla vivir en primera persona (periodismo transmedia).

Objetivos:

1. Describir los elementos narrativos por los que vendría definido el proyecto *6x9: A virtual experience of solitary confinement* (2016)
2. Identificar qué elementos narrativos servirían para poder definir el proyecto como un ejemplo de periodismo inmersivo.
3. Identificar qué elementos narrativos servirían para poder definir el proyecto como un ejemplo de periodismo transmedia.
4. Analizar la vertiente de sensibilización social inmersa en el proyecto objeto de estudio.

3. Análisis y resultados

6x9: A virtual experience of solitary confinement es un proyecto creado por el diario The Guardian en colaboración con The Mill. Se trata de una pieza creada en realidad virtual, de nueve minutos de duración, que sitúa al usuario dentro de una celda de aislamiento norteamericana. La idea surgió con el objetivo de generar debate en torno a este tipo de confinamiento en solitario y crear conciencia sobre las consecuencias psicológicas que conlleva para un preso permanecer durante 23 horas, con poco o ningún contacto humano, durante varios días e incluso décadas. La celda ha sido recreada de forma digital, pero

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

incluye audios reales (tanto sonido ambiente como relatos de personas que han vivido en primera persona el aislamiento en una celda de estas características) que vienen a aumentar la sensación de inmersión que experimenta el usuario.

El proyecto se encuentra disponible para su descarga de manera gratuita para dispositivos iOS y Android, así como en la página web de The Guardian a través de un video en 360°. Antes de comenzar con la experiencia inmersiva, la pieza realiza una introducción en la que se ofrece al usuario una serie de datos informativos en formato texto (letras blancas sobre un fondo negro) acerca del confinamiento en solitario en los Estados Unidos.

Right now, 80,000-100,000 people are in solitary confinement in the US. They spend 22-24 hours a day in concrete cells, with little to no human contact for days or even decades. The cell you see is based on real US prison cells. The voices you hear are not actors. The sound you are from Maine maximum security prison, courtesy of Frontline (*6x9 A virtual experience of solitary confinement*, 2016).

Se acompaña de una advertencia en la que se informa a los espectadores de la necesidad de ser mayor de edad para participar en la experiencia y de las posibles reacciones emocionales que puede suponer.

Before watching further you should be aware that this piece has disturbing material and could provoke an emotional reaction. You should take this and your comfort level into consideration before you choose to continue. You must be at least eighteen years old to participate in this virtual experience (*6x9 A virtual experience of solitary confinement*, 2016).

Posteriormente se ofrece al usuario la posibilidad de visionar el contenido directamente desde la pantalla del Smartphone o utilizando unas gafas de realidad virtual acopladas al dispositivo móvil (del tipo Google Cardboard o similar) y se recuerda la necesidad de utilizar auriculares para que la experiencia sea lo más inmersiva posible. En el caso de seleccionar la vista móvil la pieza comienza a reproducirse automáticamente y no permite al usuario volver atrás para cambiar la modalidad de visualización, no así en el caso de elegir la vista “VR headset” que incluye una flecha en la esquina superior izquierda que posibilita volver al comienzo de la pieza y cambiar a la vista “Phone”.

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

Una seleccionando el tipo de visualización, el usuario aparece dentro de una celda de una cárcel norteamericana, recreada de manera digital por lo que no se trata de imágenes reales grabadas en 360°. Se trata de un espacio de reducido tamaño con paredes de ladrillo blanco, una cama, una pequeña repisa con un taburete anclado a la pared y un inodoro con lavamanos. En una de las paredes se encuentra una puerta con una pequeña ventana desde la que no se puede ver el exterior de la celda, mientras se escucha el eco de las conversaciones que se suceden en el edificio y una voz en off saluda al “nuevo recluso”: “Bienvenido a tu celda. Vas a estar aquí 23 horas al día”.

Figura 1. Captura de pantalla del proyecto *6x9 A virtual experience of solitary confinement*



Fuente: App 6x9

En total, la pieza tiene una duración inferior a los tres minutos (2'50"), a lo largo de los cuales se van sucediendo diferentes testimonios, a modo de cortes de audio, de personas reales que han vivido este tipo de reclusión. A esto se suma que, a lo largo de todo el contenido, van a producirse alusiones directas al espectador, también en formato audio, que le ayudan a entender lo que está pasando a su alrededor: “Ahora que estás aquí ¿qué vas a hacer?, ¿qué puedes hacer?”, pregunta una voz en off en un momento determinado mientras van apareciendo en la celda diferentes elementos como revistas, libros o papel y

lápiz para escribir. Cada vez que el usuario se mueve por el espacio y centra su mirada en un objeto comienzan a reproducirse los testimonios que narran sus vivencias relacionadas con el elemento en cuestión durante el tiempo en el que permanecieron recluidos. En este sentido, la pieza incorpora una novedad que es la posibilidad, no solo de explorar el espacio -que es la característica fundamental que ofrecen las piezas en realidad virtual-, sino también de seleccionar la información que se quiere consumir en el desarrollo del contenido, en la medida en que el usuario puede “activar” los audios de los exreclusos enfocando la mirada en cada uno de los elementos que se muestran dentro de la celda. De este modo, si el espectador quiere conocer el tipo de libros a los que tienen acceso los reclusos o a quién solían escribir sus cartas durante su periodo de reclusión, solo tiene que enfocar su mirada en la dirección en la que se encuentra el objeto y los clips de audio comenzarán a reproducirse automáticamente, deteniéndose en el momento en el que el usuario cambie la posición de su dispositivo móvil. De este modo se obtiene información como: qué hay dentro de una celda de aislamiento, cuántas horas pasan al día los reclusos, de qué elementos disponen y qué pueden hacer estas personas durante todo este tiempo, y qué posibles efectos psicológicos conlleva este tipo de confinamiento en solitario; todo ello desde el interior de una celda y desde el punto de vista de un recluso, ya que proyecto, en definitiva, permite al usuario ejercer el rol de una persona recluida en una cárcel norteamericana. Todo ello es lo que conduce hablar de este proyecto como un ejemplo de periodismo inmersivo.

3.1. Periodismo transmedia: la expansión del universo narrativo de 6x9

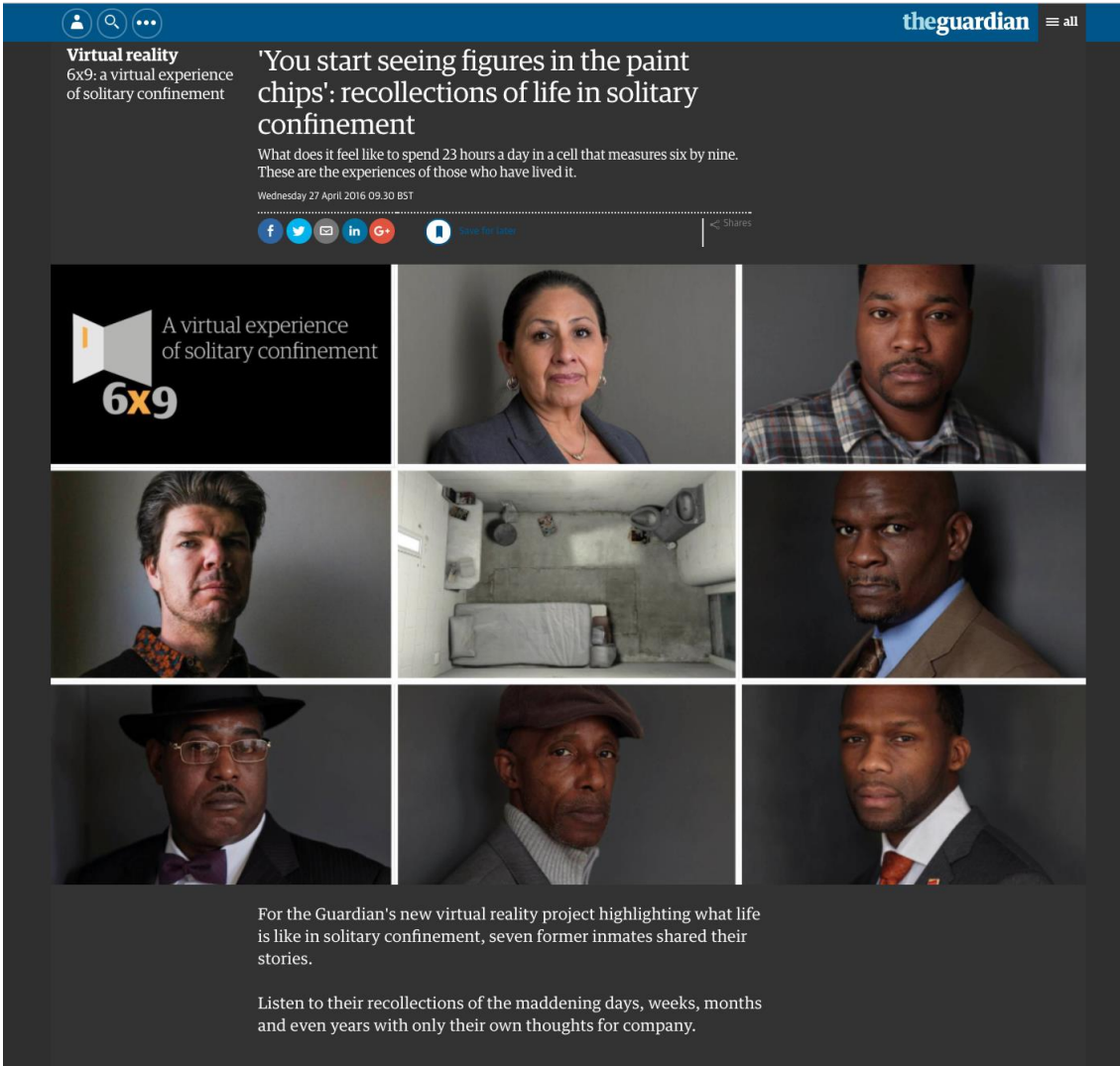
A la *app* de realidad virtual se suma un espacio dentro de la página web de The Guardian dedicado al proyecto *6x9: A virtual experience of solitary confinement*, que ofrece información adicional a la pieza en realidad virtual. Concretamente, en este apartado se incluye un tráiler de la pieza, así como las instrucciones para poder consumirla (dónde descargar el contenido y cómo acoplar unas gafas de realidad virtual) y contenidos adicionales (*Moore on solitary confinement*) con enlaces a diferentes noticias y reportajes publicados en la web del medio.

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

Además, se incluye un enlace para poder escuchar las experiencias de siete personas (seis hombres y una mujer) que han permanecido en confinamiento en solitario. Cada una de estas experiencias aparecen en formato audio, con una fotografía del personaje y una descripción en formato texto. Se puede hablar, por tanto, de un proyecto periodístico transmedia al expandirse el relato en diferentes soportes, de modo que cada uno de los elementos que lo integran van a aportar algo nuevo a la historia, pero creando al mismo tiempo una experiencia unificada. A esto cabe añadir que el usuario es el que va a decidir el nivel de profundidad que quiere alcanzar en la experiencia, seleccionando por dónde quiere empezar a consumir la información y hasta dónde quiere llegar.

Figura 2. Espacio web dedicado a *6x9: A virtual experience of solitary confinement*



The screenshot shows a Guardian article titled "You start seeing figures in the paint chips": recollections of life in solitary confinement". The article is part of a "Virtual reality" series. It features a grid of seven portraits of former inmates and a central image of a prison cell. The text describes the experience of spending 23 hours a day in a small cell and includes a link to listen to their stories.

Virtual reality
6x9: a virtual experience of solitary confinement

'You start seeing figures in the paint chips': recollections of life in solitary confinement

What does it feel like to spend 23 hours a day in a cell that measures six by nine. These are the experiences of those who have lived it.

Wednesday 27 April 2016 09:30 BST

A virtual experience of solitary confinement
6x9

For the Guardian's new virtual reality project highlighting what life is like in solitary confinement, seven former inmates shared their stories.

Listen to their recollections of the maddening days, weeks, months and even years with only their own thoughts for company.

Fuente: <https://goo.gl/gvLzuk>

Dentro de este proyecto transmedia, la página web es el centro de todo el contenido ya que es a partir de este espacio desde el que se puede acceder a los demás elementos que forman parte del universo narrativo. No obstante, es la pieza inmersiva la que adquiere un papel esencial para el conjunto de la experiencia, ya que es el elemento que permite participar directamente al espectador permitiendo que éste viva en primera persona la historia.

3.2. 6x9 como herramienta de sensibilización social

La creación del proyecto *6x9: A virtual experience of solitary confinement* parte con el objetivo de concienciar a la sociedad sobre las consecuencias que implica el confinamiento en solitario en las cárceles norteamericanas. La tecnología de la realidad virtual permite que al usuario sentir que está físicamente dentro de una celda de la que no puede salir, y los diferentes efectos visuales (luces que parpadean, desenfoques, movimientos de cámara) y sonoros (ruidos, voces, gritos y chirridos) contribuyen a crear una sensación de angustia en el usuario, lo que viene a favorecer la sensación de inmersión y que la experiencia sea lo más realista posible. De este modo se genera un mayor impacto en la audiencia, del que se consigue con un video o un reportaje en formato tradicional, lo que ayuda a fomentar el debate.

Al componente informativo, a través de los datos que aportan las diferentes voces del narrador y los exreclusos (además del texto al comienzo de la pieza), se une el de la inmersión que va a permitir al usuario extraer por sí mismo más información relacionada con la carga psicológica de las personas sometidas a este confinamiento durante una media de 23 horas al día. Así, el usuario puede obtener sus propias conclusiones a partir de su experiencia.

4. Conclusiones

El análisis descrito permite constatar que actualmente se está produciendo un cambio en la configuración y el tratamiento de los contenidos periodísticos. Los formatos periodísticos tradicionales se están reinventando gracias a la utilización de la tecnología de la realidad virtual lo que, al mismo tiempo, está afectando a

la manera en la que el espectador consume las historias periodísticas. La posibilidad de que el usuario experimente en primera persona los hechos narrados es el principal elemento innovador de este tipo de proyectos creados en base a la realidad virtual; de modo que el espectador-usuario se convierte también en protagonista de la información, pasando de ser un mero consumidor pasivo a un consumidor activo, en la medida en que marca el punto de vista que quiere ver en cada momento dentro de la pieza. *6x9: A virtual experience of solitary confinement* constituye un claro ejemplo de ello, de modo que gracias a la realidad virtual el espectador puede descubrir cómo es una celda de confinamiento en solitario en Estados Unidos y sentir que está allí físicamente, aunque se encuentre en cualquier otra parte del mundo; algo a lo que contribuye no solo la imagen en 360°, que en este caso es una recreación digital, sino también, los audios reales que se escuchan en el desarrollo de toda la pieza.

Al mismo tiempo, al tratarse de un proyecto transmedia, se rompe la unidireccionalidad habitual en los formatos tradicionales ya que, en este caso, el usuario es el que elige y decide cómo quiere consumir la información y qué nivel de profundidad alcanza en la misma, de modo que puede decidir consumir solo la pieza inmersiva o ampliarla con los contenidos adicionales de la web, leer los reportajes o escuchar los audios.

En conclusión, *6x9: A virtual experience of solitary confinement* pone de relieve los daños psicológicos que pueden derivar del aislamiento desde el punto de vista diferente, permitiendo a los usuarios participar y ejercer el rol de un preso más y experimentar lo que otros presos narran sobre su paso por una de estas celdas. A esto se une el resto de elementos que forman parte del universo narrativo de *6x9*, que van a ayudar al espectador a ampliar la información en al respecto y a conocer más detalles del confinamiento en solitario. Todo ello viene a constatar, en definitiva, que los modos de hacer y de consumir la información están cambiando, y la realidad virtual ha comenzado ya a configurarse como una tecnología que puede ayudar a los profesionales de la información a llegar de otro modo a las nuevas audiencias.

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

5. Referencias bibliográficas

De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomés, A., Spanlang, B., Friedman, D., Sánchez-Vives, M. & Slater, M. (2010). Immersive journalism: immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 19(4), 291-301. Recuperado el 2 de noviembre de 2016, de <http://goo.gl/4OTsB4>

De la Peña, N. (2011). Physical World News In Virtual Spaces. Representation and Embodiment in Immersive Nonfiction. *Media Fields Journal*, 3. Recuperado el 2 de noviembre de 2016, de <http://goo.gl/vFk29J>

Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo. Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y en la acción* (Tesis doctoral, Universitat Ramon Llull). Recuperado el 2 de noviembre de 2016, de <https://goo.gl/e99WPK>

Domínguez, E. (2013). *Periodismo inmersivo. La influencia de la realidad virtual y del videojuego en los contenidos informativos*. Barcelona: Editorial UOC.

Domínguez-Martín, E. (2015). Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. *El profesional de la información*, 24(4). Recuperado el 2 de noviembre de 2016, de <http://goo.gl/g4OMN9>

Immersive Journalism (2016). immersivejournalism.com

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

López, C. (2008). Breve historia de los mundos virtuales. En *Arte y Arquitectura Digital, Net-Art y Universos Virtuales*. Málaga: Grupo de Investigación Arte, Arquitectura y Sociedad Digital. Recuperado el 2 de noviembre de 2016, de

Del verbo al bit

Universidad de La Laguna, 2017

<http://goo.gl/F6gp4CPérez>

Paíno, A., Rodríguez, M.I. & Jiménez, L. (2016). Nuevas perspectivas en la producción periodística: la aplicación de la realidad virtual al discurso informativo. *De los medios y la comunicación de las organizaciones a las redes de valor*. Actas del II Simposio de la Red Internacional de Investigación de Gestión de la Comunicación. Quito, 15 y 16 de septiembre. 254-270.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto, S.L.U