

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL  
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN - FAMECOS

NATHÁLIA NOROEFÉ PORTO DA SILVA

**REALIDADE VIRTUAL E INFORMAÇÃO:** UMA ANÁLISE DA SENSIBILIZAÇÃO DAS  
MULHERES SOBRE A QUESTÃO DO ABORTO NO VÍDEO *ACROSS THE LINE*

Porto Alegre  
2020

GRADUAÇÃO



Pontifícia Universidade Católica  
do Rio Grande do Sul

NATHÁLIA NOROEFÉ PORTO DA SILVA

**REALIDADE VIRTUAL E INFORMAÇÃO: UMA ANÁLISE DA SENSIBILIZAÇÃO  
DAS MULHERES SOBRE A QUESTÃO DO ABORTO NO VÍDEO *ACROSS THE  
LINE***

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial para a  
obtenção do grau de Bacharel em  
Jornalismo pela Escola de Comunicação,  
Artes e Design – Famecos da Pontifícia  
Universidade Católica do Rio Grande do  
Sul.

Orientadora: Prof. Dra. Paula Puhl

Porto Alegre

2020

NATHÁLIA NOROEFÉ PORTO DA SILVA

**REALIDADE VIRTUAL E INFORMAÇÃO: UMA ANÁLISE DA SENSIBILIZAÇÃO  
DAS MULHERES SOBRE A QUESTÃO DO ABORTO NO VÍDEO ACROSS *THE  
LINE***

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como requisito parcial para a  
obtenção do grau de Bacharel em  
Jornalismo pela Escola de Comunicação,  
Artes e Design – Famecos da Pontifícia  
Universidade Católica do Rio Grande do  
Sul.

Aprovado em: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA:

---

Orientadora: Prof. Dra. Paula Puhl – PUCRS

---

Prof. Dra. Karen Sica - PUCRS

---

Prof. Dr. Roberto Tietzmann - PUCRS

Porto Alegre

2020

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à minha mãe, por sempre ter me incentivado aos estudos acima de tudo. Por ter sido mãe e pai, sem nunca ter medido esforços para me proporcionar tudo que precisei.

Ao meu amor, Alexandre, por todo o carinho e amor e por me acompanhar nessa caminhada há tanto tempo, me incentivando e me mostrando o meu potencial.

À minha amiga, colega e parceira, Mariana, que tanto admiro. Obrigada pelo apoio, pela amizade e pela energia positiva que sempre me passou.

Por fim, agradeço imensamente à minha orientadora, Paula Puhl, por ter acreditado no meu trabalho, por todo o suporte e por ter tornado esta etapa final do curso mais leve e serena.

## RESUMO

O presente estudo tem como finalidade compreender como o uso da realidade virtual pode influenciar a sensibilização das pessoas sobre assuntos polêmicos, mais precisamente sobre a questão do aborto, a partir do documentário *Across the line*, produzido pelo *Emblematic Group*, em 2016. As temáticas abordadas neste estudo correspondem ao desenvolvimento da realidade virtual e da comunicação digital, a partir de Pase, Vargas e Rocha (2019), a sensibilização do público, por meio de Puhl, Mallmann e Lima (2018), e a legislação do aborto nos Estados Unidos e no Brasil, além da sua representação cultural na sociedade, através de autores como Re (2009) e Filippo (2015). Para atingir seus objetivos, o estudo utiliza as técnicas de pesquisas bibliográfica e documental, bem como a análise de conteúdo. Também foi aplicado um questionário em grupos do Facebook e no WhatsApp, com a participação de 23 mulheres, em que as respondentes assistiram ao vídeo *Across the line* e responderam às questões de acordo com seus sentimentos e suas opiniões sobre o assunto. Os dados obtidos a partir do questionário foram divididos em três categorias: imersão proporcionada pela realidade virtual, relevância do uso da realidade virtual na questão do aborto e sensibilização do público. A análise mostrou que a realidade virtual proporciona uma maior sensibilização no público, por meio da imersão e de técnicas que colocam o usuário como protagonista. Além disso, evidenciou que esta tecnologia é capaz de gerar empatia e de ser um instrumento promissor para futuras produções relacionadas ao jornalismo. Por outro lado, percebe-se que ainda é algo distante do consumo dos brasileiros, sendo a falta de tradução dos conteúdos para a Língua Portuguesa uma possível causa disso, bem como aponta para a maior necessidade do jornalista de conhecer seu público.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunicação. Realidade Virtual. Imersão. Sensibilização. Aborto.

## **ABSTRACT**

This study aims to understand how the use of virtual reality can influence people's awareness of controversial issues, more precisely on the issue of abortion, from the documentary *Across the line*, produced by the Emblematic Group, in 2016. The themes of this study correspond to the development of virtual reality and digital communication, from Pase, Vargas and Rocha (2019), public awareness, through Puhl, Malmann and Lima (2018), and abortion legislation in the United States and Brazil, in addition to its cultural representation in society, through authors such as Re (2009) and Filippo (2015). To achieve its objectives, the study uses the techniques of bibliographic and documentary research, as well as content analysis. A questionnaire was also applied to groups on Facebook and WhatsApp, with the participation of 23 women, in which the respondents watched the video *Across the line* and answered the questions according to their feelings and opinions on the subject. The data obtained from the questionnaire were divided into three categories: immersion provided by virtual reality, relevance of the use of virtual reality in the issue of abortion and public awareness. The analysis showed that virtual reality provides greater public awareness, through immersion and techniques that put the user as the protagonist. In addition, it showed that this technology is capable of generating empathy and being a promising instrument for future journalism-related productions. On the other hand, it is perceived that it is still something far from the consumption of Brazilians, being the lack of translation of the contents into the Portuguese language a possible cause for this, as well as points to the greater need of the journalist to know his audience.

**KEYWORDS:** Communication. Virtual Reality. Immersion. Awareness. Abortion.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Link Trainer – Trans-Australia Airlines.....	16
Figura 2 – Sensorama.....	17
Figura 3 – Google Cardboard.....	18
Figura 4 – Captura de tela do diagrama dos três níveis de processamento cerebral sugeridos por Norman.....	23
Figura 5 – Captura de tela dos seis eixos que compõem projetos transmídia.....	28
Figura 6 – Captura de tela do documentário “ <i>Hunger in Los Angeles</i> ”.....	32
Figura 7 – Captura de tela de “ <i>Limbo: a virtual experience of waiting for asylum – 360 video</i> ”.....	33
Figura 8 – Captura de tela da experiência “Explorando um oásis”.....	34
Figura 9 – Captura de tela do documentário “Rio de Lama”.....	35
Figura 10 – Captura de tela do Modelo de Jornalismo de Inserção.....	37
Figura 11 – Captura de tela da experiência “ <i>Use of Force</i> ”.....	39
Figura 12 - Captura de tela da experiência “ <i>One Dark Night</i> ”.....	40
Figura 13 - Captura de tela da experiência “ <i>Kiya</i> ”.....	41
Figura 14 - Captura de tela da experiência “ <i>Across the line</i> ”.....	42
Figura 15 – Pessoas protestando contra o aborto em “ <i>Across the line</i> ”.....	43
Figura 16 – Mapa sobre tendência dos estados dos EUA sobre o aborto.....	52
Figura 17 – Captura de tela do questionário – 1.....	68
Figura 18 – Captura de tela do questionário – 2.....	68
Figura 19 – Captura de tela do questionário – 3.....	68
Figura 20 – Captura de tela do questionário – 4.....	69
Figura 21 – Captura de tela do questionário – 5.....	69

Figura 22 – Captura de tela do questionário – 6.....	69
Figura 23 – Captura de tela do questionário – 7.....	71
Figura 24 – Captura de tela do questionário – 8.....	71
Figura 25 – Captura de tela do questionário – 9.....	71
Figura 26 – Captura de tela do questionário – 10.....	71
Figura 27 – Captura de tela do questionário – 11.....	72
Figura 28 – Captura de tela do questionário – 12.....	72
Figura 29 – Captura de tela do questionário – 13.....	72
Figura 30 – Captura de tela do questionário – 14.....	73
Figura 31 – Captura de tela do questionário – 15.....	73
Figura 32 – Captura de tela do questionário – 16.....	74
Figura 33 – Captura de tela do questionário – 17.....	74
Figura 34 – Captura de tela do questionário – 18.....	75
Figura 35 – Captura de tela do questionário – 19.....	75
Figura 36 – Captura de tela do questionário – 20.....	75
Figura 37 – Captura de tela do questionário – 21.....	76
Figura 38 – Captura de tela do questionário – 22.....	76
Figura 39 – Captura de tela do questionário – 23.....	76



## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Continuidade, potencialização e ruptura no jornalismo digital.....	29
Tabela 2 – Quantidade de respondentes por faixa etária.....	62
Tabela 3 – Quantidade de respondentes por grau de escolaridade.....	63
Tabela 4 – Quantidade de respondentes quanto à opinião sobre o aborto.....	64
Tabela 5 – Categorias da análise de conteúdo.....	66

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2 REALIDADE VIRTUAL: CENÁRIOS, APLICAÇÕES E CONCEITOS.....</b>	<b>15</b>
2.1 CONTEXTO E BREVE HISTÓRICO.....	15
2.2 REALIDADE VIRTUAL E A SENSIBILIZAÇÃO DAS PESSOAS PELA IMERSÃO.....	21
<b>3 REALIDADE VIRTUAL E JORNALISMO: OS DESAFIOS DAS NARRATIVAS IMERSIVAS.....</b>	<b>26</b>
3.1 COMUNICAÇÃO DIGITAL.....	26
3.2 USOS DA REALIDADE VIRTUAL NO JORNALISMO.....	31
3.3 <i>EMBLEMATIC GORUPE ACROSS THE LINE</i> .....	38
<b>4 A COMPLEXA DISCUSSÃO SOBRE O ABORTO.....</b>	<b>45</b>
4.1 ABORTO COMO QUESTÃO CULTURAL.....	45
4.2 ABORTO NOS ESTADOS UNIDOS.....	48
4.3 ABORTO NO BRASIL.....	53
<b>5 ANÁLISE.....</b>	<b>58</b>
5.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	58
5.1.1 Questionário.....	61
5.2 ANÁLISE DE CONTEÚDO.....	65
5.2.1 Categoria 1 – Imersão proporcionada pela realidade virtual.....	66
5.2.2 Categoria 2 – Relevância do uso da realidade virtual na questão do aborto.....	70
5.2.3 Categoria 3 – Sensibilização do público.....	74
5.3 INFERÊNCIA.....	77
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>79</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>82</b>

<b>APÊNDICE 1 – Respostas do questionário.....</b>	<b>91</b>
--	-----------

## 1 INTRODUÇÃO

A presente monografia tem como tema a relação entre o jornalismo e o uso da realidade virtual, buscando analisar como esta tecnologia pode influenciar a sensibilização das pessoas sobre a questão do aborto, a partir do documentário *Across the line* (2016). O vídeo foi encomendado pela *Planned Parenthood Federation of America* (Federação de Paternidade Planejada da América) e mostra a experiência de uma mulher que está prestes a realizar um aborto nos Estados Unidos, mas é surpreendida por protestantes contra o procedimento que a difamam. De acordo com o *Emblematic Group*, empresa pioneira em produções em realidade virtual e criadora do documentário, o objetivo do vídeo é ajudar o telespectador a entender o que algumas mulheres passam ao realizar um aborto.

O tema deste estudo é importante para a área da comunicação e do jornalismo, pois mostra como o uso da realidade virtual, se utilizado da maneira correta e conhecendo o seu público, pode, de fato, possibilitar às pessoas que tenham mais empatia sobre assuntos polêmicos, como a questão do aborto. Através da sensação de imersão e de presença que a realidade virtual oferece, entende-se que o usuário poderá se aproximar mais do que está sendo transmitido no vídeo, interagindo com o cenário, a partir do momento em que recebe imagens em 360 graus e áudios.

Além disso, a autora da monografia se identifica com o tema por perceber a importância do debate sobre a questão do aborto, evidenciando os preconceitos e os riscos de saúde que as mulheres sofrem na sociedade por suas próprias escolhas. Segundo a última Pesquisa Nacional de Aborto (PNA, 2016), uma em cada cinco mulheres brasileiras alfabetizadas nas áreas urbanas já fez, no mínimo, um aborto até os 40 anos de idade. Com base em um levantamento feito pelo Ministério da Saúde em 2018, um milhão de abortos induzidos acontecem todos os dias no Brasil, levando 250 mil mulheres à hospitalização por ano e uma morte a cada dois dias. A autora também observa a falta de discussão sobre este assunto na mídia tradicional, o que reforça o uso da realidade virtual como uma forma promissora de abordar temas como este.

Buscando entender o desenvolvimento da realidade virtual no jornalismo, bem como a forma como esta tecnologia influencia a sensibilização do público sobre a questão do aborto, o problema de pesquisa foi definido na seguinte questão:

- Como o vídeo *Across the line*, por intermédio da realidade virtual, pode influenciar ou não a percepção das mulheres sobre o tema do aborto?

Assim, os objetivos desta monografia consistem em compreender como a realidade virtual pode influenciar a sensibilização das mulheres sobre a questão do aborto, entender se esta tecnologia realmente promove mais imersão e sensação de presença ao usuário e verificar se os vídeos em realidade virtual são relevantes em relação a assuntos polêmicos, como o aborto.

A monografia é estruturada em quatro capítulos, além da Introdução e das Considerações Finais. O segundo capítulo aborda a realidade virtual e o seu desenvolvimento, contextualizando como a tecnologia surgiu a partir de autores como André Fagundes Pase, Fellipe Pacheco Vargas e Giovanni Guizzo da Rocha (2019) e Claudio Kirner e Robson Siscoutto (2007). Neste mesmo capítulo, é abordado como a realidade virtual influencia a percepção e as emoções do usuário, com a contribuição de Don Norman (2007) e Paula Regina Puhl, Andreia Denise Mallmann e Cristina Schroeder de Lima (2018).

O terceiro capítulo aborda o uso da realidade virtual no jornalismo, contemplando o início da comunicação digital até as produções jornalísticas em realidade virtual mais atuais. Além disso, este capítulo também apresenta o vídeo *Across the line*, bem como a empresa *Emblematic Group*, que produziu o documentário em 2016. Assim, são utilizados autores como Pollyana Ferrari (2014) e Luciano Costa (2017) para o item sobre comunicação digital. Os estudos de Nonny de la Peña (2010) e Fernando Firmino da Silva (2017) auxiliam no entendimento da relação entre realidade virtual e jornalismo.

O quarto capítulo contextualiza a questão do aborto, perpassando pelas questões culturais sobre o tema e as legislações do procedimento nos Estados Unidos e no Brasil. Para isso, autores como Néia Schor e Augusta T. de Alvarenga (1994) e Alisa Del Re (2009) colaboram para as questões culturais. O estudo do Juiz Thiago Baldani Gomes de Filippo (2015) será citado como referência base para o estudo das legislações sobre o aborto nos dois países mencionados.

O quinto capítulo aborda os procedimentos metodológicos que auxiliam este estudo. São utilizadas as pesquisas bibliográfica e documental, que dizem respeito ao

planejamento, a identificação de materiais e o uso de fontes. Para tanto, são utilizados os estudos de Ida Regina C. Stumpf (2011) e de Antonio Carlos Gil (2008). Além disso, a pesquisa conta com a aplicação de um questionário com 23 mulheres, por meio de dois grupos no Facebook e de uma lista de transmissão no WhatsApp. Marina de Andrade Marconi e Eva Maria Lakatos (2019) ajudam a embasar o procedimento utilizado. Ainda neste capítulo, a análise de conteúdo colabora na compreensão dos dados a partir das respostas obtidas, através de uma análise dividida em três categorias. Para auxiliar esta etapa é utilizado o autor Wilson Corrêa de Fonseca Júnior (2011). Por fim, o capítulo é finalizado com a Inferência, etapa final da análise de conteúdo.

## 2 REALIDADE VIRTUAL: CENÁRIOS, APLICAÇÕES E CONCEITOS

Os sistemas em realidade virtual têm colaborado para diversas áreas, como a educação, a medicina e a comunicação. A partir destas tecnologias, estão sendo criadas experiências cada vez mais realistas e imersivas, que estimulam as percepções do usuário.

O presente capítulo irá contextualizar o surgimento desta tecnologia, citando as primeiras invenções até o presente, bem como abordar seus diferentes usos e os aspectos sensitivos e emocionais que a imersão proporciona. Assim, autores como André Fagundes Pasa, Felipe Pacheco Vargas e Giovanni Guizzo da Rocha (2019) e Claudio Kirner e Robson Siscoutto (2007) serão utilizados para construir um estudo sobre a evolução e as definições da realidade virtual. Já Don Norman (2007) e Paula Regina Puhl, Andreia Denise Mallmann e Cristina Schroeder de Lima (2018) irão contribuir com o debate sobre a percepção e a sensibilização do usuário.

### 2.1 CONTEXTO E BREVE HISTÓRICO

Antes do surgimento do computador, a sociedade interagia de forma muito mais presencial e utilizando suas percepções. Com o avanço das tecnologias, em 1946 surge o primeiro computador eletrônico, logo após o final da 2ª Guerra Mundial. O *Electronic Numerical Integrator and Computer* (ENIAC), em português traduzido como Computador Integrador Numérico Eletrônico, foi criado a pedido do Exército Norte-Americano, contendo um *hardware* que suportava 70 mil resistores e 18 mil válvulas de vácuo (PASA; VARGAS; ROCHA, 2019).

Com isso, a interação entre as pessoas também foi se desenvolvendo, à medida em que elas precisaram se ajustar ao novo modo de comunicação que surgia. Segundo Marshall McLuhan (1979, p.63): “Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo.”

No ano de 1929, Edward Link surge com o *Link Trainer*, um simulador de voo comercial controlado por motores e contendo um leme que simulava turbulências. Centenas de milhares de pilotos militares usaram o dispositivo em treinamentos durante a Segunda Guerra Mundial, como explica Vasco Emanuel Pereira dos Santos Ribeiro (2018), conforme mostra a figura 1.

Figura 1 - Link Trainer – Trans-Australia Airlines



Fonte: site Airways Museum<sup>1</sup>.

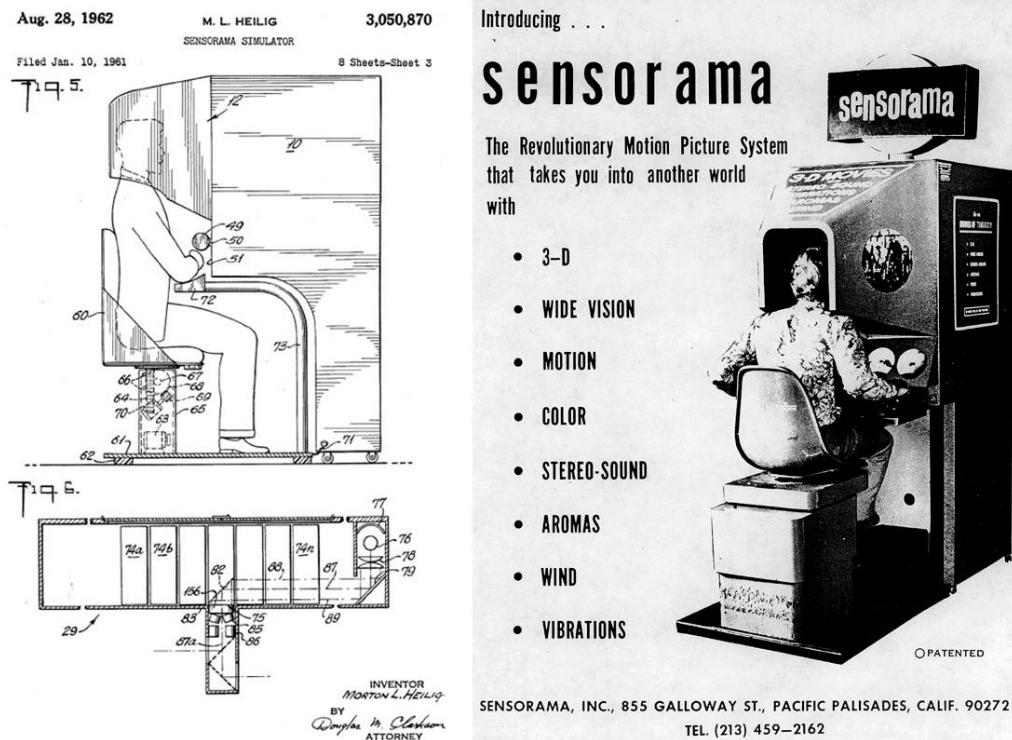
Em 1957 o cineasta Morton Heilig cria uma máquina que possibilitava ao usuário a sensação de estar em outro local, através da imersão: o Sensorama. O dispositivo, patenteado em 1962, dispunha de um banco que se movimentava, um suporte para as mãos e uma área onde a pessoa colocava a própria cabeça para ver imagens, ouvir sons e sentir odores, como se estivesse em outro ambiente (PASE; VARGAS; ROCHA, 2019), conforme mostra a figura 2.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://www.airwaysmuseum.com/Link%20Trainer%20c50s.htm>. Acesso em 20 mar.2020.



Figura 2 - Sensorama



Fonte: site Computer Society<sup>2</sup>.

Segundo Kirner e Siscoutto (2007), ainda na década de 1960 surgem os primeiros equipamentos eletrônicos em vídeo e a partir disso, em 1970 e 1980, são criadas interfaces baseadas em comandos, porém limitadas à tela do computador. Conforme os autores, nos anos seguintes emergem, então, os primeiros sistemas em realidade virtual, com uma proposta de interface tecnológica que utiliza experiências tridimensionais que ultrapassam as barreiras da tela e criam representações mais próximas da realidade humana.

Nos anos de 1990 os *games* também passam a aderir estes sistemas. Grupos como Virtuality, Sega e Nintendo começam a fabricar arcades e jogos que apresentam gráficos com tecnologia 3D e formatos diferenciados (KIRNER; SICOUTTO, 2007). Já em 2012, segundo Pase, Vargas e Rocha (2019), surge o *Oculus Rift*, um equipamento de realidade virtual para *games*, comprado pelo Facebook em 2014.

Ainda segundo Pase, Vargas e Rocha (2019), neste mesmo ano, a Google cria o *Google Cardboard*, uma plataforma de realidade virtual para ser usada com

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.computer.org/publications/tech-news/research/experiencing-the-sights-smells-sounds-and-climate-of-southern-italy-in-vr>. Acesso em 20 mar.2020.

*smartphones*. Feito de papelão, o *Google Cardboard* se tornou um sistema simples de visualização e de baixo custo, sendo vendido na internet. O usuário coloca o seu próprio celular atrás do visualizador e consegue experienciar conteúdos em realidade virtual através das lentes, como pode ser visto na figura 3.

Figura 3 – Google Cardboard



Fonte: site Wearable<sup>3</sup>.

Surge assim, o conceito de realidade virtual: uma interface que possibilita ao usuário experiências sensoriais envolvendo imagens, sons e movimentos. Segundo Puhl, Mallmann e Lima (2018, p.206):

A realidade virtual, conhecida por VR (*virtual reality*), é, por definição, uma tecnologia de interação profunda entre um sistema operacional e um usuário, através de uma interface computacional que explora todos os sentidos do ser humano, por isso, multissensorial.

Esta tecnologia requer o uso de alguns equipamentos, como óculos, capacetes, luvas, entre outros. Conforme Puhl, Mallmann e Lima (2018), a técnica leva o receptor à imersão, em um ambiente tridimensional gerado pelo computador. Já a realidade aumentada ou AR (*augmented reality*), outra técnica que surge com esta tecnologia,

---

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.wearable.com/vr/the-best-360-degree-vr-videos-on-youtube>. Acesso em 20 mar.2020.

une a realidade com a virtualidade, proporcionando a sobreposição de diferentes ambientes.

Segundo as autoras, ainda existe uma categoria entre estas duas técnicas: a Virtualidade Aumentada (AV ou *augmented virtuality*). Essa categoria “denota a captação de uma fração da realidade e sua inserção, em tempo real, em um sistema ou narrativa digital, ampliando a interação e a imersão no ‘mundo virtual’” (PUHL; MALLMANN; LIMA, 2018, p. 209).

Tais interfaces também têm sido exploradas em *games*. Com o uso de processadores gráficos mais potentes, essa indústria passou a criar jogos em ambientes tridimensionais cada vez mais próximos da realidade, segundo Roberto Cezar Bianchini et. al (2006). A realidade virtual e os jogos eletrônicos mostram características em comum. São elas, segundo Bianchini et. al (2006, p. 200): “A necessidade de resposta em tempo real, gráficos 3D imersivos, simulação física e metáforas simples para navegação [...]”.

A educação é outra área que passou a utilizar realidade virtual e jogos eletrônicos. De acordo com Vânia Marins, Cristina Jasbinscheck Haguenuer e Gerson Gomes Cunha (2010), o Ensino à Distância (EAD) tem se apropriado de sistemas interativos e imersivos e de tecnologias intelectuais suportadas pelo ciberespaço (TICs). Para os autores, as TICs:

[...] ampliam, exteriorizam e alteram muitas funções cognitivas humanas, como memória (bancos de dados e hipertextos), imaginação (simulações), percepção (ambientes interativos e imersivos) e raciocínio (inteligência artificial), além de favorecer novas formas de acesso à informação (MARINS; HAGUENAUER; CUNHA, 2010, p. 43).

Donald Clark (2006) defende que os *games* auxiliam no aprendizado pois são uma boa maneira de incentivar as pessoas para que aprendam e gostem de aprender. O pesquisador enxerga aspectos pedagógicos nos jogos, como atingir metas, aprender pelos erros, colaborar, colocar o aprendiz no centro do ensino, entre outros.

Outro exemplo de aplicação da realidade virtual na educação é o seu uso na medicina, por meio dos *serious games*, jogos que unem propósitos e conteúdos específicos a aspectos lúdicos, criando ambientes realistas. Os *serious games*, segundo Liliane dos Santos Machado et. al (2011), auxiliam na educação médica, bem

como nos treinamentos, e beneficiam alunos e profissionais, reproduzindo situações cotidianas da profissão com realismo.

Estes jogos possibilitam diferentes aplicações, segundo Machado et. al (2011). Em treinamentos, o objetivo é simular situações críticas e desenvolver capacidades mais específicas. No que diz respeito à conscientização, o objetivo é apontar um problema e suas consequências. Para fins educacionais, o objetivo é reconhecer comportamentos e classificar o desempenho, por meio da Inteligência Artificial. Para os autores, essas aplicações promovem um treinamento mais efetivo de situações cotidianas realistas, pois muitas são as limitações encontradas em treinamentos reais.

A apropriação destas tecnologias por parte do indivíduo cria narrativas que são, como afirma Janet H. Murray (2003, p. 19) “um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo”. Além disso, os sistemas em realidade virtual trazem uma sensação de presença, pois utilizam comandos e movimentos para modificar e afetar outros agentes virtuais, conforme Pierre Lévy (1997).

Nesse contexto, Lévy (1997) ainda explica que o corpo do indivíduo ganha novas funções e capacidades. Assim, conforme Kirner e Siscoutto (2007), uma nova interface é criada, onde o usuário visualiza, interage e se move em experiências tridimensionais criadas a partir do computador. Tudo isso ocorre em ambientes que, para Steven Johnson (2001), criam um diálogo entre a pessoa e a máquina.

As ferramentas digitais utilizadas para produzir conteúdo em realidade virtual são feitas para proporcionar experiências inovadoras, um material contínuo e não “recortado”, diferentemente de um texto ou uma foto, por exemplo. Para Raquel Ritter Longhi e Alexandre Lenzi (2017):

O incentivo à inovação é, ou pelo menos, deveria ser, uma constante em empresas de comunicação. No caso específico do jornalismo, a busca por novos formatos e linguagens diante das possibilidades da internet. Uma necessidade que surge não só diante de crises ou novos concorrentes, mas um processo constante para promover a atualização necessária para conquistar uma nova geração de hábitos e interesses distintos em relação às gerações anteriores.

Ainda comparando estes conteúdos a outras mídias, Michael Heim (1993) enumera outras diferenças. São elas:

- a) Atividade/Passividade: os sistemas de realidade virtual reduzem o alienamento das pessoas, pois exigem mais interação e participação dos usuários;
- b) Manipulação/Receptividade: a realidade virtual pode manipular o usuário;
- c) Presença remota: o usuário precisa se desapegar do senso de mundo, observando aspectos mais detalhistas do ambiente virtual em que está;
- d) Realidade Aumentada: permite que a transição entre o mundo virtual e o mundo real seja mais amena.

As experiências em realidade virtual acabam influenciando e sensibilizando o público em relação a diversos assuntos, pois geram um impacto maior, devido ao uso da imersão. Essa influência será analisada no próximo item.

## 2.2 REALIDADE VIRTUAL E A SENSIBILIZAÇÃO DAS PESSOAS PELA IMERSÃO

Antes de se pensar sobre o quanto a realidade virtual interfere na empatia e na sensibilização do ser humano, é necessário refletir sobre o papel da comunicação na sociedade. Segundo Jorge Pedro Sousa (2006), toda informação que é compartilhada precisa de uma estrutura comunicacional para ser entendida de fato. Ou seja, a informação depende da comunicação. O autor também afirma que os símbolos que a informação traz com ela necessitam ser entendidos pelo receptor, para que aconteça a comunicação.

Entretanto, ao contrário da informação em si, “a comunicação é mais eficaz quantos mais significados proporcionar, ou seja, quanto mais polissêmica for e quanto mais sensações e emoções despertar” (SOUSA, 2006, p. 26). Assim, a percepção por parte do receptor irá depender da condução emocional que a estrutura comunicacional apresentará, ou seja, a motivação que o ato vai proporcionar ao indivíduo, segundo o autor.

Sousa (2006) ainda define que existem seis tipos de maneiras de comunicação entre o ser humano. A comunicação Intrapessoal é a comunicação do indivíduo com ele mesmo. A Interpessoal é a comunicação entre duas pessoas ou entre um grupo pequeno. O tipo de comunicação chamada Grupal diz respeito a grupos de maior tamanho. A comunicação Organizacional é a comunicação que acontece em empresas e organizações. A Social, também chamada de comunicação de massa ou coletiva, é o tipo de comunicação que se desenvolve entre um grupo de pessoas com

interesses e pensamentos diferentes. Por último, a comunicação Extrapessoal diz respeito à comunicação entre animais ou máquinas.

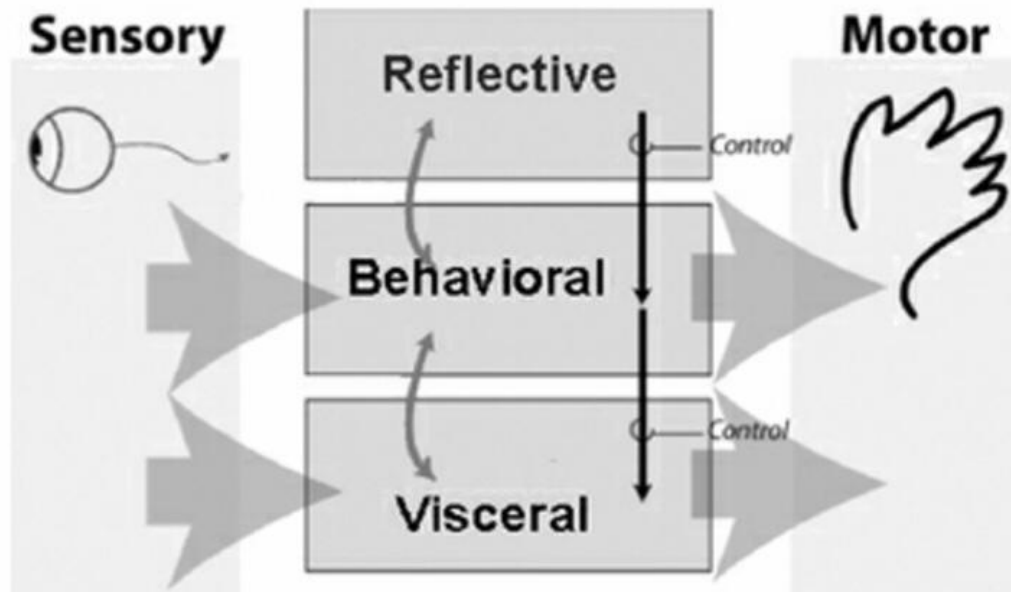
As experiências em realidade virtual permitem ao receptor uma imersão que os coloca “na pele” do que eles estão enxergando e ouvindo. Para isso, é necessário que haja uma narrativa e que a experiência conte uma história. Segundo Luciano Costa (2017, p.169):

A experiência com a tecnologia, as mídias digitais e as novas formas narrativas continuamente altera o modo como o homem se relaciona e consome informações do mundo. É natural pensar que o processo de subjetivação dos indivíduos com o conteúdo dentro deste cenário também seja afetado, ainda mais diante dos avanços tecnológicos capazes de estimular sensorialmente os usuários.

Para entender mais sobre o que diz respeito à sensibilização e à emoção, utilizamos a obra de Norman (2007) que elege três níveis de processamento cerebral das emoções. O Nível Visceral diz respeito a reações rápidas do que é bom ou ruim, seguro ou perigoso. O Nível Comportamental comanda a maior parte de nossos comportamentos rotineiros que envolvem percepções e atitudes. O último Nível, denominado Reflexivo, possibilita que o ser humano lembre e compartilhe experiências de vida e trabalhe sua imagem pessoal.

A “bagagem” de vida que as pessoas trazem consigo também gera sentimentos que podem ser acentuados conforme o estímulo. Norman (2007) traz a questão do tempo nos três níveis de processamento cerebral citados anteriormente. Segundo o autor, os dois primeiros níveis englobam o tempo presente, enquanto o Nível Reflexivo diz respeito aos conhecimentos do passado e do futuro. Assim, hierarquicamente, o Nível Reflexivo pode interferir no Nível Comportamental e este, por sua vez, influenciar o Nível Visceral. Quando o processo acontece de baixo para cima, é impulsionado pela percepção. Quando ocorre de cima para baixo, é impulsionado pelo pensamento. Esse processo pode ser conferido na Figura 4.

Figura 4 – Captura de tela do diagrama dos três níveis de processamento cerebral sugeridos por Norman



Fonte: Norman (2007, p.346) - Formato Kindle.

Segundo Linda Davidoff (2001), citada por Eduardo Zilles Borba (2014), a percepção, para a psicologia, faz parte de um processo de compreender o mundo em que fazemos parte. É algo subjetivo, que construímos a partir de nossas relações e de ambientes que estão a nossa volta, unindo aspectos físicos e psíquicos. Segundo Borba (2014), só conseguimos perceber emocionalmente o que é recebido quando somos estimulados fisicamente, por meio de sensações que envolvem nossos cinco sentidos.

Essas sensações “[...] são fundamentais para a experiência de realidade virtual, permitindo mensurar variados graus de ‘vivência’ em um simulacro computacional específico” (PUHL; MALMANN; LIMA, 2018, p. 7). Entretanto, além das sensações, da percepção e das emoções, a memória também é um processo cerebral importante para a imersão e a sensibilização em experiências de realidade virtual. Segundo Priscila Maciel Selmo (2014), a memória é o que possibilita que façamos associações e reconhecimentos a partir de registros que o cérebro guarda sobre eventos que já aconteceram.

Para a autora, o que iremos reproduzir futuramente sofrerá influência de nossas experiências prévias, guardadas na memória. Estas metáforas visuais, que salvamos

como memória, recuperam, de forma simples, informações já guardadas, o que se torna relevante para projetos imersivos. Sousa (2006) também acredita que as experiências anteriores do indivíduo influenciam na percepção e nas associações que a pessoa irá fazer e afirma serem esses acontecimentos os responsáveis por experiências singulares.

Conforme Puhl, Malmann e Lima (2018), é neste contexto inteiro de percepções e novas relações com o receptor que a realidade virtual ganha o seu espaço, pois se diferencia no que diz respeito à apresentação da informação comparada a outros meios de comunicação. A realidade virtual se torna mais envolvente do que a visualização de imagens em duas dimensões (2D), pois faz com que o cérebro interprete como uma experiência que está realmente sendo vivida, proporcionando a imersão.

Borba (2014) traz a ideia de duas gerações da realidade virtual quanto à imersão. A Realidade Virtual de 1ª geração seria focada na imersão pela visão. Segundo o autor, o que impulsionou essa geração foi a problemática visual gerada pelos simuladores de campos de guerra, ligados à força militar norte-americana na década de 1960. A simulação utilizava grande apelo visual para que fossem feitos treinamentos e testes táticos, deixando outros sentidos à parte, como a audição e o tato. “Ou seja, nosso corpo foi pouco requisitado para interagir com o ambiente, caracterizando, assim, as simulações tecnológicas pela capacidade em estimular a percepção visual através de recursos gráficos” (BORBA, 2014, p.7).

Já a Realidade Virtual de 2ª geração seria focada na imersão pelo corpo. Nesse período foram criados sensores dirigidos também ao tato, o que gerou uma ligação entre os membros do usuário e do avatar digital. Outros aspectos perceptivos, segundo Borba (2014), também foram contemplados nessa geração, como a percepção corporal, a coordenação motora, a velocidade e o equilíbrio. Assim, foi criada uma junção entre o virtual e o real, como se um fosse a extensão do outro.

A partir disso, unindo o uso do corpo e da mente na imersão, a ideia de presença se torna mais efetiva, como já relatado por Lévy (1997) e Heim (1993) anteriormente. O usuário passa a sentir sua própria figura com maior efetividade nestas experiências híbridas e a noção de penetração no espaço virtual aumenta.



Para Borba (2014, p. 11), quanto mais os cinco sentidos do indivíduo forem estimulados, mais as emoções serão exploradas:

De fato, uma imersão multisensorial, que transporta todo o corpo para o contexto virtual, e não somente a visão e a audição, tende a gerar uma série de alterações no modo como entendemos a realidade dentro da simulação, principalmente porque ela anula o conceito da superfície plana das telas para oportunizar a exploração de cenários tridimensionais. Agora, por se tratarem de relações individuais que temos com os sistemas informáticos, também é preciso ter em conta que a noção de imersão varia de pessoa para pessoa. Isto porque, apesar dos impulsos sensoriais emitidos pelo computador serem os mesmos para todos nós, a integração significativa que temos deles é puramente subjetiva. Ou seja, a resolução emocional está condicionada, também ao afeto juízo ou atenção que damos aos estímulos presenciados na simulação.

Perante essa nova forma de comunicação digital, Selmo (2014) salienta que é importante sempre considerar que o conteúdo é feito para seres humanos, que estão em constante evolução. Para a autora, quanto mais a mente do indivíduo for colocada em diversas e mais complexas experiências, maior será a evolução. Sendo assim, a verdadeira atração destes sistemas de imersão é o confronto entre os três níveis de processamento do cérebro: Visceral, Comportamental e Reflexivo.

Neste capítulo, abordamos uma síntese do cenário sobre o surgimento da realidade virtual e explicamos sua evolução por meio de um breve contexto histórico. Desde a década de 1940, esta tecnologia vem se desenvolvendo e, com o tempo, foram surgindo dispositivos cada vez mais imersivos, que hoje compõem o contexto tecnológico em que vivemos. Também trouxemos a questão da empatia e da sensibilidade que a realidade virtual proporciona em suas experiências. Como visto anteriormente, o cérebro processa nossas emoções e sentimentos e essas sensações são despertadas e estimuladas por meio da imersão. No próximo capítulo, será abordada a relação da realidade virtual com o jornalismo e a apresentação do vídeo estudado nesta monografia.

### 3 REALIDADE VIRTUAL E JORNALISMO: OS DESAFIOS DAS NARRATIVAS IMERSIVAS

O surgimento da internet e dos portais de notícias representaram o início de um jornalismo digital que, aos poucos, foi proporcionando ao público narrativas jornalísticas mais completas e interativas. As pessoas passaram a colaborar com a criação da notícia, que por sua vez, começou a utilizar novos recursos e suportes para acompanhar a evolução desta área. Nesse contexto, mais recentemente, o uso da realidade virtual começou a ser introduzido em produções jornalísticas, proporcionando mais proximidade com os fatos.

O presente capítulo irá abordar a internet e o seu desenvolvimento, percorrendo os conceitos de convergência e comunicação transmídia. Além disso, também irá abordar o uso da realidade virtual no jornalismo, por meio de experiências imersivas, e irá apresentar alguns exemplos já utilizados. Para tanto, são citados os estudos de autores como Pollyana Ferrari (2014), Roberto Elíseu dos Santos e Alan César Belo Angeluci (2016) e Costa (2017) para o item sobre comunicação digital. Nonny de la Peña (2010) e Fernando Firmino da Silva (2017) colaboram para a compreensão sobre a relação entre realidade virtual e jornalismo. Por fim, o capítulo apresentará o vídeo *Across the line*, produzido pelo *Emblematic Group*.

#### 3.1 COMUNICAÇÃO DIGITAL

Para compreender a evolução do jornalismo digital, é preciso entender também o caminho percorrido pela criação da internet. Em 1969, durante a Guerra Fria, surge a chamada Arpanet, uma rede do Departamento de Defesa norte-americano que interligava laboratórios de pesquisa. A Arpanet possibilitava a comunicação entre militares e profissionais da ciência naquela época e o objetivo era que ela funcionasse em qualquer circunstância, segundo *Ciro Ferreira de Carvalho Júnior et. al (2017)*.

A partir da década de 1980, a rede passou a ser utilizada, também, pela comunidade acadêmica. Inicialmente era restrita ao uso dos Estados Unidos, mas, posteriormente, se estendeu a outros países. Deste momento em diante, passou a ser chamada de Internet. (*CARVALHO JÚNIOR ET. AL, 2017*). Já na década de 1990, segundo *Roger Pascoal (2008)*, o Laboratório Europeu de Física de Partículas cria a World Wide Web com o objetivo de disponibilizar informações para qualquer pessoa

na internet em um espaço adequado. O crescimento desta rede, então, aumentou cada vez mais.

Assim, conforme Ferrari (2014), foram criados os sites de busca, que também aprimoraram cada vez mais as suas interfaces e em 1997, a palavra “portal” passou a ser utilizada. Segundo a autora, em 2001 as produções jornalísticas eram fornecidas por um número reduzido de agências e as notícias geralmente eram apenas reproduções de outros sites. Com o tempo foram criados sites personalizados e o conteúdo passou a ser pensado com mais singularidade.

O acesso à internet provocou grandes mudanças, cada vez mais em um espaço de tempo menor, o que contribuiu para que algumas pessoas não conseguissem acompanhar essas mudanças (JOHNSON, 2001). Para o autor, foram modificações que aconteceram também nos profissionais:

Chegamos a um ponto em que os vários meios de comunicação evoluem tão rapidamente que os inventores e os profissionais se amalgamaram numa unidade holística [...]. Não há artistas que trabalham no meio de comunicação da interface que não sejam, de uma maneira ou outra, também engenheiros” (JOHNSON, 2001, p. 11).

Nesse contexto da comunicação, surge a convergência. A internet, como meio de comunicação, reúne diversos formatos, como textos, imagens e vídeos em um só lugar. Essa inovação também fez com que surgisse a ideia de que os outros meios de comunicação acabariam. Porém, segundo Henry Jenkins (2009), a solução estaria no equilíbrio. O que enxergamos hoje é o processo de associação entre os meios de comunicação, alterando, até mesmo, o modo como as pessoas se relacionam com eles. Tudo isso impactou e segue impactando o jornalismo nas mais diversas formas, pois provoca uma transformação na maneira de contar um acontecimento e no relacionamento com o público.

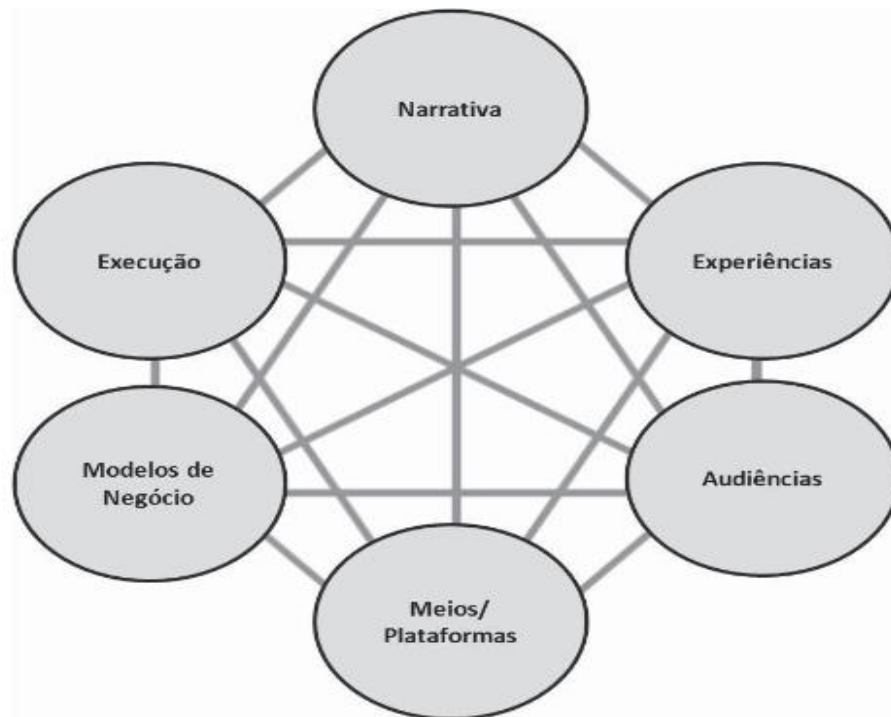
Essa convergência, segundo Jenkins (2009), engloba aspectos distintos. No âmbito cultural seria a forma como a informação é consumida. No âmbito da mídia, a integração entre plataformas distintas. Já no âmbito da linguagem, seria o modo de apresentar novas narrativas.

A partir disso surge, também, a ideia de comunicação transmídia. Para Santos e Angeluci (2016 p. 80), esse tipo de comunicação traz “elementos fundamentalmente

interdisciplinares que tratam de sistemas complexos de comunicação e seus componentes, em um processo contínuo de retroalimentação e transformação da informação”. Para os autores, as narrativas compartilhadas hoje, sofrem influência do processo de globalização, devido à grande disseminação das tecnologias. Nesse sentido, diferentes tipos de mídia são utilizados e as narrativas são divididas, contadas conforme a melhor maneira para cada suporte. (SANTOS; ANGELUCI, 2016)

Santos e Angeluci (2016) também trazem a ideia de Robert Pratten, em sua obra *Getting started in transmedia storytelling: a practical guide for beginners*, que descreve seis eixos em que a narrativa transmídia deve se basear:

Figura 5 – Captura de tela dos seis eixos que compõem projetos transmídia



Fonte: Santos e Angeluci (2016, p. 83).

As narrativas digitais, portanto, precisam considerar muito mais do que apenas o modo como uma “história” será contada. Segundo John V. Pavlik (2001), há um leque de opções no uso dessas narrativas, desde textos até gráficos, para que haja mais engajamento com o público. Para os jornalistas, isso se aplica em novas formas de criar e passar a informação às pessoas.

A possibilidade de maior interação é outro elemento que se destaca nas narrativas digitais. O processo de troca que se cria com as pessoas expande as

formas de consumir a informação por parte do público, que recebe produtos midiáticos mais ricos e interessantes (PAVLIK, 2001). Uma forma de interatividade é o uso de hipertextos, um conteúdo que contém links que levam a outras páginas na internet. Para Luciana Mielniczuk (2000), os hipertextos permitem que o receptor escolha o caminho que prefere percorrer, sem a preocupação de colidir em informações que não foram selecionadas. Assim, o indivíduo participa também do processo de criação da notícia. Segundo Mielniczuk (2000, p. 9): “Ao construir o discurso que será lido entre uma gama de opções, o leitor estaria tornando-se co-autor da narrativa proposta”.

Assim, a internet passou a ser considerada um local onde qualquer pessoa pode produzir conteúdos e o seu desenvolvimento, nesse contexto, aumentou a participação das pessoas, segundo Luciana Mielniczuk e Stefanie Carlan da Silveira (2008). Ou seja, o público passa a ser participativo na construção da notícia, enviando textos, fotos ou vídeos.

Até então, diversos destes aspectos já existiam em outros tipos de mídia. Porém, o que o jornalismo digital cria é uma ruptura, por meio de novas formas de produção. Mielniczuk e Silveira (2008) descrevem como se dá esse processo:

Tabela 1 – Continuidade, potencialização e ruptura no jornalismo digital

<b>CONTINUIDADE</b>	<b>POTENCIALIZAÇÃO</b>	<b>RUPTURA</b>
Suporte analógico	Redes digitais (início)	Redes digitais (agora)
Interação com o jornalista	Interação com jornalistas e com demais integrantes	Interação no processo de produzir a notícia
Utilização de outro suporte	Interação no mesmo suporte	Criação de um canal próprio de interação
Uso de recursos simples	Chats e fóruns	Uso de modelos complexos, como textos colaborativos.

Fonte: adaptado pela autora desta monografia a partir de Mielniczuk e Silveira (2008).

Por fim, a imersão também é um aspecto presente em algumas narrativas digitais, colaborando com a modificação do conteúdo jornalístico que é produzido. Segundo Costa (2017), o uso da realidade virtual se destaca entre as novas tendências e possibilidades que a tecnologia proporciona, por ser inovador. Para o autor, nesse contexto se insere “o novo conceito de Jornalismo Imersivo” (COSTA, 2017, p. 58).

Murray (2003) define imersão como algo que se remete a estar mergulhado na água e se encontrar em uma realidade completamente diversa. Assim, estas narrativas digitais imersivas cada vez mais procuram novas formas de envolver o receptor, em uma busca constante pela verdadeira imersão. Para a autora, somente o ambiente digital proporciona um espaço de total movimentação para o usuário.

Há alguns anos, experiências em realidade virtual têm ganhado espaço na área da comunicação e do jornalismo. Por meio de imagens e sons, são criados conteúdos em realidade virtual, fazendo com que o receptor sinta que está realmente vivendo aquela experiência. Assim, se cria uma revolução nas antigas formas de se fazer jornalismo, como explica Costa (2017, p. 74): “É preciso se reinventar a cada momento para marcar o papel de produtor de conhecimento dentro da sociedade”. Conforme afirma o autor, essa revolução só pôde ser alcançada devido à expansão de possibilidades no jornalismo digital.

Para Pase, Vargas e Rocha (2019), esta tecnologia oferece algo que sempre foi o desejo do jornalismo: “colocar” o receptor no local da informação. Segundo os autores, o ato de noticiar os fatos para o público em seu contexto mais completo encontra problemas, na maioria das vezes, nos meios usados para isso, pois são impostos diversos limites. À medida em que as pessoas foram tendo acesso de forma fácil a equipamentos de realidade virtual, o jornalismo passou a ter o dever de entregar a informação de uma maneira efetiva através de conteúdos imersivos, segundo Pase, Vargas e Rocha, (2019).

Costa (2017, p.169) complementa, no que diz respeito ao uso de tecnologias imersivas:

A realidade virtual pode assumir múltiplos significados em contextos diversos, podendo se referir ora a uma realidade imaterial, ora um sistema que envolve recursos de *hardware* e *software*, ora uma tecnologia, quando pensada como plataforma de consumo de mídia.

E ao contrário do senso comum ao primeiro contato, não é apenas um *gadget*, mas uma nova forma de narrar. Uma ferramenta de aproximação do público com a realidade – o ponto de encontro com o jornalismo.

Nesse cenário, os usos da realidade virtual no jornalismo são os mais diversos, indo de aplicativos até experiências em vídeo que complementam uma matéria, por exemplo. Esta relação entre realidade virtual e seus usos nas práticas jornalísticas serão abordadas no próximo item.

### 3.2 USOS DA REALIDADE VIRTUAL NO JORNALISMO

Desde o início da era digital, o jornalismo vem se adaptando às mudanças ocorridas e se apropriando de novas linguagens, processos e formas de se fazer notícia. Com as narrativas em realidade virtual, o foco agora são novas formas de interagir com o público e de proporcionar uma experiência mais imersiva.

O uso da realidade virtual no jornalismo passou a ganhar destaque em 2012, segundo Luciano Costa e Antonio Brasil (2017), após o lançamento do documentário *Hunger in Los Angeles*, feito por Nonny de la Peña por meio do *Emblematic Group*, empresa pioneira em produção de realidade virtual no jornalismo, a qual apresentaremos mais detalhadamente no próximo item. Na obra, a jornalista, considerada a “madrinha” da realidade virtual, reconstruiu uma situação real de um homem entrando em coma diabético enquanto esperava a doação de alimentos na fila de uma igreja, conforme mostra a figura 6. A partir disso, segundo os autores, a realidade virtual passou a fazer parte de diversas produções jornalísticas e seu uso foi sendo mais acessível, por meio de *smartphones* e equipamentos como o *Google Cardboard*, mencionado no capítulo anterior.

Figura 6 – Captura de tela do documentário “*Hunger in Los Angeles*”



Fonte: ImmersiveJournalism<sup>4</sup>.

Segundo Silva (2017), o que diferencia o uso da imersão no jornalismo e em outras áreas, como jogos, é que no jornalismo há a responsabilidade de produzir conteúdos confiáveis e apurados, baseados em acontecimentos reais. Ao refletir sobre a realidade virtual no jornalismo em um cenário inovador, Silva (2017, p. 8) enumera três dimensões que envolvem a questão:

1. *Narrativas imersivas* (e o impacto do sentido de presença);
2. *formato e sensorialidade* (agregações novas à forma de contar uma história que envolve além da imersão nas narrativas, aspectos de espacialidade com o áudio, interação com o ambiente de forma híbrida, realismo e profundidade);
3. *Distribuição multiplataforma* (narrativas que podem ser consumidas em desktops, *smartphones*, óculos de RV e aplicativos específicos conferindo o caráter de mobilidade presentes nas narrativas atuais).

Nesse contexto, grandes empresas jornalísticas passaram a explorar a realidade virtual e a imersão proposta por essa tecnologia em suas produções. Desde o ano de 2016, grupos como *The Guardian*, *The New York Times*, *El País* e Folha de S. Paulo começaram a criar narrativas imersivas (SILVA, 2017).

Silva (2017) aponta em seu estudo que essas iniciativas ainda são experimentais, pois seu uso é recente. O autor traz como exemplo o projeto “*Limbo: a*

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jy1oQQhIARc>. Acesso em 8 abr.2020.



*virtual experience of waiting for asylum – 360 video*”, divulgado em 2017. A experiência envolve as dificuldades de milhares de estrangeiros na sua busca por asilo no Reino Unido, por meio de uma reportagem imersiva em 360 graus, como mostra a figura 7.

Figura 7 – Captura de tela de “*Limbo: a virtual experience of waiting for asylum – 360 video*”



Fonte: The Guardian<sup>5</sup>.

Outro exemplo de uso da realidade virtual em produções jornalísticas, trazido por João Pedro de Oliveira Marques (2016), é o aplicativo “*NYT VR*”, criado pelo *The New York Times* e disponibilizado em 2015. O aplicativo armazena vídeos em 360 graus produzidos pela empresa, que podem ser visualizados por meio de óculos, como o *Google Cardboard*, ou pelo próprio *smartphone* (MARQUES, 2016).

O projeto *Jovrnalism* é outra iniciativa em realidade virtual. Criado em 2015 pelo professor Robert Hernandez, da *USC Annenberg*, o *Jovrnalism* funciona como um curso, no estilo *hackathon*, em que a cada semestre estudantes de diferentes lugares criam experiências em realidade virtual, geralmente em parceria com empresas da mídia. Em 2019 o grupo foi convidado a se apresentar no Fórum de Doha, no Catar. Durante o tempo em que ficaram no país, seis alunos e um professor produziram a

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AyWLvrWBKHA>. Acesso em 8 abr.2020.

experiência “Explorando um oásis”, que foi divulgada em fevereiro de 2020, por meio de dois vídeos imersivos<sup>6</sup>.

Figura 8 – Captura de tela da experiência “Explorando um oásis”



Fonte: site do projeto Jovrnalism<sup>7</sup>.

A experiência, de modo geral, mostra diferentes locais do país, que sediará a Copa do Mundo de 2022, evidenciando seus costumes e sua cultura. Também destaca um esporte cultural bastante praticado no Catar e em todo o Oriente Médio: a falcoaria.

Já no Brasil, são poucas as produções jornalísticas em realidade virtual, segundo Longhi e Lenzi (2017). Os autores trazem como exemplo o documentário “Rio de Lama”, dirigido por Tadeu Jungle em parceria com o Instituto Alana. A produção trata do rompimento de uma barragem no município de Mariana, em Minas Gerais, ocorrido em 2015. Os custos altos de produção e de dispositivos de imersão para o público podem ser uma explicação para o número reduzido destas iniciativas (LONGHI; LENZI, 2017).

---

<sup>6</sup> Informações disponíveis em: <http://www.jovrnalism.io/about-us-jovrnalism/>. Acesso em 8 abr.2020.

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.jovrnalism.io/project/exploring-an-oasis/>. Acesso em 9 abr.2020.

Figura 9 – Captura de tela do documentário “Rio de Lama”



Fonte: Beenoculus – VR<sup>8</sup>.

Neste cenário de experiências em realidade virtual no jornalismo, La Peña et al. (2010) considera que existem três aspectos importantes a serem levados em conta: a ilusão, a plausibilidade e a propriedade do corpo virtual. A ilusão consiste na sensação de estar no local do vídeo, mesmo sabendo que não se está realmente. Já a plausibilidade é importante na imersão porque causa a sensação de que o que está acontecendo é uma situação real ou poderia acontecer realmente, não só no vídeo. A propriedade do corpo virtual diz respeito ao uso de equipamentos que servem como uma extensão do próprio corpo do receptor, criando um avatar virtual.

Para William Robson Cordeiro e Luciano Costa (2016), o jornalismo imersivo pode ser caracterizado de duas formas: a produtiva e a técnica. A maneira produtiva diz respeito à produção da notícia feita pelo jornalista de uma forma que proporciona a imersão. A maneira técnica é quando o conteúdo se torna um produto imersivo, ou seja, quando o receptor consegue “entrar” no material e obter uma experiência diferente das habituais.

Seguindo esse pensamento, a imersão proposta no conteúdo jornalístico em realidade virtual, conforme La Peña et al. (2010), possibilita um entendimento diferente de apenas ler algo impresso ou ver um conteúdo audiovisual. Para os autores, o

---

<sup>8</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=YoG\\_msiQsKU](https://www.youtube.com/watch?v=YoG_msiQsKU). Acesso em 9 abr.2020.

grande diferencial é permitir que o usuário esteja presente no cenário do acontecimento, possibilitando diversas perspectivas de olhar aquela situação. Neste cenário imersivo, o estudo de La Peña et al. (2010) traz o conceito de RAIR – *Response-as-if-real*. Esse comportamento acontece quando o usuário responde de forma realista às situações da experiência imersiva, mesmo sabendo que o que está acontecendo não é real. Conforme os autores, isso pode acontecer mesmo que a qualidade das imagens não seja perfeita, devido à imersão.

Costa (2017) também aponta a sensação de presença como uma vantagem que a realidade virtual oferece ao jornalismo. O autor explica que as produções textuais não dispõem de registros visuais dos fatos e as produções imersivas buscam reconstituir estes acontecimentos, oferecendo ao usuário algo que se possa enxergar. Em seu estudo, Costa (2017, p.88) ainda defende que o jornalismo imersivo “é uma grande aposta para o futuro do campo”. Para o autor, os conteúdos produzidos nesta área conseguem ultrapassar diferentes percepções, por meio de narrativas envolventes.

Segundo Eva Domínguez-Martín (2015), estas narrativas criam uma capacidade de imersão que se baseia em dois pilares: a interface gráfica e a ação com conteúdo. A interface gráfica é o que proporciona a sensação de presença, segundo a pesquisadora. A ação com conteúdo proporciona uma experiência com atuação do usuário no enredo. A autora ainda traz outro conceito importante para a imersão: o hiper-realismo estético. Conforme a pesquisadora, este elemento imersivo está ligado ao realismo perceptivo, que acontece quando os objetos, o cenário e os acontecimentos que ocorrem correspondem ao que encontramos na realidade.

Todo este apelo visual, segundo Cordeiro e Costa (2016), provoca sensações que, quando influenciadas, fazem parte do processo jornalístico de trazer o público ao local do acontecimento e fazer com que ele se ambiente naquele cenário. Os autores afirmam que um dos principais destaques do jornalismo imersivo é:

[...] dar esta capacidade de participação ao usuário para que não dependa somente do relato jornalístico (escrito, audiovisual, etc.) para formar o seu entendimento sobre determinado acontecimento. O que pode gerar um envolvimento afetivo, principalmente a temas mais sensíveis, uma conscientização para mudanças efetivas da realidade social (CORDEIRO; COSTA, 2016, p. 113).

Para Santos (2016), nesse contexto, o receptor se torna o protagonista da sua própria experiência, gerando diferentes possibilidades de imersão em ambientes virtuais. Segundo o autor, essa mudança é uma “tentativa de enfrentar a já observada fragmentação das audiências e a busca por interação, participação e customização da experiência de consumo de conteúdo informativo” (SANTOS, 2016, p.15).

Santos (2016) ainda cria um diagrama (figura 10) para estruturar a relação entre emissores e consumidores de conteúdo, para representar como se dá o modelo de jornalismo de inserção, segundo o autor.

Figura 10 – Captura de tela do Modelo de Jornalismo de Inserção



Fonte: Santos (2016, p.6).

De um lado estão os agentes de produção de notícia. A partir de rotinas de programação, os veículos vão desempenhando funções, que se encontram na coluna do meio do diagrama. Do outro lado, estão os consumidores. Quanto mais o agente emissor vai mudando e evoluindo na escala imersiva, mais o consumidor poderá interagir e estar imersivo, conseqüentemente. Nas palavras do autor:

O conhecimento embutido nas plataformas, a partir da classificação e dos perfis (cada vez mais acessados via ferramentas de inteligência artificial, aplicadas aos hábitos de utilização) aumentaria as chances de conexão entre um conteúdo específico dentro dos diversos fluxos e um determinado usuário, aumentando o nível de customização

oferecido pelo sistema e conseqüentemente reforçando a percepção de valor da experiência informativa oferecida (SANTOS, 2016, p. 7).

Pase, Vargas e Rocha (2019) destacam outro aspecto importante nesse cenário: a ética. Segundo os autores, a possibilidade de criar ambientes cada vez mais reais influencia diversas questões em relação à interação proposta ao público e à maneira como os jornalistas devem produzir este conteúdo. São necessários limites na exibição de imagens impactantes, como acidentes e cenas violentas, pois elas podem causar desconforto ao usuário.

Todas estas questões interferem nas novas maneiras de se fazer uma narrativa imersiva. “Se o jornalismo tradicional busca instigar seu leitor, isso é ampliado com a Realidade Virtual”, afirmam Pase, Vargas e Rocha (2019, p.48). Para os autores, esse cenário requer que os próprios jornalistas compreendam as limitações que poderão vir a enfrentar para produzir conteúdo em realidade virtual e saibam enxergar as diversas possibilidades propostas pela tecnologia. O *Emblematic Group* é uma empresa que conseguiu enxergar estas possibilidades e há treze anos vem produzindo vídeos em realidade virtual. Apresentaremos o grupo no próximo item.

### 3.3 EMBLEMATIC GROUP E ACROSS THE LINE

Neste item será apresentado o *Emblematic Group*, empresa de destaque em produção de vídeos em realidade virtual, aumentada e mista, tanto para áreas de entretenimento como para assuntos jornalísticos, bem como o vídeo *Across the line*. As informações aqui destacadas tiveram como base o próprio site da empresa<sup>9</sup>.

O *Emblematic Group* foi fundado em 2007 pela jornalista e empresária Nonny de la Peña e pelo ex-diretor colaborador da revista *Vanity Fair*, Jamie Pallot, contando com uma equipe de cineastas, jornalistas, designers e desenvolvedores de jogos. As experiências produzidas pelo grupo tratam de assuntos como crimes, meio ambiente, crises humanitárias, como a guerra civil na Síria, por exemplo. Algumas empresas como *Google*, *The New York Times*, *Samsung* e *The Wall Street Journal* são suas parceiras nas produções.

Uma das primeiras produções em realidade virtual do grupo foi o documentário *Hunger in Los Angeles*, de Nonny de la Peña, já mencionado anteriormente. Logo

---

<sup>9</sup> Site: <https://emblematicgroup.com/>. Acesso em 11 abr.2020.

depois, em 2014, é lançada a experiência “*Use of Force*”, que conta a história do espancamento fatal de um homem, em 2010.

Figura 11 – Captura de tela da experiência “*Use of Force*”



Fonte: site do Emblematic Group<sup>10</sup>.

O homem espancado por oficiais da Patrulha de Fronteiras dos Estados Unidos é Anastasio Hernandez Rojas, um mexicano que vivia na cidade de San Diego, na Califórnia, por 25 anos. O homem foi detido pelos oficiais quando atravessava a fronteira de volta aos EUA após ter sido deportado e foi espancado até a morte. A experiência recria imagens gravadas por celulares, feitas por testemunhas no local, e uma destas testemunhas auxiliou na criação do vídeo, refazendo os movimentos da vítima para que fossem reconstruídos. A produção foi financiada pelo *Google Fund* e pelo *TFI New Media Fund* e ganhou o prêmio *Impact Award*, no *Indiecade Festival* de 2014.

Em 2015 o *Emblematic Group* estreia outra experiência em realidade virtual, a peça “*One Dark Night*”. Baseada em ligações feitas à polícia e em testemunhas, a produção relata o dia em que Travyon Martin é baleado e morto.

---

<sup>10</sup> Disponível em: <https://emblematicgroup.com/experiences/use-of-force/>. Acesso em 11 abr.2020.

Figura 12 - Captura de tela da experiência “One Dark Night”



Fonte: site do *Emblematic Group*<sup>11</sup>.

A produção, *apresentada no Tribeca Film Festival*, relata a sequência de acontecimentos que antecederam a morte do jovem, cometida pelo seu vizinho e voluntário de vigia do bairro, George Zimmerman. O vídeo recria o condomínio onde a vítima morava e utiliza áudios reais da noite do ocorrido.

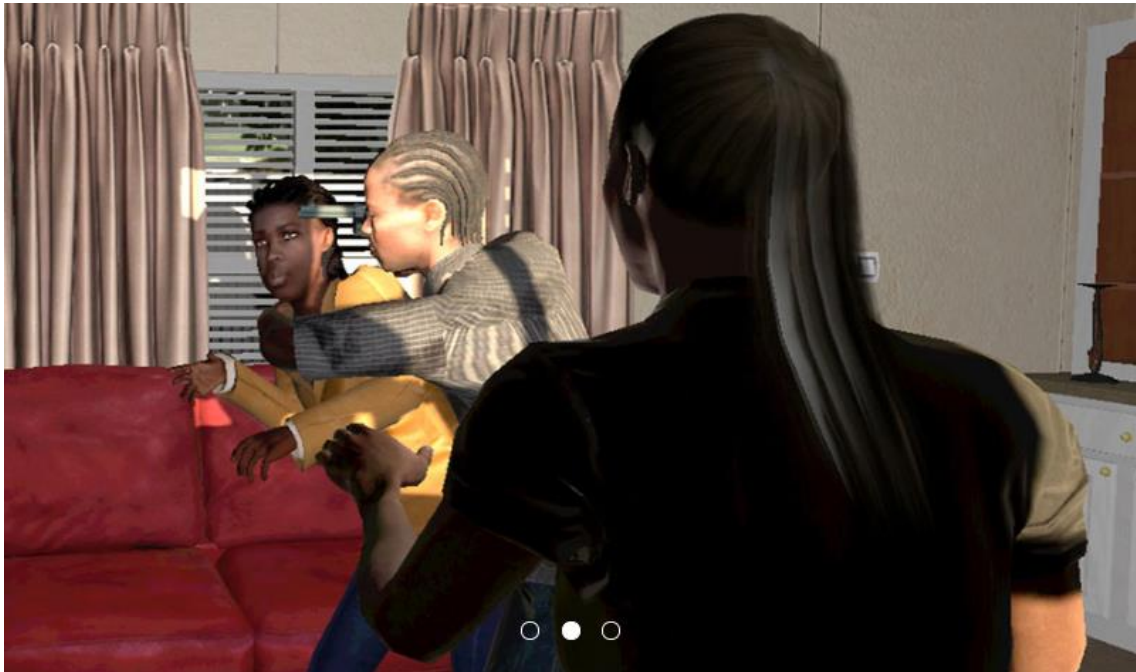
Ainda em 2015, o grupo lança a experiência “*Kiya*”, no TEDWomen. O vídeo relata a morte de uma mulher, *Kiya*, baleada por seu ex-namorado.

---

<sup>11</sup> Disponível em: <https://emblematicgroup.com/experiences/virtual-reality-recreation-of-the-trayvon-martin-shooting/>. Acesso em 11 abr.2020.



Figura 13 - Captura de tela da experiência “Kiya”



Fonte: site do *Emblematic Group*<sup>12</sup>.

A experiência foi solicitada na época pela rede de televisão *Al Jazeera America*, como um episódio de realidade virtual do documentário *Lines Death in Plain Sight*, que mostrava a relação entre falhas nas leis sobre armas e homicídios por violência doméstica. *Kiya* registra a tentativa de duas mulheres para impedir que sua irmã fosse baleada. O vídeo recriou os acontecimentos com a ajuda de atores vestindo trajes de captura de movimento e o cenário foi baseado em fotos do crime. A experiência foi selecionada pelo *The New York Times* para integrar sua seleção inaugural de vídeos em realidade virtual no *Sundance Film Festival*, em 2016.

Por fim, também em 2016, o grupo estreia no *Sundance Film Festival* a experiência “*Across the line*”, estudada nesta monografia. A produção coloca o usuário na posição de uma mulher que se dirige a um centro de saúde nos Estados Unidos para realizar um aborto legal e seguro, utilizando imagens reais e feitas pelo computador.

---

<sup>12</sup> Disponível em: <https://emblematicgroup.com/experiences/kiya/>. Acesso em 12 abr.2020.

Figura 14 - Captura de tela da experiência “Across the line”



Fonte: site do Emblematic Group<sup>13</sup>.

“Across the line” foi uma experiência encomendada pela *Planned Parenthood Federation of America* (Federação de Paternidade Planejada da América), uma organização sem fins lucrativos responsável por realizar diversos abortos nos Estados Unidos e fornecer cuidados de saúde reprodutiva em todo o mundo<sup>14</sup>. O objetivo da Federação foi ajudar as pessoas a entenderem o que algumas mulheres passam ao realizar um aborto.

A experiência mostra uma paciente se dirigindo até um centro de saúde que, durante o caminho, é surpreendida por falas e reações hostis à sua escolha de abortar. Para isso, foram utilizados áudio reais, obtidos em protestos contra o aborto. Durante o percurso, foram utilizadas imagens reais de atores e, ao chegar na porta da clínica, imagens feitas pelo computador foram criadas para mostrar diversas pessoas que atrapalham a entrada da paciente, a difamando.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://emblematicgroup.com/experiences/across-the-line/>. Acesso em 12 abr.2020.

<sup>14</sup> Informações disponíveis em: <https://www.plannedparenthood.org/>. Acesso em 12 abr.2020.

Figura 15 – Pessoas protestando contra o aborto em “*Across the line*”



Fonte: Planned Parenthood<sup>15</sup>.

A produção foi criada por Nonny de la Peña juntamente com Brad Lichtenstein e Jeff Fitzsimmons, da *371 Productions*, surgindo em um momento de muitos ataques aos direitos reprodutivos das mulheres. Segundo o site do *Emblematic Group*, a experiência representa o ambiente tóxico que os profissionais da saúde e as pacientes precisam enfrentar para acessar cuidados de saúde diariamente.

Ainda conforme a empresa, os Estados Unidos aprovaram 401 restrições ao aborto desde 2011 e o Congresso votou 19 vezes para restringir o acesso de mulheres aos cuidados da saúde reprodutiva em 2015. Na época em que a experiência foi lançada, mais da metade das mulheres americanas viviam em locais onde o acesso ao aborto é restringido por legislações. Mais recentemente, de janeiro a maio de 2019, oito estados americanos aprovaram leis que proíbem ou restringem o acesso ao procedimento, fazendo com que mulheres de várias partes dos Estados Unidos se manifestassem nas ruas pelo direito ao aborto<sup>16</sup>.

O vídeo da experiência “*Across the line*” foi postado no canal do YouTube da *Planned Parenthood Federation of America* no dia 3 de fevereiro de 2017 e até o dia

<sup>15</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b4WV2k8owQM>. Acesso em 12 abr.2020.

<sup>16</sup> Informações disponíveis em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2019/05/21/nos-eua-mulheres-vaao-as-ruas-protostar-pelo-direito-ao-aborto.ghtml>. Acesso em 12 abr.2020.

16 de abril de 2020 registrou 23.605 visualizações. Segundo o site da entidade<sup>17</sup>, a produção ganhou o prêmio *People's Choice* e 10.000 dólares da *Time Warner* no *Future of Storytelling Festival*, em 2016, por ser considerado o projeto de narrativa interativa e imersiva mais excepcional do ano. O vice-presidente executivo da Federação, Dawn Laguens, afirmou, em 2016, estar feliz em compartilhar a história que representa a realidade de muitas mulheres, dizendo que a realidade virtual pode ser uma maneira de questionar a questão sobre o aborto e fazer com que o procedimento permaneça legal e seguro.

Neste capítulo destacamos o desenvolvimento da internet como meio de comunicação, trazendo a convergência e a interação com o público como aspectos importantes no jornalismo digital. Também buscamos relacionar o uso da realidade virtual com produções jornalísticas, como uma maneira de proporcionar percepções de presença às pessoas, aproximando-as dos acontecimentos. Por fim, apresentamos o *Emblematic Group*, empresa de destaque na produção de conteúdos em realidade virtual, e a experiência "*Across the line*", objeto de estudo desta monografia. No próximo capítulo, com o intuito de compreender melhor o cenário da produção do vídeo, serão abordadas temáticas sobre o aborto e as questões culturais envolvidas, assim como informações sobre legislação tanto nos Estados Unidos como no Brasil.

---

<sup>17</sup> Disponível em: <https://www.plannedparenthood.org/about-us/newsroom/press-releases/across-the-line-virtual-reality-film-focused-on-personal-experience-of-accessing-abortion-wins-the-future-of-storytelling-fost-p>. Acesso em 12 abr.2020.

## 4 A COMPLEXA DICUSSÃO SOBRE O ABORTO

O aborto pode ser verificado como uma questão de grandes divergências na sociedade atual. Desde a colonização dos Estados Unidos e do Brasil, a prática é considerada um crime por colocar a vida do feto em risco. O presente capítulo irá apresentar como o aborto é visto culturalmente na sociedade, desde o poder sobre o corpo da mulher até o procedimento em si. Para isso, Néia Schor e Augusta T. de Alvarenga (1994) e Alisa Del Re (2009) irão colaborar para a compreensão das questões culturais acerca do assunto. Além disso, o estudo do Juiz Thiago Baldani Gomes de Filippo (2015) será citado como referência base para o estudo das legislações sobre o aborto nos Estados Unidos, país em que o vídeo *Across the line* foi produzido, e no Brasil, país em que o questionário para análise será aplicado.

### 4.1 ABORTO COMO QUESTÃO CULTURAL

Ao analisarmos uma experiência sobre o aborto, considerado uma questão polêmica, que envolve diversos aspectos culturais além da legislação, é necessário entender como a sociedade vê o poder sobre o corpo feminino e a prática do aborto, desde os povos antigos até os dias de hoje. Segundo Schor e Alvarenga (1994), na antiguidade o aborto era praticado por diversos povos. Conforme as autoras, Aristóteles considerava a prática como um método de manter um número estável da população grega e Platão considerava que o procedimento deveria ser obrigatório para mulheres acima de 40 anos. No Império Romano, o aborto também era considerado algo normal, porém, com a diminuição da taxa de natalidade, as leis passaram a se tornar rigorosas, caracterizando o procedimento como crime contra a segurança do estado (SCHOR; ALVARENGA, 1994).

Segundo Re (2009), foi a partir do século XIX que as mulheres passaram a liderar diversos embates para que fosse reconhecido o direito de controlar o seu próprio corpo. Já no século XX, a autora explica que no mundo inteiro, os movimentos feministas da década de 70 foram os responsáveis por questionar quem possuía o poder sobre o corpo feminino. Para a autora:

É um ponto decisivo, pois se trata da autonomia das mulheres. Exigindo que estas últimas possam ter o domínio da sua sexualidade e recusando-se a que o debate seja remetido para a esfera privada – que tende a culpabilizar os relacionamentos individuais -, o movimento feminista conferiu uma dimensão política a esta questão que sempre ocupou um espaço primordial nas lutas parlamentares e conduziu

fraturas no interior dos partidos. Os limites e as abstrações dos discursos políticos, que ignoram a sexuação dos corpos, vieram, dessa forma, à tona (RE, 2009, p. 21).

Assim, a legalização do aborto também passou a fazer parte das reivindicações das mulheres. Segundo Re (2009), a partir destas manifestações, países da Europa Ocidental adotaram leis autorizando a interrupção da gravidez, desde que a mulher justificasse o procedimento e tivesse autorização médica. Já no Brasil, segundo Lucila Scavone (2008), o aborto é considerado crime desde 1940, com a proibição inscrita no Código Penal brasileiro, apresentando algumas exceções que serão detalhadas posteriormente.

Ainda segundo Re (2009), a reivindicação das mulheres nos movimentos feministas dos anos 70 era de evitar as mortes que aconteciam por abortos ilegais, dar autonomia ao sexo feminino e criar uma lei que legalizasse o procedimento. Entretanto, os partidos políticos se posicionaram contra estas manifestações e os grupos religiosos e tradicionais alegaram que a vítima não era a mulher, mas sim o feto.

Para Scavone (2008), mesmo que as mulheres sejam raramente punidas pelo aborto, a proibição penal do procedimento representa um símbolo forte no imaginário social, pois envolve diversos processos, mesmo que não resultantes na condenação. Schor e Alvarenga (1994, p.19) afirmam que a prática envolve, também, questões individuais “que vão desde as dificuldades de sobrevivência da mulher ou da família [...], à carência de programas educativos e de planejamento reprodutivo, à alta do custo de vida, além de outros”. Scavone (2008) também reflete sobre o significado cultural na sociedade de cometer o aborto, identificando uma idealização social de que toda mulher precisa passar pela experiência da maternidade.

Surge, então, a questão do aborto inseguro e do clandestino, praticados à margem da lei. Segundo Letícia Maria Grobério (2014), o aborto inseguro acontece sem supervisão médica e sem conhecimentos técnicos, oferecendo risco à mulher. O aborto clandestino, conforme a autora, acontece sem autorização legal, geralmente em clínicas clandestinas, em países onde há restrições legislativas. Diante disso, a autora explica que a desigualdade social fica evidenciada, pois muitas mulheres não possuem dinheiro para realizar o método clandestino e acabam optando pelo aborto inseguro, o que causa diversas mortes.

Gróbério (2014) também reflete sobre o uso de contraceptivos, visto pela sociedade como uma responsabilidade somente da mulher. Segundo a autora, este posicionamento não condiz com a realidade:

Em primeiro lugar, tanto informações quanto métodos não estão disponíveis em todo país, sobretudo em lugares onde há baixa qualidade de vida e baixo nível educacional. Em segundo, a eficácia dos métodos pode ser comprometida quando o método não é estritamente seguido, especialmente de pílulas anticoncepcionais e uso de preservativos. Ter como ponto de partida que, no geral, as mulheres seguem os métodos contraceptivos à risca – embora seja o cenário ideal – é, no mínimo, questionável (GROBÉRIO, 2014, p. 19).

A reprovação do aborto também é uma questão presente na visão da sociedade, segundo Luc Boltanski (2012). Para o autor, esta atitude não vem somente dos homens, que geralmente culpabilizam a mulher conforme a opinião de Grobério (2014), mas também das mulheres, que muitas vezes expressam repulsa ao ato. Ainda conforme Boltanski (2012) o aborto é tratado com embaraço pelas pessoas que, de maneira geral, em seus discursos, tentam mostrar de forma clara que a prática não diz respeito a si nem aos seus entes próximos.

Em uma entrevista concedida ao médico Drauzio Varella em 2012<sup>18</sup>, o ginecologista e coordenador do Ambulatório de Violência Sexual e de Aborto Legal do Hospital Pérola Byington, em São Paulo, Jefferson Drezett, explicou que, na sua visão, a questão do aborto é discutida de uma maneira equivocada, pois divide as pessoas em dois lados: contra e a favor. Para o médico, não existe nenhuma pessoa que seja a favor do aborto em si, nem as mulheres que já praticaram, nem os médicos que realizam o procedimento. Conforme Jefferson, a mulher que faz o abortamento passa por uma situação complicada e de sofrimento, seja por um estupro, seja para evitar a própria morte ou seja por não ter acontecido no momento ideal planejado.

A ética médica também influencia no acesso ao aborto. Segundo Debora Diniz (2011), a objeção de consciência representa um dispositivo que tem como propósito proteger a dignidade de pessoas envolvidas em conflitos morais. “[...] esse dispositivo é acionado para proteger a moral privada do indivíduo, como no caso do médico que declara objeção de consciência para não atender uma mulher que deseja abortar legalmente” (DINIZ, 2011, p. 982). A autora explica que essa decisão acontece por

---

<sup>18</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=M0JgvHELtqQ&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=M0JgvHELtqQ&feature=emb_title). Acesso em 16 abr.2020.

convicções do próprio médico, o autorizando de não participar de um procedimento que ele considera errado.

Para Beatriz Galli, Jefferson Drezett e Mario Cavagna Neto (2012), estas atitudes acabam interferindo na qualidade do serviço que é prestado às mulheres que desejam fazer o aborto. Segundo os autores, a objeção de consciência ocorre por diversos motivos, como o medo de cometer um crime, a falta de conhecimento de técnicas adequadas e insuficiência de apoio e orientação por parte das instituições. Isso faz com que o número de médicos que realizam o aborto seja pequeno e, conseqüentemente, prejudica a garantia do acesso ao procedimento de uma forma segura.

O posicionamento dos médicos, para Re (2009), reforça o tratamento do feto como um ser que independe da mulher e a importância da mãe fica em segundo lugar. Galli, Drezett e Neto (2012) também concluem que os valores pessoais do profissional da saúde não podem influenciar na atenção dedicada à mulher que deseja realizar o aborto, pois podem violar os direitos humanos da paciente.

A dificuldade de atingir e conscientizar um maior número de pessoas é uma barreira percebida por Scavone (2008) na luta feminista sobre o assunto. Segundo a autora, a grande mídia e as instituições da sociedade, principalmente educacionais e religiosas, evitam falar sobre o aborto e fazem com que o assunto não seja debatido. As tentativas falhas de aprovar Projetos de Lei na Câmara também são uma barreira, pois ajudam a manter as estatísticas de morte das mulheres por aborto ilegal, segundo Ellen Mainara da Silva Pinto Massaue e Guilherme Howes Neto (2018).

Nesse contexto, é possível verificar que a prática do aborto ainda é um assunto que causa controvérsia na sociedade, perpassando por outras questões na luta feminista desde o século passado, em todo o mundo. No próximo item, explicaremos como funciona a prática do aborto nos Estados Unidos, país em que a experiência analisada foi produzida, e posteriormente como o procedimento é tipificado no Brasil, localidade em que aplicamos o questionário.

## 4.2 ABORTO NOS ESTADOS UNIDOS

Este e o próximo item utilizarão como referência base o livro “Aborto Estados Unidos e Brasil: um estudo comparado”, publicado em 2015 pelo Juiz Thiago Baldani



Gomes de Filippo. A obra ficou em primeiro lugar no Concurso Literário IPAM, criado pelo Instituto Paulista de Magistrados. O objetivo do Concurso foi promover a participação intelectual dos membros e a colaboração na literatura jurídica. Também serão utilizados outros autores e materiais que forem pertinentes para abordar a legislação mais atual dos países.

O caráter criminoso do aborto entrou em debate nos Estados Unidos desde o período de colonização do país. O que definia o ato como crime ou não, era se a mulher já sentia os movimentos do feto, chamado, em inglês, de *the act of quicking*. A primeira lei a criminalizar o aborto no país foi criada em 1803, pelo chanceler da Inglaterra na época, Lord Ellenborough. Entretanto, o foco da lei não era o aborto em si. A norma também incluía crimes como roubo e não havia nenhum detalhamento sobre os métodos abortivos que se enquadrariam como crime (FILIPPO, 2015).

Com o passar dos anos, os estados foram adotando suas próprias leis sobre o aborto, sem possuir uma legislação única que regesse todos eles. Em 1845 a cidade de Nova Iorque cria uma lei que pela primeira vez também criminaliza a conduta da gestante ao realizar o procedimento. Por quase um século, estas leis não sofreram nenhuma crítica, porém, na década de 1960 o cenário muda com a maior participação das mulheres nas questões públicas.

Então, em 1962 é criado o Código Penal Modelo. Neste Código, o aborto poderia ser realizado mediante três tipos de justificção: 1 – se a gravidez causa risco de vida à gestante; 2 – se o feto é portador de uma anomalia sem cura; 3 – se a gravidez é causada por um estupro. Este código foi adotado por poucos estados. Alguns o recusaram de maneira clara, outros o usaram tal qual ele foi escrito e outros ainda o utilizaram como base para a sua própria legislação (FILIPPO, 2015).

Com a presença mais ativa do sexo feminino, em 1966 surge o movimento “NOW – *National Organization for Women*” com o objetivo de acabar com a discriminação que as mulheres sofriam em seus locais de trabalho. Segundo o site da organização, o NOW é o maior movimento de ativismo feminino dos Estados Unidos, contando com centenas de milhares de membros nos 50 estados do país<sup>19</sup>.

---

<sup>19</sup> Disponível em: <https://now.org/>. Acesso em 19 abr.2020.

Frequentemente a questão do aborto era pauta de discussão no movimento e em 1969 a primeira presidente do grupo foi palestrante na primeira Conferência Nacional sobre Leis do Aborto. Então, a partir do evento, foi criada a *National Association for Repeal of Abortion Laws – Naral*, traduzida em português como Associação Nacional para a Rejeição de Leis de Aborto. A Naral, de acordo com o seu site, possui 2,5 milhões de membros. O objetivo da Associação é lutar pelos direitos reprodutivos de todas as pessoas, incluindo o acesso ao aborto, licença parental e proteção contra discriminação<sup>20</sup>.

Nesse contexto em que cada estado passou a decidir a sua própria legislação e as mulheres começaram a se impor diante das leis, Filippo (2015, p.24) explica que:

[...] não existem regras únicas sobre o aborto para todos os EUA. O que há são decisões [...] que, ao realizarem juízos de conformidade institucional, acabaram por estabelecer parâmetros mínimos, que devem ser observados pelos estados quando da edição de suas próprias leis, para que elas não sejam declaradas inconstitucionais no futuro. Os parâmetros gerais acerca do aborto foram fixados pela Suprema Corte no julgamento do célebre caso *Roe v. Wade*, em 1973 [...].

O caso *Roe v. Wade* foi o mais famoso julgamento sobre aborto na história dos Estados Unidos. Neste julgamento a Suprema Corte admitiu a ilegalidade de uma lei do Código Penal Texano que estabelecia como regra criminalizar o acesso ao aborto. A Corte determinou que a vontade da mulher sobre o ato deveria ser considerada (FILIPPO, 2015).

Após o julgamento, foram criados três graus de proteção à gravidez, de acordo com o estágio em que a mulher se encontrava. São eles, segundo Filippo (2015, p.29):

- (1) até o estágio final aproximado do primeiro trimestre, a mulher é livre para decidir se deseja abortar, devendo essa decisão passar por crivo de médico especialista, que também deverá ser responsável pela realização do procedimento;
- (2) a partir desse estágio, o Estado, em atenção à saúde da mãe, pode, se assim escolher, regular o procedimento do aborto, estabelecendo meios razoavelmente relacionados à saúde materna;
- (3) a partir da viabilidade, o Estado, interessado na potencialidade da vida humana, pode, se assim escolher, regulamentar ou até proibir o aborto, exceto quando necessário, de acordo com o julgamento médico apropriado, para a preservação da vida ou da saúde da mulher.

<sup>20</sup> Disponível em: <https://www.prochoiceamerica.org/>. Acesso em 19 abr.2020.

Ou seja, ficou decidido por lei que cada estágio da gravidez possui diferentes proteções do estado. A mulher tem o direito de abortar até o final do primeiro trimestre da gravidez, havendo acompanhamento médico, e esse direito não pode ser dificultado por nenhuma outra lei estadual. Entretanto, essa decisão, baseada no direito à privacidade, não contentou grande parte do movimento feminista, que considerou que basear o direito ao aborto na privacidade da mulher não significava liberdade e igualdade entre os sexos, causas que as mulheres do movimento defendiam.

Desde o julgamento de 1973, a decisão sobre o aborto tem sido alterada pela Suprema Corte diversas vezes. Após o caso *Roe v. Wade*, outros casos foram julgados, que podem ser separados em dois grupos: os que favoreceram o direito de abortar e os que restringiram esse direito (FILIPPO, 2015).

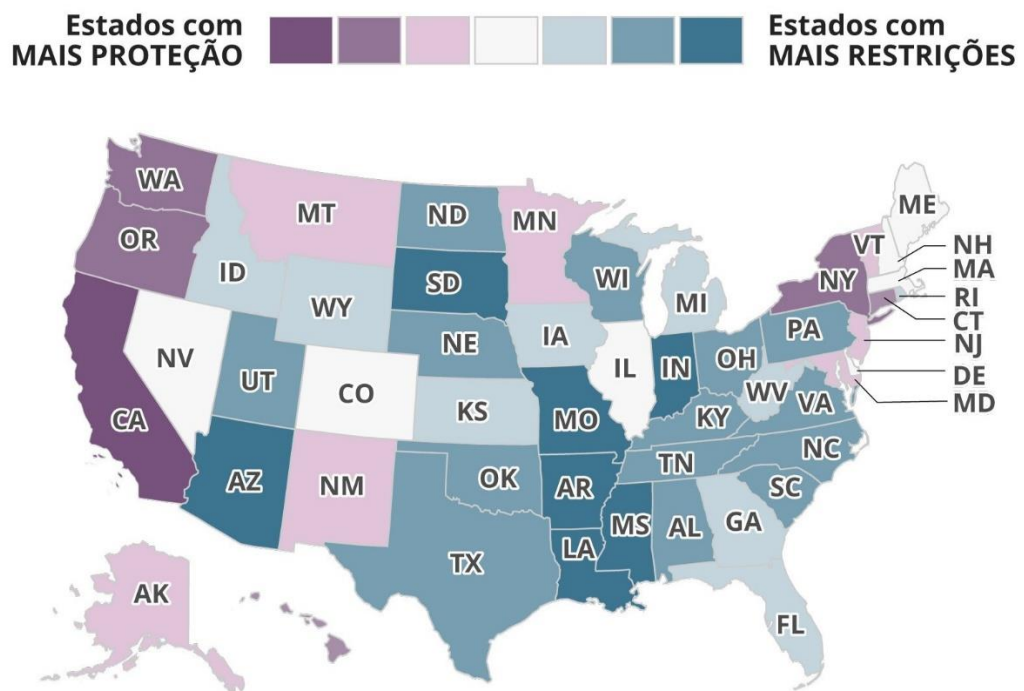
A questão do aborto praticado por adolescentes também foi abordada no julgamento de alguns casos pela Suprema Corte. Em um caso, chamado *Planned Parenthood v. Danforth*, foi invalidada uma lei no estado do Missouri que permitia aos pais vetar a decisão de aborto por parte da filha adolescente. Em outro caso, chamado *Bellotti v. Baird*, a Suprema Corte invalidou uma lei do estado de Massachusetts que favorecia o interesse da adolescente sem o consentimento dos pais, mas não levava em conta a sua maturidade para tomar a decisão. Já no caso *Hodgson v. Minnesota*, a Corte definiu em uma lei estadual que os pais fossem notificados do procedimento 48 horas antes de ser realizado. Diante de todos estes casos, a Suprema Corte dos EUA tende a reconhecer a importância da ciência dos pais, mas também considera a maturidade da adolescente para tomar a decisão (FILIPPO, 2015).

Segundo matéria publicada pela jornalista Lara Pinheiro no site G1, em 24 de maio de 2019, as leis contra o aborto estão avançando nos estados americanos<sup>21</sup>. Conforme dados do *Guttmacher Institute*, presentes no mapa criado pelo *Washington Post* sobre tendência dos estados dos EUA em relação ao aborto (figura 16), a Califórnia é o estado com mais proteção ao procedimento e o Arizona é um dos que mais possui restrições.

---

<sup>21</sup> Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2019/05/24/entenda-o-avanco-de-leis-contra-o-aborto-nos-estados-unidos.ghtml>. Acesso em 19 abr.2020.

Figura 16 – Mapa sobre tendência dos estados dos EUA sobre o aborto



Fonte: *Washington Post*. Arte: Diana Yukari/G1.

Segundo matéria publicada no site do *The New York Times* e escrita pela jornalista Shreyl Gay Stolberg, em 2 de janeiro de 2020, mais de 200 republicanos solicitaram à Suprema Corte dos Estados Unidos, por meio de um documento legal, que repense sobre o caso *Roe v. Wade*, de 1973, que estabeleceu o direito da mulher ao aborto<sup>22</sup>. Ainda em janeiro de 2020, conforme notícia veiculada no site G1, o atual presidente do Estados Unidos, Donald Trump, participou de uma caminhada contra o aborto, a Marcha Pela Vida<sup>23</sup>. O ato ocorre anualmente em Washington, reunindo milhares de pessoas pela causa. Essa foi a primeira vez que um presidente dos Estados Unidos participou da Marcha Pela Vida, que acontece desde 1974. Segundo matéria publicada no site O Globo, Donald Trump é conhecido por seu discurso “pró-

<sup>22</sup> Disponível em: <https://www.nytimes.com/2020/01/02/us/politics/republicans-abortion-supreme-court.html?searchResultPosition=4>. Acesso em 19 abr.2020.

<sup>23</sup> Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/01/24/donald-trump-participa-de-marcha-contra-o-aborto-nos-eua.ghtml>. Acesos em 19 abr.2020.

vida”, contra o aborto, com exceção para as situações de estupro, incesto e risco de vida da gestante<sup>24</sup>. No próximo item abordaremos a questão do aborto no Brasil.

### 4.3 ABORTO NO BRASIL

Não existem dados sobre o número de abortos cometidos no Brasil antes da independência do país, em 1822. Porém, viajantes estrangeiros relatam terem visto a prática acontecer nesse período (FILIPPO, 2015). Mais de 260 anos antes, uma carta escrita pelo Padre José de Anchieta censurava a quantidade de vezes que as mulheres brasileiras cometiam o aborto para aborrecer seus maridos. Existem registros de que no período colonial do Brasil, drogas abortivas, chás e poções eram frequentemente utilizados. A metrópole portuguesa se posicionava contra o aborto, devido aos seus interesses políticos de aumento demográfico e à sua religiosidade.

Por volta do século XVII, descobertas científicas provaram que o feto trazia todas as partes de um ser humano, que se desenvolviam durante a gravidez. Estas descobertas serviram para confirmar o valor da vida do embrião. Juntando a censura por parte da metrópole portuguesa com as descobertas da ciência, o Direito Português passou a ser imposto no Brasil e o aborto foi criminalizado por lei (FILIPPO, 2015).

Com a promulgação da Constituição de 1924, foi instituída a monarquia constitucional parlamentarista, o que acabou influenciando a legislação criminal do Brasil. Os conceitos liberais da Constituição foram adotados no Código Criminal do Império de 1830 e o aborto estava presente nos artigos 199 e 200, na seção II denominada “Infanticídio”, prevista no Capítulo I, do Título II, da Parte Terceira. A lei foi redigida da seguinte forma:

Art. 199. Occasionar aborto por qualquer meio empregado interior, ou exteriormente com consentimento da mulher pejada.

Penas – de prisão com trabalho por um a cinco anos.

Se este crime fôr commettido sem consentimento da mulher pejada.

Penas – dobradas.

Art. 200. Fornecer com conhecimento de causa drogas, ou quaesquer meios para produzir o aborto, ainda que este não se verifique.

Penas – de prisão com trabalho por dous a seis annos.

Se este crime fôr commettido por medico, boticario, cirurgião, ou praticante de taes artes.

Penas – dobradas (BRASIL, 1830).

---

<sup>24</sup> Informações disponíveis em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/aborto-nos-eua-trump-afirma-ser-pro-vida-mas-favoravel-excecoes-como-estupro-incesto-23677442>. Acesso em 20 abr.2020.

O aborto praticado pela própria mulher não era considerado crime, sendo punido somente o procedimento praticado por um terceiro. Já no final do século XIX, após a abolição da escravatura em 1888 e o fim na monarquia, foi proclamada a República em 1889. Assim, as leis precisaram ser adaptadas aos interesses da burguesia e da aristocracia.

O Código Penal de 1890 passou a criminalizar o aborto do artigo 300 ao 302, havendo maior penalidade ao ato de abortar. Além disso, a lei foi mais detalhada, abordando a possibilidade de morte da gestante, a suspensão de médicos e parteiras e a tipificação do auto aborto (FILIPPO, 2015).

Após isso, o Código Penal Brasileiro foi sofrendo diversas modificações em diferentes governos até chegar na versão atual, redigido em 1940. Atualmente, em 2020, o aborto é considerado crime do artigo 124 ao 128, na Parte Especial, Título I, Capítulo I, que aborda os crimes contra a vida. A lei foi redigida da seguinte forma:

**Aborto provocado pela gestante ou com seu consentimento**

Art. 124 – Provocar aborto em si mesma ou consentir que outrem lho provoque: (Vide ADPF 54)

Pena – detenção, de um a três anos.

**Aborto provocado por terceiro**

Art. 125 – Provocar aborto, sem o consentimento da gestante:

Pena – reclusão, de três a dez anos.

Art. 126 – Provocar aborto com o consentimento da gestante: (Vide ADPF 54)

Pena – reclusão, de um a quatro anos.

Parágrafo único. Aplica-se a pena do artigo anterior, se a gestante não é maior de quatorze anos, ou é alienada ou debil mental, ou se o consentimento é obtido mediante fraude, grave ameaça ou violência

**Forma qualificada**

Art. 127- As penas cominadas nos dois artigos anteriores são aumentadas de um terço, se, em consequência do aborto ou dos meios empregados para provocá-lo, a gestante sofre lesão corporal de natureza grave; e são duplicadas, se, por qualquer dessas causas, lhe sobrevém a morte.

Art. 128 – Não se pune o aborto praticado por médico: (Vide ADPF 54)

**Aborto necessário**

I – se não há outro meio de salvar a vida da gestante;

**Aborto no caso de gravidez resultante de estupro**

II – se a gravidez resulta de estupro e o aborto é precedido de consentimento da gestante ou, quando incapaz, de seu representante legal (BRASIL, 1940).

Conforme matéria escrita pela jornalista Débora Santos e publicada no site G1, no dia 12 de abril de 2012, o Supremo Tribunal Federal permitiu, por 8 votos a 2, a

interrupção da gravidez quando o feto for anencefálico<sup>25</sup>, hipótese que se junta às outras duas mencionadas anteriormente. Segundo Miryan Vilia Lança Alberto et. al (2010, p. 244): “A anencefalia é uma malformação congênita originada de uma neurulação anormal, resultando na ausência de fusão das pregas neurais e da formação do tubo neural na região do encéfalo”. Ou seja, a falta de pregas neurais deixa o cérebro exposto, não havendo cura ou possibilidade de sobrevivência do feto.

Na legislação brasileira, somente condutas mais graves, que põem em risco bens maiores, são consideradas como crime. O aborto sempre foi considerado uma conduta grave e, conseqüentemente, criminalizado. O Código Civil Brasileiro garante os direitos do feto no artigo 2º, desde a sua concepção. Entretanto, para o Direito Penal, o aborto pode ser considerado crime somente após a fixação do embrião no endométrio, para que mulheres que ingeriram a chamada pílula do dia seguinte ou que usam DIU (Dispositivo Intrauterino) não sejam penalizadas, já que estes métodos atuam somente após a fecundação (FILIPPO, 2015).

O autor ainda explica que a discussão sobre o aborto no Brasil pode ser dividida em dois grupos: os movimentos religiosos e o movimento feminista. No âmbito da religiosidade, em 2008 surge uma campanha da Confederação Nacional dos Bispos do Brasil (CNBB) chamada de “Escolhe, pois, a vida”. A ação se estabeleceu contra o aborto, as pesquisas com células-tronco e a eutanásia. Já no que diz respeito ao movimento feminista, foram criadas diversas organizações não governamentais (ONGs) e órgãos, como o Centro Feminista de Estudos e Assessoria, que se define como organização feminista e antirracista que deseja a regulamentação de direitos das mulheres<sup>26</sup>, e o Instituto Feminista para Democracia (SOS Corpo), que, segundo o seu site, visa a emancipação de mulheres e luta contra a pobreza, o racismo e a homofobia<sup>27</sup>.

O movimento feminista iniciou no Brasil nos anos 1960, contra a ditadura militar. Com o passar dos anos, a legalização do aborto se tornou uma pauta defendida pelas mulheres, que alegavam que o procedimento envolvia a saúde da mulher.

---

<sup>25</sup> Informações disponíveis em: <http://g1.globo.com/brasil/noticia/2012/04/supremo-decide-por-8-2-que-aborto-de-feto-sem-cerebro-nao-e-crime.html>. Acesso em 20 abr.2020.

<sup>26</sup> Informações disponíveis em: <https://www.cfemea.org.br/index.php/cfemea/nossa-historia>. Acesso em 20 abr.2020.

<sup>27</sup> Informações disponíveis em: <https://soscorpo.org/quem-somos/>. Acesso em 20 abr.2020.

Inicialmente, as reivindicações eram pela divulgação de métodos anticoncepcionais, considerada contravenção penal. Mas com a Constituição de 1988, que não considerava o direito à vida desde a concepção, o movimento conquistou a sua primeira vitória. Assim, com apoio de organizações, as mulheres passaram a fazer cada vez mais parte dos debates públicos sobre os seus direitos e as manifestações do movimento acontecem até hoje (FILIPPO, 2015).

Segundo o site do jornal Estado de Minas, em abril de 2020, o Supremo Tribunal Federal (STF) iniciou o julgamento sobre a descriminalização do aborto no Brasil em caso de microcefalia do feto. A ação Direta de Inconstitucionalidade tramita no STF há quase quatro anos, solicitada pela Associação Nacional de Defensores Públicos quando o Brasil estava no auge da epidemia do Zika Vírus. A sessão virtual do julgamento começou no dia 24 de abril e o prazo para recebimento de votos foi até o último dia do mês<sup>28</sup>. Segundo matéria publicada por Luiza Souto no site UOL no dia 1º de maio de 2020, o STF rejeitou a ação por maioria dos votos<sup>29</sup>. Conforme matéria escrita pela jornalista Ingrid Soares, publicada no site do Correio Braziliense, um dia antes, em 23 de abril de 2020, o atual presidente do Brasil, Jair Bolsonaro, afirmou que enquanto ocupar este cargo, o aborto não será permitido no país. A fala do presidente ocorreu quando ele cumprimentava apoiadores do seu governo em frente ao Palácio da Alvorada, onde um coral de crianças se apresentava. O coral cantou músicas religiosas, pedindo ao presidente que não autorizasse o procedimento<sup>30</sup>.

Segundo matéria da repórter Mary Margaret Olohan, publicada no site de notícias *Daily Caller*, devido à pandemia do novo Coronavírus (Covid-19) em 2020, a Organização Mundial da Saúde (OMS) declarou que o aborto é um procedimento considerado essencial durante o surto. No comunicado, a OMS apontou que os direitos e as escolhas da mulher sobre a sua saúde reprodutiva e sexual devem ser respeitados, mesmo que ela não tenha suspeita nem a confirmação de estar portando

---

<sup>28</sup> Informações disponíveis em:

[https://www.em.com.br/app/noticia/nacional/2020/04/24/interna\\_nacional,1141625/stf-comeca-julgamento-sobre-descriminalizacao-do-aborto-microcefalia.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/nacional/2020/04/24/interna_nacional,1141625/stf-comeca-julgamento-sobre-descriminalizacao-do-aborto-microcefalia.shtml). Acesso em 20 abr.2020.

<sup>29</sup> Informações disponíveis em: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2020/05/01/ministros-decidem-nao-votar-acao-que-defendia-aborto-em-caso-de-zika.htm>. Acesso em 4 jun. 2020.

<sup>30</sup> Informações disponíveis em:

[https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/politica/2020/04/23/interna\\_politica,847443/enquanto-eu-for-presidente-nao-havera-diz-bolsonaro-sobre-aborto.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/politica/2020/04/23/interna_politica,847443/enquanto-eu-for-presidente-nao-havera-diz-bolsonaro-sobre-aborto.shtml). Acesso em 20 abr.2020.



a doença<sup>31</sup>. O Coronavírus é uma família de vírus que causa infecções respiratórias, segundo o Ministério da Saúde<sup>32</sup>. Conforme o site G1, o novo agente (Covid-19) foi descoberto na China em dezembro de 2019 e foi transmitido em todo o mundo. Somente no Brasil, até o dia 4 de junho de 2020, já foram registrados 587.017 casos confirmados e 32.602 mortes<sup>33</sup>.

Neste capítulo, abordamos um cenário ilustrativo do aborto. Como visto anteriormente, o procedimento sofre diversas influências para que seu acesso seja seguro. Nos Estados Unidos, o procedimento é legalizado, desde que haja acompanhamento médico. Entretanto, recentemente, diversos estados têm se posicionado contra o abortamento, criando leis que restringem cada vez mais o acesso das mulheres ao aborto. Já no Brasil, a prática é criminalizada por lei, desde o período de colonização do país, por meio do Direito Português. Com o passar do tempo, o Código Penal Brasileiro foi se modificando e hoje existem três exceções na criminalização do procedimento: estupro, risco de vida da gestante e anencefalia do feto.

Como se percebeu, abordar questões relacionadas ao aborto gera opiniões diversas, preconceitos e discussões sobre a autonomia das mulheres em relação aos seus corpos e escolhas de vida. A fim de problematizar mais estas questões, saber qual é o papel da mídia e do uso da realidade virtual e potencializar e esclarecer mais esse debate, o próximo capítulo irá apresentar a análise do vídeo “*Across the line*” a partir da percepção das mulheres brasileiras.

---

<sup>31</sup> Informações disponíveis em: <https://dailycaller.com/2020/04/04/who-abortion-essential-coronavirus-covid-19/>. Acesso em 21 abr.2020.

<sup>32</sup> Informações disponíveis em: <https://coronavirus.saude.gov.br/>. Acesso em 21 abr.2020.

<sup>33</sup> Informações disponíveis em: <https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/06/04/casos-de-coronavirus-e-numero-de-mortes-no-brasil-em-4-de-junho.ghtml>. Acesso em 4 jun. 2020.

## 5 ANÁLISE

Para atingir os seus objetivos, esta monografia utilizou as pesquisas bibliográfica e documental, bem como um questionário aplicado com 23 mulheres, por meio de rede sociais. Para tanto, autores como Antonio Carlos Gil (2008) e Marina de Andrade Marconi e Eva Maria Lakatos (2019) foram utilizados, embasando estes procedimentos utilizados. Também é utilizado o método da análise de conteúdo, a partir da leitura feita pelo autor Wilson Corrêa de Fonseca Júnior (2011) que irá colaborar na compreensão das etapas e das categorias de análise dos dados resultantes das respostas recebidas do questionário. Após a análise, por intermédio das categorias, o capítulo é finalizado com a Inferência, última etapa proposta pela análise de conteúdo.

### 5.1 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Ao longo deste trabalho, buscamos entender o desenvolvimento da realidade virtual, seu uso na área do jornalismo e como essa tecnologia influencia a sensibilização do público sobre assuntos polêmicos. Para isso, a questão do aborto foi escolhida pela autora, por ser um assunto que apresenta opiniões divergentes na sociedade e por possuir o caráter polêmico, necessário neste estudo. Assim, o problema consiste na seguinte questão:

- Como o vídeo *Across the line*, por intermédio da realidade virtual, pode influenciar ou não a percepção das mulheres sobre o tema do aborto?

Os objetivos deste estudo consistem em compreender como a realidade virtual pode influenciar a sensibilização das mulheres sobre a questão do aborto, se essa tecnologia promove, de fato, mais imersão e sensação de presença ao usuário e verificar se os vídeos em realidade virtual são relevantes em relação a assuntos polêmicos, como o aborto. Para isso, esta monografia utilizou como base a pesquisa bibliográfica e documental, bem como as técnicas de aplicação de questionário (composto por perguntas qualitativas e quantitativas) e análise de conteúdo, para categorizar e posteriormente analisar as respostas captadas. Os procedimentos metodológicos escolhidos auxiliarão na reflexão dos objetivos propostos neste estudo e irão guiar a análise proposta.

Segundo Isaac Epstein (2011, p. 25), “Os procedimentos analíticos são essenciais tanto nas ciências da natureza, como nas ciências humanas ou sociais”. Para o autor, estes métodos possuem diversas ferramentas que são utilizadas pelo pesquisador, de acordo com a sua necessidade.

Os capítulos teóricos desta monografia utilizaram a pesquisa bibliográfica como base. Segundo Ida Regina C. Stumpf (2011), este tipo de pesquisa caracteriza o planejamento de qualquer estudo, indo da identificação dos materiais bibliográficos necessários para o assunto até a construção do texto, construído pelos conteúdos examinados e pela opinião do autor do trabalho.

Também foram utilizados documentos, principalmente sites e reportagens disponíveis em ambiente online, caracterizando também o uso da pesquisa documental nesta monografia. Gil (2008) explica que a pesquisa documental se aproxima bastante da pesquisa bibliográfica. A única diferença, segundo o autor, são as fontes utilizadas por cada tipo. As fontes da pesquisa documental são constituídas por materiais que, geralmente, não receberam nenhuma ou pouca análise:

O desenvolvimento da pesquisa documental segue os mesmos passos da pesquisa bibliográfica. Apenas há que se considerar que o primeiro passo consiste na exploração das fontes documentais, que são em grande número. Existem, de um lado, os documentos de primeira mão, que não receberam qualquer tratamento analítico, tais como: documentos oficiais, reportagens de jornal, cartas, contratos, diários, filmes, fotografias, gravações etc. De outro lado, existem os documentos de segunda mão, que de alguma forma já foram analisados, tais como: relatórios de pesquisa, relatórios de empresas, tabelas estatísticas etc (GIL, 2008, p. 51).

Esses documentos foram importantes para as informações sobre a realidade virtual e sobre os dados mais atuais sobre o aborto. Um exemplo é a Pesquisa Nacional de Aborto de 2016, que será relacionada com os dados coletados a partir do questionário aplicado, se enquadrando, assim, na definição de pesquisa documental de segunda mão, conforme Gil (2008) conceitua.

Parte dos materiais utilizados nesta monografia são disponibilizados na internet. Para Eloi Juniti Yamaoka (2011), a internet é uma rica fonte de informação, independentemente dos objetivos de busca. Alguns recursos presentes na *web* facilitam a localização e a diversidade da pesquisa, como a possibilidade de encontrar materiais de diferentes idiomas, formatos, datas e domínios.

Para entender como a realidade virtual pode influenciar a empatia e a sensibilização das pessoas na questão do aborto, foi compartilhado em grupos no Facebook, compostos por mulheres, e em uma lista de transmissão no WhatsApp, um questionário contendo 20 questões e o vídeo estudado nesta monografia. O objetivo foi de que as participantes pudessem assistir à experiência em realidade virtual e respondessem as perguntas de acordo com a sua opinião sobre o material.

No que diz respeito à aplicação de questionário, Marconi e Lakatos (2019, p. 218) consideram uma técnica de coleta de dados, constituída “por uma série de perguntas que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do pesquisador”. Para Gil (2008), a construção de um questionário é a transformação dos objetivos da pesquisa em questões e as respostas à essas questões irão descrever o que se busca ou testar as hipóteses construídas.

Gil (2008, p. 121) ainda define esta técnica como uma série de perguntas que tem como objetivo “[...] obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc.”. O autor indica como vantagens desta técnica, a possibilidade de alcançar um número grande de pessoas, menores gastos, garantia do anonimato, possibilidade da pessoa responder em qualquer momento e o fato de não expor o pesquisado às opiniões do entrevistado.

Marconi e Lakatos (2019) classificam as perguntas do questionário de três maneiras, a partir da sua forma: perguntas abertas, fechadas e de múltipla escolha. As perguntas abertas possibilitam respostas livres e com a presença de opinião. As perguntas fechadas, ou dicotômicas, se caracterizam pela limitação de alternativas fixas, em que a pessoa que responde pode escolher somente uma opção. Por último, as perguntas de múltipla escolha possuem diferentes tipos de resposta, proporcionam uma análise mais fácil e, quando combinada com outros tipos de respostas, possibilitam mais informações sobre o assunto proposto. A descrição e o detalhamento do questionário serão apresentados no item 5.2.

As respostas obtidas pelo questionário serão analisadas de acordo com a análise de conteúdo que, segundo Fonseca Júnior (2011), é de extrema importância para o campo comunicacional. Gil (2008) explica que esta técnica constitui um

conjunto de instrumentos metodológicos que se aplicam a diversos conteúdos. A partir da contribuição de alguns autores, como Laurence Bardin, foram criadas etapas para o desenvolvimento do método. Segundo Fonseca Júnior (2011), as três fases cronológicas da análise de conteúdo são:

- (1) Pré-análise: consiste no planejamento do trabalho a ser elaborado, procurando sistematizar as idéias iniciais com o desenvolvimento de operações sucessivas, contempladas num plano de análise;
- (2) Exploração do material: refere-se à análise propriamente dita, envolvendo operações de codificação em função de regras previamente formuladas. Se a pré-análise for bem sucedida, esta fase não é nada mais do que a administração sistemática das decisões tomadas anteriormente;
- (3) Tratamento dos resultados obtidos e interpretação: os resultados brutos são tratados de maneira a serem significativos e válidos. Operações estatísticas (quando for o caso) permitem estabelecer quadros de resultados, diagramas, figuras e modelos. A partir desses resultados, o analista pode então propor inferências.

Nesta monografia, a pré-análise consistiu na busca por vídeos em realidade virtual que pudessem compreender um dos problemas deste trabalho: como o uso dessa tecnologia pode influenciar a sensibilização das pessoas sobre assuntos polêmicos. A experiência “*Across the line*” foi escolhida por trazer um assunto delicado e que gera divergência de opiniões na sociedade, o aborto. A exploração do material se deu por conta do questionário aplicado nos grupos do Facebook e de uma lista de transmissão no WhatsApp. Por meio deste material, foi possível identificar se a realidade virtual é de fato relevante para a sensibilização das pessoas. O tratamento dos resultados obtidos e a interpretação foram contemplados na própria análise das repostas, divididas por 3 categorias, que serão apresentadas no item 5.2.

A análise de conteúdo também ajudará na interpretação das repostas obtidas com o questionário aplicado, que será apresentado e especificado no item 5.1.1.

### 5.1.1 Questionário

No dia 4 de maio de 2020, o questionário que auxiliará na análise desta monografia foi compartilhado em dois grupos no Facebook, ambos denominados “Feminismo”<sup>34</sup>. A autora desta monografia enviou uma solicitação para participar do

---

<sup>34</sup> Grupo 1: <https://www.facebook.com/groups/531077867616807/?ref=bookmarks>. Acesso em 13 mai. 2020.  
Grupo2: <https://www.facebook.com/groups/666596043424355/?ref=bookmarks>. Acesso em 13 mai. 2020.

primeiro grupo no dia 23 de abril de 2020 e nesta mesma data entrou em contato com a administradora do grupo, pelo Facebook, para explicar sobre o questionário. A solicitação de entrada foi permitida em 4 de maio de 2020. Neste mesmo dia, o questionário foi compartilhado no grupo, que contém 2.311 membros.

A solicitação para participar do segundo grupo foi enviada pela autora da monografia no dia 4 de maio de 2020, sendo aceita no mesmo dia. Ainda nesta data, o questionário foi compartilhado no grupo, composto por 1.121 membros. Além disso, no dia 7 de maio de 2020, a autora da monografia criou uma lista de transmissão no WhatsApp, onde enviou o link do questionário pelo aplicativo para que mulheres do seu ciclo social pudessem responde-lo.

O questionário (disponível no APÊNDICE 1 – Respostas do questionário), como mencionado anteriormente, foi composto por 20 questões descritivas e de múltipla escolha, sendo construído na plataforma Google Forms<sup>35</sup>. As primeiras perguntas, que apresentavam somente uma opção para escolha, tiveram o objetivo de identificar o perfil das mulheres que as responderam, de acordo com a sua faixa etária, seu grau de escolaridade, sua opinião sobre a prática do aborto e sua percepção acerca da discussão do assunto na mídia. O objetivo desta primeira parte do questionário foi de identificar o público que estamos analisando, relacionando o perfil com as respostas posteriores.

O questionário obteve 23 respostas válidas, entre os dias 4 e 8 de maio de 2020. As respostas adquiridas nesta primeira parte, que corresponde ao perfil das mulheres, foram distribuídas de acordo com as tabelas a seguir.

Quanto à faixa etária:

Tabela 2 – Quantidade de respondentes por faixa etária

<b>Faixa etária</b>	<b>Quantidade de respondentes</b>
15 a 17 anos	3

<sup>35</sup> O questionário pode ser acesso pelo link: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdDcf-7GN8jFUWcH-zJTREPqySztPHYHW4bxBY3\\_QPzgDY\\_HQ/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdDcf-7GN8jFUWcH-zJTREPqySztPHYHW4bxBY3_QPzgDY_HQ/viewform?usp=sf_link).

18 a 19 anos	3
20 a 24 anos	9
25 a 29 anos	2
30 a 34 anos	4
35 a 39 anos	1
40 anos ou mais	1

Fonte: autora (2020).

Quanto ao grau de escolaridade:

Tabela 3 – Quantidade de respondentes por grau de escolaridade

<b>Grau de escolaridade</b>	<b>Quantidade de respondentes</b>
Ensino Fundamental completo	0
Ensino Fundamental incompleto	1
Ensino Médio completo	4
Ensino Médio incompleto	4
Ensino Superior completo	4
Ensino Superior incompleto	9
Mestrado	0

Doutorado	1
-----------	---

Fonte: autora (2020).

Quanto à opinião sobre o aborto:

Tabela 4 – Quantidade de respondentes quanto à opinião sobre o aborto

<b>Opinião sobre o aborto</b>	<b>Quantidade de respondentes</b>
A favor	19
Contra	2
Não puderam opinar	2

Fonte: autora (2020).

Após a questão da opinião sobre o aborto, as mulheres foram levadas a justificar a sua resposta, por meio de uma pergunta aberta, em que elas responderam sem limite de caracteres. A maior parte das respondentes que se colocaram a favor do aborto, defendeu a sua opinião alegando que essa é uma questão de saúde pública e uma escolha da própria mulher. As duas mulheres que responderam serem contra o aborto justificaram sua resposta alegando que toda vida deve ser preservada e que, se a gravidez aconteceu com o consentimento, não se deve abortar o feto.

No final da primeira parte, as participantes foram levadas à questão “Você acha que a mídia discute questões sobre o aborto?”. 6 mulheres responderam que sim e 17 responderam que não. Todas as que responderam de forma positiva, afirmaram terem visto essa discussão em portais online, na internet, no WhatsApp ou no Facebook. Em comparação aos meios de comunicação considerados tradicionais, a televisão, o rádio e o jornal impresso não discutem sobre o tema, segundo a opinião das respondentes.

Após esse momento, na segunda parte do questionário, foi solicitado que o vídeo *Across the line* fosse assistido pelas participantes, para que as próximas



perguntas fossem respondidas. O objetivo foi que elas pudessem ver a experiência e analisar suas sensações a partir disso. O uso de óculos de realidade virtual não foi obrigatório, devido ao fato de que o questionário foi aplicado por meio de uma rede social e as mulheres que responderam poderiam não ter o equipamento.

As questões posteriores, na terceira parte, foram criadas para identificar as sensações das participantes em relação ao que haviam acabado de assistir e a opinião delas sobre a relevância do vídeo. O objetivo das perguntas foi de entender se a realidade virtual realmente influencia a sensibilização e a empatia das mulheres sobre a questão do aborto; se o uso dessa tecnologia se difere dos vídeos habituais sobre o assunto; qual sensações e sentimentos as respondentes destacaram ao assistir ao vídeo. No próximo item será explicada a forma como as respostas obtidas com o questionário serão analisadas.

## 5.2 ANÁLISE DE CONTEÚDO

Após o material bibliográfico e documental abordados nos capítulos teóricos, neste item as respostas qualitativas recebidas serão analisadas, por meio da Análise de Conteúdo, já explicada no item 5.1. A organização da análise acontecerá por meio de três categorias criadas pela autora desta monografia, de acordo com as partes do questionário. Segundo Fonseca Júnior (2011, p.301), a análise categorial é muito utilizada funcionando por meio do “desmembramento do texto em unidades, em categorias segundo agrupamentos analógicos”. Ainda segundo o autor, esta técnica tem o objetivo de tornar entendível todo o material bruto de dados.

Para realizar a análise foram criadas as seguintes categorias:

- 1) Imersão proporcionada pela realidade virtual
- 2) Relevância do uso da realidade virtual na questão do aborto
- 3) Sensibilização do público

Cada uma das categorias tem um objetivo distinto para a análise, conforme a tabela abaixo:

Tabela 5 – Categorias da análise de conteúdo

<b>Categoria</b>	<b>O que será analisado</b>
1) Imersão proporcionada pela realidade virtual	A capacidade de imersão possibilitada pelo vídeo
2) Relevância do uso da realidade virtual na questão do aborto	Se o vídeo realmente contribui para a discussão sobre o aborto
3) Sensibilização do público	Quais são os sentimentos e as emoções que o vídeo proporcionou ao público

Fonte: autora (2020).

A categoria 1, que procura entender a imersão proporcionada pela experiência *Across the line*, tem como principais objetivos entender se as respondentes se sentiram imersas, mesmo com o uso dos óculos de realidade virtual não sendo obrigatório. A intenção inicial era que as participantes utilizassem o equipamento, entretanto, com o distanciamento social provocado pela pandemia do Coronavírus, mencionado anteriormente, não foi possível, devido ao fato de que nem todas as respondentes possuíam os óculos. A categoria 2, sobre a relevância do uso da realidade virtual na questão do aborto, busca analisar se essa tecnologia foi de fato importante para colocar as respondentes no lugar da paciente que aparece no vídeo, além de compreender se as participantes acharam o vídeo e a construção da narrativa relevantes para o tema abordado. Já a categoria 3, que engloba a sensibilização do público que assistiu ao vídeo, tem como objetivo analisar quais são os sentimentos e as emoções predominantes trazidos pelas mulheres que responderam o questionário. Por intermédio de cada uma das categorias citadas, os próximos itens irão destacar a análise das respostas. Para exemplificar a análise serão destacados em prints, trechos das respostas obtidas.

### 5.2.1 Categoria 1 – Imersão proporcionada pela realidade virtual

Como mencionado no item anterior, o objetivo desta categoria é entender se o vídeo *Across the line*, apresentado às respondentes, proporcionou a sensação de imersão e presença. Além disso, pretendemos verificar se a visualização do vídeo sem óculos de realidade virtual interferiu na experiência das participantes. Como já foi visto, as produções em realidade virtual buscam cada vez mais proporcionar ao usuário que se sinta imerso no que é proposto (MURRAY, 2003).

Conforme explicado na descrição do questionário, o uso de óculos de realidade virtual não foi obrigatório, devido ao fato de que o questionário foi respondido pela internet e as participantes poderiam não o ter. Das 23 mulheres que responderam o questionário, 95,7% afirmaram não terem usado óculos de realidade virtual para assistir ao vídeo. Apenas uma participante relatou ter usado o equipamento e, após ter respondido que sim, foi levada à pergunta “Alguma parte do vídeo interferiu nas suas sensações sobre o que foi visto?”. A respondente marcou as opções que apontavam para o som e as imagens do vídeo.

Segundo Silva (2017), o uso de óculos de realidade virtual dá o aspecto de mobilidade que estas narrativas proporcionam. São estes e outros equipamentos, como capacetes e luvas, que possibilitam uma maior imersão, conforme explicam Puhl, Mallmann e Lima (2018).

Nesse contexto, na pergunta “Você sentiu alguma diferença sobre o que já tinha visto em relação ao aborto comparado a esse vídeo?”, 87% das participantes responderam que não. As três respondentes que afirmaram sentir essa diferença, justificaram a resposta afirmando que o vídeo trouxe mais realismo sobre o assunto, conforme a figura a seguir:

Figura 17 – Captura de tela do questionário - 1

Sabemos que passar por uma situação dessa é ruim, e o vídeo deixou isso bem mais claro e realista, como se estivéssemos nessa situação.

No vídeo você é colocada como a pessoa sendo o alvo de todas aquelas pessoas ignorantes do vídeo, então é diferente de ler um relato de alguém contando sobre isso, por exemplo

Eu penso a legalização do aborto como mais um passo na conquista pela liberdade de escolha e independência da mulher. Essa ideia me conforta porque um dia talvez eu possa estar inserida em um mundo onde abortar seja uma opção na vida da mulher. Porém, com o vídeo, eu pude lembrar que nós estamos cercadas por pessoas e instituições tentando nos controlar mentalmente e fisicamente, então tecnicamente não temos a posse nem de nós mesmas. Com o vídeo eu fui lembrada de uma realidade perversa e deprimente.

Fonte: autora (2020).

Entretanto, quando perguntadas sobre a opinião delas em relação ao uso da realidade virtual para a construção de vídeos que tratam de temas polêmicos, como o aborto, a maioria das mulheres respondeu à pergunta de forma positiva. As respondentes trouxeram respostas que mencionavam a sensação de presença e proximidade, como:

Figura 18 – Captura de tela do questionário – 2

Nos faz ter mais proximidade, nos torna mais presentes na situação

Fonte: autora (2020).

Como mencionado nos capítulos teóricos anteriores, Lévy (1997) percebia uma sensação de presença trazida pela realidade virtual, levando em conta que os comandos e movimentos do usuário interferem em diversos agentes do cenário virtual. Este aspecto também é trazido por Domínguez-Martín (2015), que acredita que a sensação de presença é proporcionada pela interface gráfica, aproximando a experiência da realidade, e pela atuação do usuário na narrativa. Essa sensação é percebida por algumas participantes, como mostra a figura a seguir.

Figura 19 – Captura de tela do questionário – 3

Achei interessante por podermos realmente nos sentir no lugar do outro, da forma como a câmera consegue se mover, parece que realmente estamos sentindo aquilo, que é conosco. O que faz com que o vídeo seja mais forte e interessante.

Fonte: autora (2020).

Outras respondentes trouxeram em suas respostas aspectos ligados ao protagonismo do usuário (figura 20). Em relação a essa questão, trouxemos o estudo de Santos (2016), que afirma que quando o usuário se torna protagonista da sua experiência, tem diferentes possibilidades de imersão.

Figura 20 – Captura de tela do questionário – 4

Acho interessante, pois é uma forma de trazer diferentes perspectivas e colocar o espectador como protagonista

Fonte: autora (2020).

Cordeiro e Costa (2016), já citados, observam como destaque do jornalismo imersivo a possibilidade de ambientar o usuário no que está acontecendo, para que ele não dependa somente de relatos e possa formar seu próprio entendimento acerca do assunto. Essa informação que é transmitida se torna mais eficiente na medida em que o usuário gera mais significados e sensações sobre o que vê (SOUSA, 2006). Nesse contexto, percebe-se que sentimentos como a empatia foram estimulados:

Figura 21 – Captura de tela do questionário – 5

A realidade virtual possibilita que o indivíduo tenha uma experiência mais empática sobre alguns temas. É mais difícil se colocar no lugar do outro quando não se tem vivência/experiência.

Fonte: autora (2020).

Figura 22 – Captura de tela do questionário – 6

A realidade virtual é um recurso bastante promissor e seu desenvolvimento pode transformar a forma em que vivemos no futuro. Acredito que a partir do momento que há uma ferramenta tão imersiva quanto essa, é muito útil usá-la para possibilitar que as pessoas experimentem, mesmo que brevemente, a realidade do outro. E o uso desses temas polêmicos serve justamente pra despertar empatia, ou pelo menos consciência, em quem jamais iria viver uma situação semelhante.

Fonte: autora (2020).

A percepção do público e os sentimentos estimulados são construções que o próprio indivíduo desenvolve através de experiências pessoais. Linda Davidoff (2001), citada por Borba (2014), afirma que estes processos são subjetivos e a maneira como

percebemos nossas relações e os ambientes que nos cercam fazem parte destas construções.

Percebe-se, a partir das respostas das participantes, que a falta do uso de óculos de realidade virtual pode ter influenciado na experiência de assistir ao vídeo. Das 23 respondentes, somente uma utilizou o equipamento e 20 delas afirmaram não terem sentido nenhuma diferença entre ver o vídeo em realidade virtual solicitado sobre o aborto e outro vídeo normal sobre o assunto. Porém, por um outro lado foi possível verificar que a maioria das participantes conseguiu se sentir imersa na experiência, trazendo aspectos como o realismo, a sensação de presença e a possibilidade de causar empatia no usuário que a realidade virtual proporciona. No próximo item será apresentada a segunda categoria desta análise.

#### 5.2.2 Categoria 2 – Relevância do uso da realidade virtual na questão do aborto

Conforme explicado no item 5.2, esta categoria busca analisar se a realidade virtual foi realmente importante para colocar as respondentes no lugar da personagem do vídeo. Além disso, compreender se as participantes acharam o vídeo e a construção da narrativa relevantes para o tema abordado é outro objetivo da categoria.

O estudo de Silva (2017), já mencionado, traz a ideia de que essa tecnologia deve servir como algo que auxilia no comprometimento com assuntos que fazem parte da realidade do público, principalmente no jornalismo. A questão do aborto é uma discussão que, mesmo que não esteja, em geral, presente nos meios de comunicação tradicionais, é polêmica e faz parte da realidade de muitas mulheres. Segundo a Pesquisa Nacional de Aborto de 2016, no Brasil quase uma a cada cinco mulheres, aos 40 anos de idade, já abortou.

De todas as respondentes do questionário, 91,3% afirmaram que o vídeo possibilitou a elas se colocarem no lugar da paciente do vídeo, que pretendia fazer um aborto em uma clínica e durante o caminho foi hostilizada por protestantes. Após responderem que sim à questão, as mulheres foram encaminhadas à pergunta “Em qual momento?”, para que escrevessem sobre o momento exato do vídeo em que isso aconteceu. Algumas das repostas mencionaram o aspecto de realismo trazido:

Figura 23 – Captura de tela do questionário – 7

Me coloquei no lugar da moça que estava indo na clínica e fiquei mal com os xingamentos que ela recebeu.

Fonte: autora (2020).

A experiência *Across the line* utilizou áudio reais, obtidos em protestos contra o aborto para dar voz às pessoas que difamavam a personagem no vídeo, como explicado anteriormente nesta monografia. Além disso, foram utilizadas imagens reais de atores e imagens feitas pelo computador. Estes materiais influenciaram nas emoções de algumas das mulheres, conforme a resposta a seguir:

Figura 24 – Captura de tela do questionário – 8

O vídeo todo é uma simulação de uma possibilidade. Qualquer uma pode passar por isso - obviamente numa situação similar onde há uma opção sanitária segura para realizar o aborto. Mas a parte dos áudios reais foi o que pesou mais pra mim.

Fonte: autora (2020).

Ou seja, fica evidenciado que os áudios e imagens reais, que aproximam o usuário da realidade, fazem com que o público se sensibilize mais com o assunto. A plausibilidade, trazida anteriormente por La Peña et. al (2010), é um ponto importante na imersão, pois causa a sensação de que o que está acontecendo é uma situação real ou poderia acontecer realmente, fora do vídeo.

Ainda nesta pergunta, seis mulheres responderam que o vídeo inteiro possibilitou que elas se colocassem no lugar da personagem. Outras participantes apontaram momentos específicos, conforme as figuras a seguir:

Figura 25 – Captura de tela do questionário – 9

No momento em que os "ataques" começam, falando que é um lugar de assassinato.

Fonte: autora (2020).

Figura 26 – Captura de tela do questionário – 10

Principalmente quando a mulher está triste conversando com a médica, com medo do que possa acontecer com ela e do julgamento.

Fonte: autora (2020).

Figura 27 – Captura de tela do questionário – 11

No momento em que ela estava na estrada e o homem tentou conhecê-la de não ir para a clínica de aborto.

Fonte: autora (2020).

Percebe-se que a realidade virtual proporciona a possibilidade de diferentes perspectivas de olhar a situação apresentada, conforme La Peña et. al (2010). Isso pode ser percebido no questionário quando cada uma das respondentes que apontaram momentos específicos do vídeo em que se colocaram no lugar da personagem, trouxeram cenas diferentes.

Posteriormente, quando encaminhadas à pergunta “Você gostou da forma como o vídeo foi construído?”, 21 participantes responderam que sim. Conforme citado anteriormente, Costa (2017) acredita que a imersão também depende da construção de uma narrativa entendível, que conte uma história ao usuário. Ainda para o autor, estas novas formas de narrativa digital influenciam no modo como o público recebe a informação passada.

Por fim, quando perguntadas se acharam o vídeo relevante, 91,3% das respondentes afirmaram que sim, salientando a falta de apoio ao sexo feminino e as opiniões divergentes sobre o tema, conforme as respostas a seguir:

Figura 28 – Captura de tela do questionário – 12

É importante mostrar a falta de apoio às mulheres e suas decisões

Fonte: autora (2020).

Figura 29 – Captura de tela do questionário - 13

O vídeo expõe ambas convicções sobre o tema, possibilitando analisar toda a conjuntura da discussão, seja ela a favor ou contra.

Fonte: autora (2020).

Como abordado anteriormente, o posicionamento dos médicos faz com que o feto seja considerado mais importante do que a própria mãe (DEL RE, 2009). Segundo Drezett e Neto (2014), as crenças e os valores pessoais destes profissionais também influenciam no apoio, ou na falta dele, às mulheres que desejam realizar o aborto. A



falta de discussão sobre o assunto também faz parte desta questão. Segundo Scavone (2008), a mídia evita debater sobre o aborto.

Ainda analisando a mesma pergunta, as mulheres que responderam de forma negativa à questão, que correspondem a 8,7% das respondentes, justificaram a sua resposta trazendo questões como o idioma e o objetivo do vídeo. Algumas destas afirmações foram escritas a seguir:

Figura 30 – Captura de tela do questionário – 14

Talvez traduzido seja.

Fonte: autora (2020).

Figura 31 – Captura de tela do questionário – 15

Porque é importante expor as represálias que essas mulheres passam. Mas ainda assim acho que ele não teve um objetivo muito claro. Ao mesmo tempo que possui esse caráter "informativo" de certa forma, também achei que acaba desencorajando as mulheres que queiram procurar pelo serviço de aborto, pois podem ficar com receio de passar pelas mesmas situações. E vendo pelo outro lado, não me parece ser um vídeo que alguém que é a contra do aborto assistiria e se arrependeria por pensar dessa forma. Se o intuito era fazer com que os anti aborto repensassem sua postura, deveriam demonstrar as preocupações da mulher e como a vida de uma criança poderia ser impactada por ser criada por família que não está 100% estabilizada e não estava pronta para tê-la.

Fonte: autora (2020).

É possível verificar na análise desta categoria que a realidade virtual possibilitou, de fato, que a maior parte das participantes pudessem se colocar no lugar da paciente do vídeo. As sensações de empatia e maior proximidade com o que está sendo visto, trazidas pelas 21 respondentes que afirmaram gostar da forma como a narrativa foi construída, também foram aspectos percebidos na análise da categoria anterior. Em suas repostas, algumas mulheres apontaram cenas específicas do vídeo que as fizeram se colocar no lugar da personagem, ou seja, cada uma delas teve sua própria experiência e protagonismo. Além disso foi possível verificar que para a maioria das participantes, o vídeo e, conseqüentemente, o uso da realidade virtual, foram relevantes para representar a questão do aborto. Conforme já mencionado, Scavone (2008), acredita que a criminalização do procedimento representa uma questão simbólica muito significativa na sociedade, sendo uma questão importante para diversos grupos. Também se verifica que a possível tradução do vídeo auxiliaria

no entendimento da experiência para algumas pessoas. No próximo item, a terceira e última categoria será analisada.

### 5.2.3 Categoria 3 – Sensibilização do público

A categoria 3, como já mencionado, pretende analisar a sensibilização do público que assistiu ao vídeo, bem como verificar se a realidade virtual influenciou nestes sentimentos e emoções das mulheres que responderam o questionário. Conforme o estudo de Costa (2017), as narrativas que envolvem realidade virtual afetam as percepções subjetivas do usuário dentro do cenário e os estimulam sensorialmente.

Após assistirem ao vídeo *Across the line*, as 22 participantes que não usaram óculos de realidade virtual foram diretamente encaminhadas para a pergunta “O que você sentiu assistindo ao vídeo?”. A maior parte das respondentes marcou as opções de raiva e tristeza, seguidas de preocupação, medo e pena. Além disso, 34,8% marcaram a opção “não consigo definir meus sentimentos”.

Após esta questão, as participantes precisaram descrever mais detalhadamente suas sensações após assistir ao vídeo. Trazido anteriormente, Norman (2007) percebe três níveis de processamento cerebral das emoções nas pessoas. O primeiro, chamado Nível Visceral, diz respeito a reações sobre o que é bom ou ruim. Este nível pôde ser percebido na maioria das respostas, que afirmaram sensações ruins, conforme as figuras a seguir:

Figura 32 – Captura de tela do questionário - 16

Não sei explicar exatamente o que senti, foi um misto de sensações ruins.

Fonte: autora (2020).

Figura 33 – Captura de tela do questionário – 17

Angústia e raiva por ver pessoas julgando tanto a decisão da vida de alguém. Me sinto sufocada ouvindo os ataques em vez de um acolhimento.

Fonte: autora (2020).

Figura 34 – Captura de tela do questionário – 18

Eu senti um misto de sentimentos ruins e fiquei muito triste com as coisas que falaram para a mulher que estava indo abortar.

Fonte: autora (2020).

Por outro lado, algumas mulheres não conseguiram definir e detalhar o que sentiram, seja por não terem entendido o vídeo devido ao idioma, conforme trazido anteriormente, seja por não terem achado a narrativa imersiva interessante. Borba (2014) traz essa questão ao afirmar que cada indivíduo tem uma relação diferente e pessoal com os sistemas tecnológicos. Ou seja, a experiência varia de usuário para usuário. Mesmo que os estímulos gerados pela tecnologia sejam os mesmos, eles são recebidos de forma subjetiva (BORBA, 2014). Esta variação se tornou efetiva para uma menor parte das respondentes, como mostra a figura:

Figura 35 – Captura de tela do questionário – 19

Não interessante, só não consegui trazer para realidade.

Fonte: autora (2020).

Após isso, as participantes foram encaminhadas a responder se elas consideraram que suas emoções influenciaram na opinião delas sobre o vídeo. 52,2% responderam que sim e 47,8% responderam que não. Ainda segundo Borba (2014), quanto mais os cinco sentidos do usuário forem estimulados, mais as suas emoções serão despertadas nos cenários tridimensionais.

As mulheres que responderam sim à pergunta, precisaram justificar a sua resposta logo depois. Algumas respondentes apontaram os efeitos visuais e sonoros como influência, trazendo o sentido de presença que a imersão proporciona.

Figura 36 – Captura de tela do questionário – 20

Por que somente falando, não temos o visual para influenciar nosso emocional, presenciar uma situação nos coloca para refletir sobre nossos ideais e no que realmente acreditamos

Fonte: autora (2020).

Figura 37 – Captura de tela do questionário – 21

Influencia "jogando" com os sentimentos e palavras apelativas como: morte, assassinato e Deus

Fonte: autora (2020).

Segundo o estudo de Norman (2007) sobre os três níveis de processamento cerebral das emoções, o último Nível seria o Reflexivo, que diz respeito às experiências e à imagem pessoal do ser humano. Algumas respondentes trouxeram este aspecto em suas justificativas, explicando que não gostariam de passar pela situação do vídeo e que a opinião pessoal de cada indivíduo também influencia na interpretação do documentário.

Figura 38 – Captura de tela do questionário – 22

É uma opinião pessoal, na minha visão sempre acaba influenciando. Quem seja contra o aborto vai ver e interpretar de uma forma totalmente diferente, deixando as emoções aflorados por não concordar com o ato

Fonte: autora (2020).

Figura 39 – Captura de tela do questionário – 23

Porque em momento nenhum eu gostaria que isso acontecesse comigo e ninguém gostaria de escutar o que foi dito ali

Fonte: autora (2020).

Ao analisar as respostas obtidas nas perguntas presentes nesta categoria, percebe-se que muitas das participantes foram influenciadas por suas emoções, apontando sentimentos negativos ao assistir ao vídeo, principalmente a raiva e a tristeza, bem como suas opiniões pessoais. Porém, verifica-se que quase metade das respondentes não foram influenciadas por suas emoções enquanto assistiam ao vídeo. O fato de que 22 das 23 participantes não usaram óculos de realidade virtual para assisti-lo pode ser uma explicação para a dificuldade de imersão e sensibilização. Entretanto, algumas das mulheres que responderam positivamente e precisaram justificar sua resposta, ainda conseguiram apontar os efeitos, como áudios e imagens reais, trazidos pela realidade virtual como influentes na experiência, trazendo, mais uma vez, a sensação de presença que esta tecnologia proporciona às pessoas.

### 5.3 INFERÊNCIA

De acordo com Fonseca Júnior (2011, p.298), a inferência “Trata-se do momento mais fértil da análise de conteúdo, estando centrado nos aspectos implícitos da mensagem analisada”. Para Gil (2008) esta etapa, que sucede a análise, é totalmente relacionada ao processo de analisar. Sendo o último estágio da análise de conteúdo, o objetivo deste item é interpretar, de uma forma geral, os dados obtidos através do questionário aplicado em diálogo com o levantamento teórico trazido nos capítulos anteriores. A partir destes resultados, o objetivo foi responder o problema de pesquisa desta monografia: Como o vídeo *Across the line*, por intermédio da realidade virtual, pode influenciar ou não a percepção das mulheres sobre o tema aborto?

Sabe-se que este estudo é um recorte que parte da resposta de 23 respondentes, mas entende-se que a análise proporciona uma reflexão importante para pensar a produção de conteúdo em realidade virtual. Ao analisar as respostas das participantes, através das três categorias explicadas anteriormente, é possível perceber que o vídeo, de fato, influenciou as emoções das mulheres que o assistiram. A maioria das respondentes, mesmo sendo adolescentes e jovens adultas, relataram a noção de que o vídeo é relevante para a discussão do aborto e ajuda a entender a situação das mulheres que já realizaram o procedimento e passaram por constrangimento, já que essa é uma questão presente na sociedade. Conforme Scavone (2008), mesmo que a realização deste procedimento raramente seja punida, a sociedade impõe uma certa punição moral à mulher.

Das 23 respondentes, 19 afirmaram serem a favor do aborto e a maioria das mulheres se mostrou realmente preocupada com a questão. Esta afirmação pode ser comprovada pelas respostas obtidas na questão “O vídeo possibilitou a você se colocar no lugar do outro?”, em que 91,3% das participantes responderam que sim. Neste momento, mesmo que grande parte das mulheres tenha tido uma opinião em comum, também ficou claro que a experiência e o grau de imersão ao assistir ao vídeo *Across the line* foram únicos para cada uma delas, como acredita Santos (2016).

Em relação ao uso da realidade virtual, verifica-se que a forma como a narrativa do vídeo foi construída, utilizando dados, áudios e imagens reais e um cenário em 360 graus, agradou as participantes. 21 mulheres afirmaram gostar da forma como o vídeo foi construído. Além disso, muitas delas consideraram em suas respostas esta

tecnologia como um instrumento promissor e importante para a sensibilização de outras pessoas sobre a questão do aborto, visto que, para a maioria das respondentes, a realidade virtual proporciona uma sensação mais realista de presença, permite que o usuário aja com protagonismo e proporciona sentimentos como a empatia.

Entendendo que esta monografia analisou uma pequena amostra, através de um questionário, foi possível ilustrar algumas tendências em relação ao uso da realidade virtual no jornalismo. Nesta análise, foram percebidas certas dificuldades deste uso. Como visto anteriormente, algumas participantes trouxeram a questão do idioma do vídeo, que é na Língua Inglesa. Estas respondentes afirmaram que a falta de tradução do documentário para a Língua Portuguesa dificultou o entendimento delas sobre o que estava sendo visto e ouvido, o que também influenciou em suas respostas e opiniões posteriores. Com os dados do questionário também percebe-se que o consumo de conteúdos em realidade virtual ainda é distante do público brasileiro, por haver pouco investimento nesse tipo de produção no país, conforme Longhi e Lenzi (2017). Além disso, verifica-se que a realidade virtual não é uma tecnologia acessível para todos, pois mesmo com a criação de novos equipamentos, nem todos os públicos são capazes de adquiri-los.

Por outro lado, como potencialidades, é possível destacar a intensidade de sentimentos e sensações sobre os assuntos propostos. Fica evidente, após a análise das respostas do questionário, que esta tecnologia influencia a sensibilização do público sobre assuntos polêmicos, fazendo com que as pessoas tenham mais empatia e solidariedade. Além disso, a realidade virtual proporciona sensações de presença e imersão em níveis jamais experimentados em produções jornalísticas, representando uma evolução na maneira de se fazer notícia. Todo este contexto faz com que os jornalistas questionem e repensem suas próprias limitações, mas também suas possibilidades, assim como afirmam Pase, Vargas e Rocha (2019, p. 45): “[...] o uso da Realidade Virtual no jornalismo é relativamente recente e ainda levanta muitos questionamentos quanto a melhor forma de utilizar essa tecnologia para desenvolver a narrativa jornalística”. Assim, são construídas narrativas mais realistas, o que aproxima o usuário do acontecimento e modifica, cada vez mais, a forma como ele consome informação.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jornalismo, mesmo que de diferentes formas, sempre buscou representar a realidade através de narrativas. Ao longo do tempo, os jornalistas têm potencializado diversos recursos, como imagens e sons, para que o seu público possa receber a informação de uma forma mais próxima e realista, através de tecnologias mais avançadas. Neste cenário, a realidade virtual ganha espaço e se mostra uma nova maneira que o jornalismo imersivo encontrou para criar notícias com novos formatos, capazes de proporcionar uma imersão muito mais intensa.

Percebe-se, assim, a importância do uso desta tecnologia nas produções jornalísticas. De acordo com os dados obtidos na análise desta monografia, a realidade virtual é capaz de proporcionar uma maior percepção e sensibilização sobre temas polêmicos, que muitas vezes se tornam banais e passam poucas vezes pelo debate da mídia tradicional e de uma grande parcela da sociedade, como a questão do aborto.

Para entender as questões tecnológicas e perceptivas que a realidade virtual envolve, os objetivos deste estudo foram definidos em: compreender como a realidade virtual pode influenciar a sensibilização das pessoas sobre a questão do aborto, se essa tecnologia promove, de fato, mais imersão e sensação de presença ao usuário e verificar se os vídeos em realidade virtual são relevantes em relação a assuntos polêmicos, como o aborto.

Com fins de contextualizar os pontos mencionados, o estudo abordou o desenvolvimento da realidade virtual em diferentes áreas e as sensações de imersão e sensibilização exploradas por esta tecnologia, até o seu uso em produções jornalísticas. Para ilustrar tais sensações, o vídeo *Across the line*, produzido pelo *Emblematic Group*, foi escolhido na etapa de análise. A questão cultural do aborto e sua legislação nos Estados Unidos e Brasil também foram assuntos abordados, como forma de contextualizar a questão presente no vídeo escolhido.

A partir dos dados obtidos na análise, percebe-se que a realidade virtual pode ser uma maneira interessante e única de unir a informação, proporcionada pelo jornalismo, às emoções, instigadas pela imersão. Esta tecnologia, que envolve o uso de diversos recursos como os óculos de realidade virtual, promove uma sensação de presença capaz de transformar o modo com o público percebe um determinado

acontecimento, mesmo que sem o uso destes equipamentos específicos, como percebido na amostra analisada.

Entretanto, não só a relação com o público é transformada, mas, também, a maneira como os jornalistas fazem notícia. Com a breve contextualização do desenvolvimento da comunicação digital e da realidade virtual, verifica-se que é possível romper e criar estruturas que fogem do simples texto ou de um vídeo tradicional. Assim, cada vez mais o usuário é envolvido no cenário virtual e se torna o protagonista da sua experiência.

Além disso, a realidade virtual se mostra um instrumento importante para abordar assuntos polêmicos. Como percebido na análise desta monografia, a imersão que a tecnologia proporciona faz com que o usuário viva a situação apresentada, participando e reagindo aos agentes virtuais. Esta forma mais ativa de receber o conteúdo faz com que temas polêmicos e delicados, como a questão do aborto, abordada nesta monografia, seja repensada de uma forma mais efetiva, gerando sentimentos por vezes negativos, como relatado pelas participantes durante a análise, mas, também, sentimentos positivos, de união por uma causa, por exemplo.

Este estudo procurou compreender como esta tecnologia pode ser utilizada no jornalismo no que diz respeito às percepções e emoções do público e com base nos dados obtidos é possível verificar que a pesquisa contribui para a área da comunicação e do jornalismo ao compreender um pouco mais como a realidade virtual pode unir tecnologia à sensibilização. Logo, o processo de comunicar e interagir com o público é revolucionado. Em todo o conteúdo do vídeo *Across the line*, presente no questionário aplicado por meio desta monografia, o jornalismo esteve presente, seja no processo de apuração ou de construção da narrativa do documentário.

Assim, é possível compreender que estudos futuros podem agregar ainda mais na análise da realidade virtual como um mecanismo promissor nas produções jornalísticas. É importante ressaltar que utilizar grupos focais mais selecionados e com maior número de pessoas pode proporcionar uma análise mais completa. Além disso, a possibilidade de que todos os participantes usem óculos de realidade virtual durante a visualização do conteúdo proposto pode contribuir na análise das emoções dos usuários, já que estarão mais imersos na experiência. É possível perceber que é de extrema importância que o jornalista conheça mais a fundo o público para o qual está



produzindo conteúdo. Ou seja, se torna relevante entender as suas dificuldades e limitações e perceber quais narrativas podem funcionar de uma maneira melhor para comunicar o que se deseja.

## REFERÊNCIAS

**Aborto nos EUA: Trump afirma ser ‘pró-vida’, mas favorável a exceções, como estupro e incesto.** 2019. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/aborto-nos-eua-trump-afirma-ser-pro-vida-mas-favoravel-excecoes-como-estupro-incesto-23677442>. Acesso em: 20 abr. 2020.

ACROSS the line. [s.l.]: Emblematic Group, 2016. Son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b4WV2k8owQM>. Acesso em: 12 abr. 2020.

AIRWAYS MUSEUM. **Instrument Training: the Link Trainer – c.1950s-1960s.** Melbourne: Airways Museum, [1950]. 1 foto, p&b. Disponível em: <http://www.airwaysmuseum.com/Link%20Trainer%20c50s.htm>. Acesso em: 20 mar. 2020.

ALBERTO, Miryan Vilia Lança et al. 244 Rev Neurocienc 2010;18(2):244-248revisãoAnencefalia: Causas de uma malformação congênita. **Revista Neurociências**, São Paulo, v. 18, n. 2, p. 244-248, abr. 2010. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/neurociencias/article/view/8487/6021>. Acesso em: 25 abr. 2020.

BEENOCULUS VR | Documentário Rio de Lama em 360° Sobre a Tragédia em Mariana-MG. Produção de Tadeu Jungle. [s.l.]: Instituto Alana, 2016. Son., color. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=YoG\\_msiQsKU](https://www.youtube.com/watch?v=YoG_msiQsKU). Acesso em: 9 abr. 2020.

BIANCHINI, Roberto Cezar et al. Jogos Eletrônicos e Realidade Virtual. In: TORI, Romero et al (ed.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada.** Belém: Pré-simpósio Viii Symposium On Virtual Reality, 2006. Cap. 12. p. 199-219. Disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Romero\\_Tori/publication/216813069\\_Fundamentos\\_de\\_Realidade\\_Virtual/links/5d234774458515c11c1c5cdb/Fundamentos-de-Realidade-Virtual.pdf#page=206](https://www.researchgate.net/profile/Romero_Tori/publication/216813069_Fundamentos_de_Realidade_Virtual/links/5d234774458515c11c1c5cdb/Fundamentos-de-Realidade-Virtual.pdf#page=206). Acesso em: 26 mar. 2020.

BOLTANSKI, Luc. As dimensões antropológicas do aborto. **Revista Brasileira de Ciência Política**, [s.l.], v. 0, n. 7, p. 205-245, abr. 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbcpol/n7/a10n7.pdf>. Acesso em: 19 abr. 2020.

BORBA Eduardo Zilles. Imersão Visual e Corporal: Paradigmas da percepção em simuladores. In: Soster, D. e Piccinin, F. (Orgs.). **Narrativas Comunicacionais Complexificadas II – A Forma.** Santa Cruz do Sul: Edunisc, 2014. Disponível em: [http://ezb.com.br/wp-content/uploads/2016/02/ZillesBorba\\_Narrativas2014.pdf](http://ezb.com.br/wp-content/uploads/2016/02/ZillesBorba_Narrativas2014.pdf). Acesso em: 27 mar. 2020.

BRASIL. **Lei de 16 de dezembro de 1830.** Manda executar o Código Criminal. Brasília, DF: Presidência da República, 1830.

BRASIL. **Lei de 7 de dezembro de 1940.** Manda executar o Código Penal. Brasília, DF: Presidência da República, 1940.

CARVALHO JÚNIOR, Ciro Ferreira de et al. A EVOLUÇÃO DA INTERNET: uma visão geral. In: JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E EXTENSÃO, 6., 2017,

Gurupi. **Anais [...]**. [s.l.]: Instituto Federal do Tocantins, 2017. p. 1-8. Disponível em: <http://propi.iftto.edu.br/ocs/index.php/jice/8jice/paper/viewFile/8269/3788>. Acesso em: 03 abr. 2020.

**Casos de Coronavírus e número de mortes no Brasil em 4 de junho. 2020.** Disponível em: <https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/06/04/casos-de-coronavirus-e-numero-de-mortes-no-brasil-em-4-de-junho.ghtml>. Acesso em: 4 jun. 2020.

CENTRO FEMINISTA DE ESTUDOS E ASSESSORIA. **Nossa história.** [S.l.]: [s/d]. Disponível em: <https://www.cfemea.org.br/index.php/cfemea/nossa-historia>. Acesso em: 20 abr. 2020.

CLARK, Donald. **Games and e-learning.** [s.l.], Caspian Learning, 2006. Disponível em: [http://www.cedma-europe.orgwww.cedma-europe.org/newsletter%20articles/misc/Games%20and%20e-Learning%20\(Nov%2006\).pdf](http://www.cedma-europe.orgwww.cedma-europe.org/newsletter%20articles/misc/Games%20and%20e-Learning%20(Nov%2006).pdf). Acesso em: 26 mar. 2020.

CORDEIRO, William Robson; COSTA, Luciano. Jornalismo imersivo: perspectivas para os novos formatos: perspectivas para os novos formatos. **Leituras do Jornalismo**, São Paulo, v. 2, n. 6, p. 99-116, dez. 2016. Disponível em: <https://www3.faac.unesp.br/leiturasdojornalismo/index.php/leiturasdojornalismo/artic/e/view/114/85>. Acesso em: 03 abr. 2020.

CORONAVÍRUS. **O que você precisa saber.** [S.l.]: [s/d]. Disponível em: <https://coronavirus.saude.gov.br/>. Acesso em: 21 abr. 2020.

COSTA, Luciano. **Jornalismo Imersivo de Realidade Virtual: aspectos teóricos e técnicos para um modelo narrativo.** 2017. 210 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Jornalismo, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/183624/PJOR0093-D.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>. Acesso em: 22 mar. 2020.

COSTA, Luciano; BRASIL, Antonio. Realidade Virtual: inovação técnica e narrativa no jornalismo imersivo: inovação técnica e narrativa no jornalismo imersivo. **Contemporanea: comunicação e cultura**, [s.l.], v. 15, n. 1, p. 141-161, abr. 2017. Quadrimestral. Disponível em: <https://go.aws/2Y4WgkG>. Acesso em: 03 abr. 2020.

DESCRIMINALIZAÇÃO do aborto | Jefferson Drezett. [s.l.]: Uzumaki, 2012. Son., color. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=M0JgvHELtqQ&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=M0JgvHELtqQ&feature=emb_title). Acesso em: 16 abr. 2020

DINIZ, Debora. Objeção de consciência e aborto: direitos e deveres dos médicos na saúde pública.: direitos e deveres dos médicos na saúde pública. **Revista de Saúde Pública**, [s.l.], v. 45, n. 5, p. 981-985, jul. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.org/article/rsp/2011.v45n5/981-985/>. Acesso em: 18 abr. 2020.

DOMÍNGUEZ-MARTÍN, Eva. 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**, [s.l.], v. 24, n. 4, p. 413, 16 jul. 2015. Ediciones Profesionales de la Información SL. Disponível em: <https://recyt.fecyt.es/index.php/EPI/issue/viewFile/2152/40#page=61>. Acesso em: 10 abr. 2020.

**Donald Trump participa de marcha contra o aborto nos EUA**. 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2020/01/24/donald-trump-participa-de-marcha-contra-o-aborto-nos-eua.ghtml>. Acesso em: 19 abr. 2020.

EMBLEMATIC GROUP. **Across the line**. [S.l.]: [2016]. Disponível em: <https://emblematicgroup.com/experiences/across-the-line/>. Acesso em: 12 abr. 2020.

EMBLEMATIC GROUP. **Kiya**. [S.l.]: [2015]. Disponível em: <https://emblematicgroup.com/experiences/kiya/>. Acesso em: 12 abr. 2020.

EMBLEMATIC GROUP. **One Dark Night**. [S.l.]: [2015]. Disponível em: <https://emblematicgroup.com/experiences/virtual-reality-recreation-of-the-trayvon-martin-shooting/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

EMBLEMATIC GROUP. **[Principal]**. [S.l.]: [s/d]. Disponível em: <https://emblematicgroup.com/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

EMBLEMATIC GROUP. **Use of Force**. [S.l.]: [2014]. Disponível em: <https://emblematicgroup.com/experiences/use-of-force/>. Acesso em: 11 abr. 2020.

EPSTEIN, Isaac. Ciência, poder e comunicação. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas S.a., 2011. p. 15-30. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522474400>. Acesso em: 09 maio 2020. bogrobe (

FEMINISMO. **[Página de grupo fechado]**. [S. l.], 2020. Facebook: Feminismo. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/531077867616807/?ref=bookmarks>. Acesso em: 13 maio 2020.

FEMINISMO. **[Página de grupo fechado]**. [S. l.], 2020. Facebook: Feminismo. Disponível em: <https://www.facebook.com/groups/666596043424355/?ref=bookmarks>. Acesso em: 13 maio 2020.

FERRARI, Pollyana. **Jornalismo Digital**. São Paulo: Contexto, 2014. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=GthnAwAAQBAJ&lpg=PT7&dq=jornalismo%20digital&lr&hl=pt-BR&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 29 mar. 2020.

FILIPPO, Thiago Baldani Gomes de. **Aborto Estados Unidos e Brasil**: um estudo comparado. São Paulo: Instituto Paulista de Magistrados, 2015. 160 p.

FONSECA JÚNIOR, Wilson Corrêa da. Análise de Conteúdo. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio de (org.). **Métodos de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas S.a., 2011. p. 280-303. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522474400>. Acesso em: 10 maio 2020.

GALLI, Beatriz; DREZETT, Jefferson; NETO, Mario Cavagna. Aborto e objeção de consciência. **Ciência e Cultura**, [s.l.], v. 64, n. 2, p. 32-35, jun. 2012. FapUNIFESP (SciELO). Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v64n2/a14v64n2.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas S.a., 2008. 220 p.

GROBÉRIO, Letícia Maria. **Aborto**: uma questão moral, legal, cultural e econômica. 2014. 42 f. TCC (Graduação) - Curso de Ciências Econômicas, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2014. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/38253/MONOGRAFIA46-2014-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 16 abr. 2020.

HEILIG, Morton. [**Sem título**]. [S.l.]: [Morton Heilig], [1960]. il. p&b. Disponível em: <https://www.computer.org/publications/tech-news/research/experiencing-the-sights-smells-sounds-and-climate-of-southern-italy-in-vr>. Acesso em: 20 mar. 2020.

HEIM, Michael. The essence of VR. In: HEIM, Michael. **The Metaphysics of Virtual Reality**. New York: Oxford University Press, 1993. p. 109-128. Disponível em: [https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Michael\\_Heim/HeimEssenceVR.html](https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Michael_Heim/HeimEssenceVR.html). Acesso em: 26 mar. 2020.

HUNGER in Los Angeles: An Immersive Journalism Premiere. Direção de Nonny de La Peña. Produção de Nonny de La Peña. Roteiro: Nonny de La Peña. [s.l.]: Immersive Journalism, 2012. Son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jv1oQQhIARc>. Acesso em: 8 abr. 2020.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

JOVRNALISM. **About Us: JOVRNALISM**. [S.l.], [2015]. Disponível em: <http://www.jovrnalism.io/about-us-jovrnalism/>. Acesso em: 8 abr. 2020.

JOVRNALISM. **Exploring an oásis**. [S.l.], 2020. Disponível em: <https://www.jovrnalism.io/project/exploring-an-oasis/>. Acesso em: 9 abr. 2020.

KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson (ed.). **Realidade Virtual e Aumentada**: conceitos, projeto e aplicações. Petrópolis, Rj: Pré-simpósio Ix Symposium On Virtual And Augmented Reality, 2007. 292 p. Disponível em: [http://www.de.ufpb.br/~labteve/publi/2007\\_svtps.pdf](http://www.de.ufpb.br/~labteve/publi/2007_svtps.pdf). Acesso em: 19 mar. 2020.

LAPEÑA, Nonny de et al. Immersive Journalism:: immersive virtual reality for the first-person experience of news: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**. [s.l.], p. 291-301. ago. 2010. Disponível em:

[http://portal.idc.ac.il/sites/communications\\_new/he/communications/research/avl/documents/publications/immersivevirtualreality.pdf](http://portal.idc.ac.il/sites/communications_new/he/communications/research/avl/documents/publications/immersivevirtualreality.pdf). Acesso em: 21 mar. 2020.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1997.

LIMBO: A virtual experience of waiting for asylum. [s.l.]: The Guardian, 2017. Son., P&B. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AyWLvrWBKHA>. Acesso em: 8 abr. 2020.

LONGHI, Raquel Ritter. Narrativas imersivas no ciberjornalismo.: entre interfaces e realidade virtual: Entre interfaces e Realidade Virtual. **Rizoma**, Santa Cruz do Sul, v. 5, n. 2, p. 224-234, dez. 2017. Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/rizoma/article/view/8933/7021>. Acesso em: 22 mar. 2020.

LONGHI, Raquel Ritter; LENZI, Alexandre. Práticas ciberjornalísticas em Realidade Virtual: inovação e impacto nos processos de produção. **Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia**, [s.l.], v. 24, n. 3, p. 26828-26828, 1 ago. 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4955/495553932003.pdf>. Acesso em: 22 mar. 2020.

MACHADO, Liliane dos Santos et al. Serious games baseados em realidade virtual para educação médica. **Revista Brasileira de Educação Médica**, [s.l.], v. 35, n. 2, p. 254-262, jun. 2011. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/rbem/v35n2/15.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2020.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas S.a., 2019. 338 p. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788597010770/cfi/6/2!/4/2/4@0:0.0994>. Acesso em: 10 maio 2020.

MARINS, Vânia; HAGUENAUER, Cristina Jasbinscheck; CUNHA, Gerson Gomes. Imersão e interatividade em Ambientes Virtuais de Aprendizagem para Educação a Distância, com Uso de Games e Realidade Virtual. **Animaeco: Animação, jogos e realidade virtual**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 40-53, dez. 2010. Disponível em: <https://pdfs.semanticscholar.org/ee98/ee2d4fc73d81f127060aea7cfd737a7768c9.pdf>. Acesso em: 26 mar. 2020.

MARQUES, João Pedro de Oliveira. **Realidade Virtual e Jornalismo Imersivo: anotação dinâmica de peças noticiosas em vídeo 360º**. 2016. 122 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Multimídia, Universidade do Porto, Porto, 2016. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/85138/2/139361.pdf>. Acesso em: 03 abr. 2020.

MASSAQUE, Ellen Mainara da Silva Pinto; HOWES NETO, Guilherme. ABORTO, IMPOSIÇÃO DA MATERNIDADE E DIREITOS REPRODUTIVOS. In: SALÃO INTERNACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO, 10., 2018, [s.l.]. **Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**. [s.l.]: Unipampa, 2018. p. 1-7. Disponível em: <http://200.132.146.161/index.php/siepe/article/view/40088/24902>. Acesso em: 18 abr. 2020.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1979.

MIELNICZUK, Luciana. Interatividade como dispositivo do jornalismo online. In: GOMES, Itania Maria Mota et al (org.). **Temas em comunicação e cultura contemporânea II**. Salvador: Edufba, 2000. p. 1-11. Disponível em: [https://facom.ufba.br/jol/pdf/2000\\_mielniczuk\\_interatividadedispositivo.pdf](https://facom.ufba.br/jol/pdf/2000_mielniczuk_interatividadedispositivo.pdf). Acesso em: 30 mar. 2020.

MIELNICZUK, Luciana; SILVEIRA, Stefanie Carlan da. Interação Mediada por Computador e Jornalismo Participativo nas Redes Digitais. In: PRIMO, Alex et al (org.). **Comunicação e Interações**: livro da compós. livro da Compós. Porto Alegre: Sulina, 2008. p. 1-17. Disponível em: <https://go.aws/3dCcMiZ>. Acesso em: 31 mar. 2020.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

NARAL Pro-Choice America. **[Principal]**. Washington: [2020]. Disponível em: <https://www.prochoiceamerica.org/>. Acesso em: 19 abr. 2020.

NORMAN, Donald A. **Emotional Design: why we love (or hate) everyday thing**. [s.l.]: Basic Books, 2007. Formato Kindle.

**Nos EUA, mulheres vão às ruas em atos pelo direito ao aborto**. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2019/05/21/nos-eua-mulheres-vao-as-ruas-protestar-pelo-direito-ao-aborto.ghtml>. Acesso em: 12 abr. 2020.

NOW. **[Principal]**. [S.l.]: [2020]. Disponível em: <https://now.org/>. Acesso em: 19 abr. 2020.

OLOHAN, Mary Margaret. **World Health Organization: Abortion Is 'Essential' During Coronavirus Pandemic**. 2020. Disponível em: <https://dailycaller.com/2020/04/04/who-abortion-essential-coronavirus-covid-19/>. Acesso em: 21 abr. 2020.

PASCOAL, Roger. **Colaboração e Cognição na World Wide Web**. 2008. 94 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/18217/1/Roger%20Pascoal.pdf>. Acesso em: 03 abr. 2020.

PASE, André Fagundes; VARGAS, Felipe Pacheco; ROCHA, Giovanni Guizo da. **JoRValismo: práticas e reflexões sobre o jornalismo e a realidade virtual**. São Leopoldo: Oikos, 2019. 95 p. Disponível em: <http://oikoseditora.com.br/files/JoRValismo%20-%20E-book.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2020.

PAVLIK, John Vernon. **Journalism and New Media**. [s.l.]: Columbia University Press, 2001. 266 p. Versão Kindle.

PINHEIRO, Lara. **Entenda o avanço de leis contra o aborto nos Estados Unidos**. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2019/05/24/entenda-o-avanco-de-leis-contra-o-aborto-nos-estados-unidos.ghtml>. Acesso em: 19 abr. 2020.

PLANNED PARENTHOOD. **Across the Line, Virtual Reality Film Focused on Personal Experience of Accessing Abortion, Wins the Future of Storytelling (FoST) Prize**. New York: 2016. Disponível em: <https://www.plannedparenthood.org/about-us/newsroom/press-releases/across-the-line-virtual-reality-film-focused-on-personal-experience-of-accessing-abortion-wins-the-future-of-storytelling-fost-p>. Acesso em: 12 abr. 2020.

PLANNED PARENTHOOD. **[Principal]**. [S.l.]: 2020. Disponível em: <https://www.plannedparenthood.org/>. Acesso em: 12 abr. 2020.

PUHL, Paula Regina; MALLMANN, Andreia Denise; LIMA, Cristina Schroeder de. Impactos das percepções sensoriais e das emoções em narrativas de realidade virtual. In: PICHIGUELLI, Isabella et al (org.). **Afetos em narrativas**. Alumínio, SP: Jogo de Palavras, 2018. p. 198-223.

RE, Alisa del. Aborto e Contracepção. In: HIRATA, Helena et al (org.). **Dicionário crítico do feminismo**. São Paulo: Unesp, 2009. p. 21-25.

RIBEIRO, Vasco Emanuel Pereira dos Santos. **Comparação de sistemas de partículas em suportes digitais bidimensionais e realidade virtual**. 2018. 116 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Multimídia, Universidade do Porto, Porto, 2018. Disponível em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/113508/2/275850.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2020.

SANTOS, Débora. **Supremo decide por 8 a 2 que aborto de feto sem cérebro não é crime**. 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/brasil/noticia/2012/04/supremo-decide-por-8-2-que-aborto-de-feto-sem-cerebro-nao-e-crime.html>. Acesso em: 20 abr. 2020.

SANTOS, Márcio Carneiro dos. Projeto Jumper e Internet das Coisas: notas sobre um experimento de jornalismo imersivo: Notas sobre um experimento de jornalismo imersivo. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM JORNALISMO, 14., 2016, Palhoça. **Anais [...]**. [s.l.]: Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo, 2016. p. 1-16. Disponível em: <http://sbpjour.org.br/congresso/index.php/sbpjour/sbpjour2016/paper/viewFile/20/221>. Acesso em: 21 mar. 2020.

SANTOS, Roberto Elíseu dos; ANGELUCI, Alan César Belo. Comunicação transmídia e inovações narrativas. **Revista Comunicação Midiática**, Bauru, p. 78-90, ago. 2016. Versão online. Disponível em: <https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/92/87>. Acesso em: 29 mar. 2020.

SCAVONE, Lucila. Políticas feministas do aborto. **Revista Estudos Feministas**, [s.l.], v. 16, n. 2, p. 675-680, ago. 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ref/v16n2/23.pdf>. Acesso em: 16 abr. 2020.



SCHOR, Néia; ALVARENGA, Augusta T. de. O ABORTO: um resgate histórico e outros dados.: UM RESGATE HISTÓRICO E OUTROS DADOS. **Journal Of Human Growth And Development**, [s.l.], v. 4, n. 2, p. 17-22, 19 dez. 1994. Quadrimestral. NEPAS. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/jhgd/article/view/38134/40867>. Acesso em: 16 abr. 2020.

SELMO, Priscila Maciel. A influência das emoções e dos processos cognitivos em ambientes de Realidade Aumentada. **Iniciação**: Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística, São Paulo, v. 4, n. 3, p. 1-39, out. 2014. Disponível em: [http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2014/11/59\\_IC\\_artigo.pdf](http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2014/11/59_IC_artigo.pdf). Acesso em: 01 abr. 2020

SILVA, Fernando Firmino da. Realidade Virtual no Jornalismo: tensionamento conceitual e curva de oscilação: Tensionamento Conceitual e Curva de Oscilação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 40., 2017, Curitiba. **Anais [...]**. Campina Grande: Intercom, 2017. p. 1-16. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2131-1.pdf>. Acesso em: 03 abr. 2020.

SOARES, Ingrid. **"Enquanto eu for presidente, não haverá", diz Bolsonaro sobre aborto**. 2020. Disponível em: [https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/politica/2020/04/23/interna\\_politica,847443/enquanto-eu-for-presidente-nao-havera-diz-bolsonaro-sobre-aborto.shtml](https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/politica/2020/04/23/interna_politica,847443/enquanto-eu-for-presidente-nao-havera-diz-bolsonaro-sobre-aborto.shtml). Acesso em: 20 abr. 2020.

SOS CORPO. **Quem Somos**. [S.l.]: [s/d]. Disponível em: <https://soscorpo.org/quem-somos/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

SOUSA, Jorge Pedro. **Elementos de Teoria e Pesquisa da Comunicação e dos Media**. 2. ed. Porto: BOCC, 2006. Disponível em: <http://w3.ualg.pt/~jmartins/tecnicascomunicacao/elementos-teoria-peguisa-comunicacao-media.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2020.

SOUTO, Luiza. **STF rejeita ação que defendia chance de aborto para infectadas pela zika**. 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2020/05/01/ministros-decidem-nao-votar-acao-que-defendia-aborto-em-caso-de-zika.htm>. Acesso em: 04 jun. 2020.

**STF começa julgamento sobre descriminalização do aborto em casos de microcefalia**. 2020. Disponível em: [https://www.em.com.br/app/noticia/nacional/2020/04/24/interna\\_nacional,1141625/stf-comeca-julgamento-sobre-descriminalizacao-do-aborto-microcefalia.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/nacional/2020/04/24/interna_nacional,1141625/stf-comeca-julgamento-sobre-descriminalizacao-do-aborto-microcefalia.shtml). Acesso em: 20 abr. 2020.

STOLBERG, Sheryl Gay. **More Than 200 Republicans Urge Supreme Court to Weigh Overturning Roe v. Wade**. 2020. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2020/01/02/us/politics/republicans-abortion-supreme-court.html?searchResultPosition=4>. Acesso em: 19 abr. 2020.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa Bibliográfica. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Metódos de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas

S.a., 2011. p. 51-61. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522474400>. Acesso em: 09 maio 2020.

WEARABLE. **[Sem título]**. [S.l.]: [Wearable], 2018. 1 fotografia. Disponível em:

<https://www.wearable.com/vr/the-best-360-degree-vr-videos-on-youtube>. Acesso em: 20 mar. 2020.

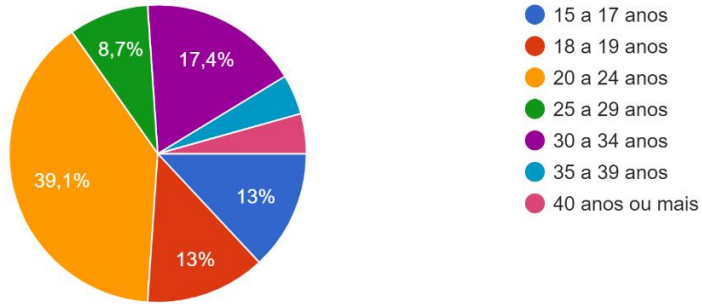
YAMAOKA, Eloi Juniti. O uso da Internet. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Metódos de pesquisa em comunicação**. 2. ed. São Paulo: Atlas S.a., 2011. p. 146-162. Disponível em:

<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/books/9788522474400>. Acesso em: 10 maio 2020.

### APÊNDICE 1 – Respostas do questionário

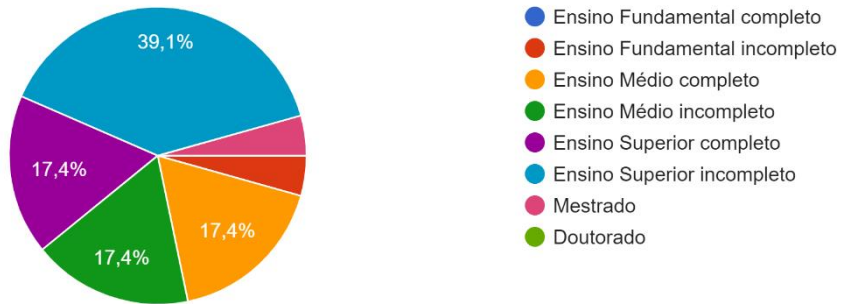
Qual é a sua idade?

23 respostas



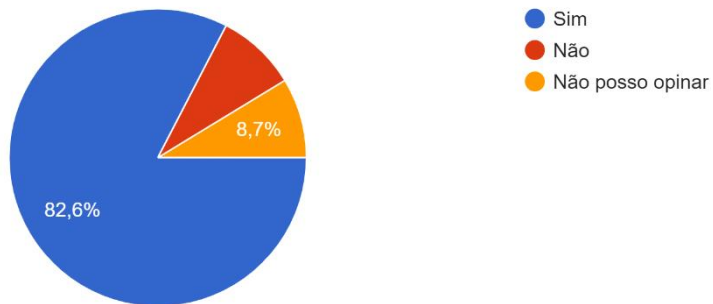
Qual é o seu grau de escolaridade?

23 respostas



Você é à favor do aborto?

23 respostas



## Por quê?

23 respostas

Isso deve ser uma decisão em conjunta, mas sou á favor pois muitas vezes a realidade das famílias não são muito boas e trazer um ser humano ao mundo querer coisas que talvez algumas famílias não tem condições e também pela questão de que cada mulher sabe se quer ou não ter filhos!

Sou a favor da legalização, mas a decisão cabe a cada mulher.

É uma questão delicada. Tudo depende do método de concepção e da situação de cada mulher.

Porquê acredito que temos o direito de fazermos o que quisermos com o nosso corpo\*

Pq a grande maioria das mulheres que desejam fazer aborto são; meninas estupradas, crianças ou mulheres que tem noção da situação financeira.

Porque penso que a vida deve sempre ser preservada.

É mais fácil eu matar meu filho durante a gestação do que ter uma vida inteira sem amar a criança.

Se for o caso de estupro sou a favor, agora sé não for o caso de ser violação é sim com o consentimento aí não sou a favor

Porque a mulher tem o direito de escolher o que quer para seu corpo. Além disso uma criança é uma responsabilidade que muda pra sempre a vida de alguém, e não são todos que estão prontos financeiramente ou psicologicamente prontos para isso

Eu acho que a minha realidade não é igual a de outra mulher. Se ela não tiver condição de criar essa criança, ela tem que nascer pra viver em uma condição precária ? (O que é a realidade de muitas mães e crianças no mundo de hoje)

Todo a mulher deve ter direito sobre o que fazer com seu próprio corpo.

Há casos como violações, que a mulher não tem que se sujeitar a ter um filho desse nojo de homem só porque as pessoas acham politicamente correto  
O corpo é da mulher  
Quem manda é ela

Porque cada pessoa possui uma realidade, cada um teve a sua educação sexual, a própria mulher tem que ter a escolha do que quer fazer com o seu corpo, e legalizar o aborto vai diminuir o número de mortes causadas pelo aborto clandestino

Porque é questão de saúde pública. Não tem que ter essa ideia de ser contra ou favor, já ocorre, mulheres em sua maioria de classe baixa já morrem por conta do aborto. É fato.

A mulher deve ter o direito de escolha da própria vida, a responsabilidade de por um ser humano no mundo é enorme e se ela não tem psicológico pra isso, condições ou simplesmente não se vê sendo mãe, deve ter a escolha. Isso evita abandono de crianças e problemas como passar fome e etc.

O aborto é um problema de saúde pública e a sua criminalização não impedirá que mulheres abortem. Muitas mulheres veem a óbito ao realizarem aborto em clínicas clandestinas que não oferecem o mínimo de dignidade e cuidado durante o procedimento.

Porque somente com a legalização do aborto, será possível acabarmos com clínicas clandestinas e venda de remédios, além disso muitas mulheres acabam morrendo por tomarem estes remédios e utilizarem essas clínicas. Meu corpo minhas regras.

Eu apoio o aborto porque a gravidez é algo que transforma a vida de uma mulher. Logo, o ideal seria se ela pudesse optar por não seguir com a gravidez caso tornar-se mãe não seja o que ela deseja no momento.

Acredito que com a legalização do aborto, diminuiria a quantidade de crianças em situação de carência e em abrigos, onde elas geralmente são violentadas sexualmente e não são muito bem tratadas. Tem também a questão da adoção, onde várias crianças ficam indo de casa em casa, até encontrarem, ou não, uma família que as queira.

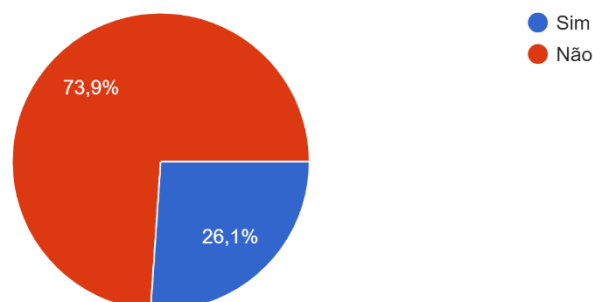
Sou a favor do aborto pois é um direito de toda a mulher e sabemos que o aborto já acontece, porém possui muitos riscos por não ter condições apropriadas para o procedimento. Acredito que a questão é legalizar o aborto para assim as mulheres que quiserem abortar tenham as condições ideais e seguras.

Com a legalização do aborto teríamos menos mortes de mulheres no Brasil

Porque acredito que toda mulher deve decidir questões do próprio corpo. Sem contar, que a sociedade nunca julga um homem por "abortar" da sua vida um filho, mas a mulher, é julgada sempre! Sociedade machista!

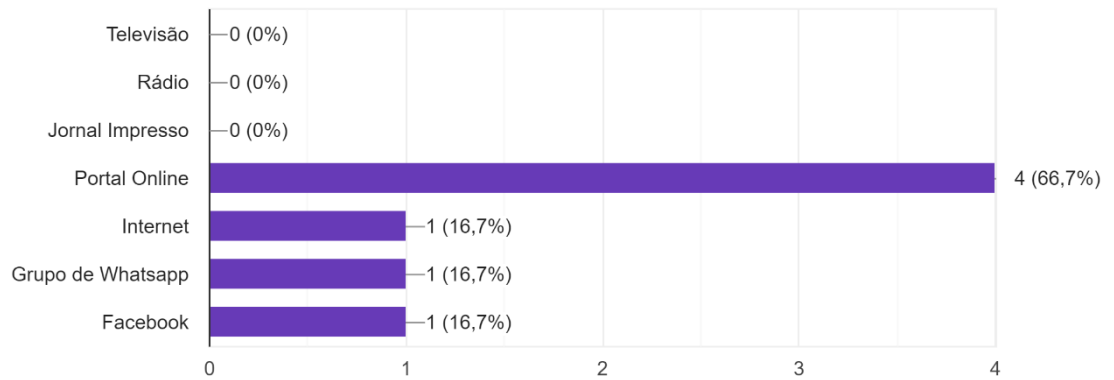
Você acha que a mídia discute questões sobre o aborto?

23 respostas



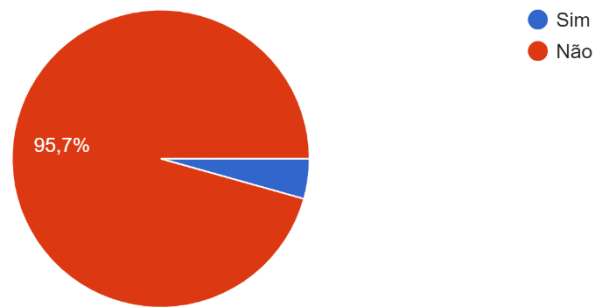
Onde você lembra de ter visto algo na mídia sobre aborto pela última vez?

6 respostas



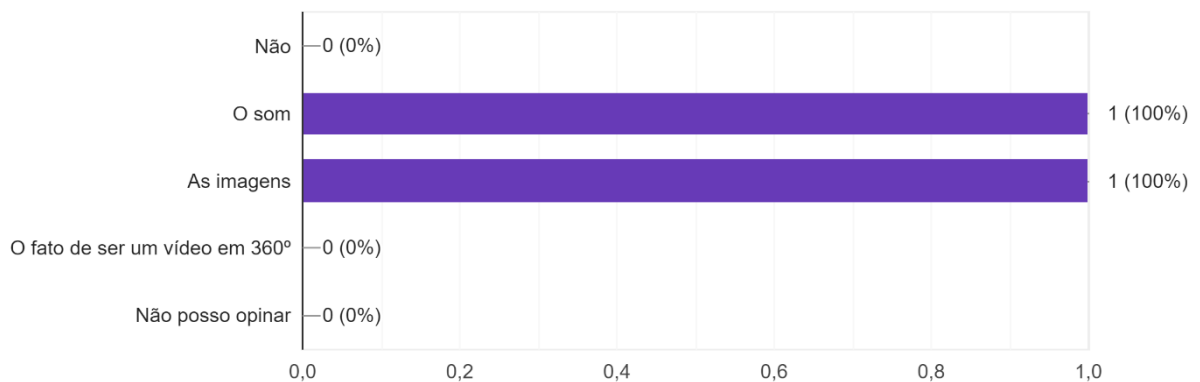
Você assistiu usando um óculos de realidade virtual?

23 respostas



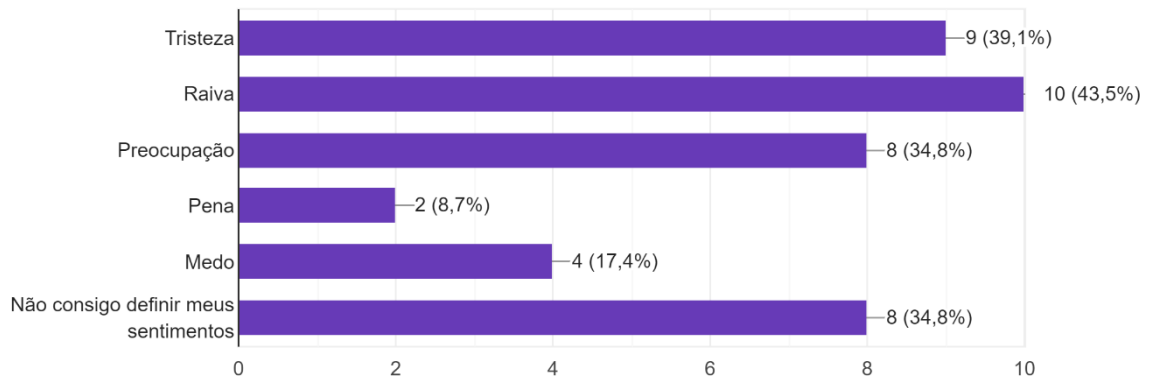
Como você respondeu sim, alguma parte do vídeo interferiu nas suas sensações sobre o que foi visto?

1 resposta



O que você sentiu assistindo ao vídeo?

23 respostas



Descreva mais detalhadamente como você se sentiu após assistir ao vídeo:

23 respostas

Foi um misto de sentimentos, não sei definir, cada momento do vídeo me fez sentir uma sensação diferente

Achei uma bobagem aquelas pessoas quererem dizer para mim não abortar meu filho

Preocupada, precisamos falar mais sobre o assunto.

Angústia e raiva por ver pessoas julgando tanto a decisão da vida de alguém. Me sinto sufocada ouvindo os ataques em vez de um acolhimento.

Com muita pena

Não entendi

Uma mistura de tristeza e pena ao ver que realmente o mundo é assim

Eu não entendi pois não sei ler inglês.

Senti raiva porque as pessoas não tem o direito de dizer para uma mulher que quer abortar que ela não pode fazer isso. Não são essas outras pessoas que vão cuidar de uma criança. A todo momento pensei que se fosse um homem no lugar, não diriam pra ele fechar as pernas ou deixar de ser promíscuo e encarar suas responsabilidades.

Não sei explicar exatamente o que senti, foi um misto de sensações ruins.

Não interessante, só não consegui trazer para realidade.

Muita raiva por as pessoas se meterem e ofenderam uma mulher que está numa situação difícil, a falta de empatia das pessoas é chocante.

Uma complexidade indescritível

Em mim o vídeo causou um misto de revolta com surpresa em ver como as pessoas têm um fetiche por julgar, agredir e humilhar alguém numa situação tão frágil. Pensar no aborto já é uma atitude considerada radical e desesperada, principalmente nos países onde a prática não é legalizada. Entretanto, uma gravidez sem segurança emocional e financeira pode ser tão desesperadora quanto. Então me choca ver que não existe empatia com a mulher em nenhuma circunstância, pois ela não está segura em nenhuma decisão que ela tome, além de estar sujeita a julgamentos e agressões de pessoas que ela sequer conhece.

Senti uma sensação de inferioridade relacionada a falta de privacidade e respeito que as pessoas têm com as mulheres que escolhem abortar. Além disso, também aflorou um sentimento de raiva devido ao julgamento que as pessoas fizeram à mulher, sem ao menos saber dos motivos para ela ter feito essa escolha.

É no mínimo estranho que no mundo somos mais de 7bi de pessoas e há cerca de 180 milhões de crianças abandonadas, sem lar, sem família, sem ter o que comer... Quem é contra o aborto que adote uma criança abandonada. Eu sinto uma mistura de nojo, tristeza, raiva (pela falta de justiça no mundo), perplexidade... Não consigo definir bem...

Com nojo de saber que a sociedade SEMPRE está julgando, não importa o que aconteça. Ninguém se importa com as condições da mãe, somente julgam! Julga por ser mulher.

Preocupada com essa questão

O vídeo passa uma breve sensação de tensão e tristeza no início, quando a mulher está na clínica. Na parte em que está no carro, passa o sentimento de preocupação, e após, na última parte, de repulsa.

Eu realmente não sei descrever

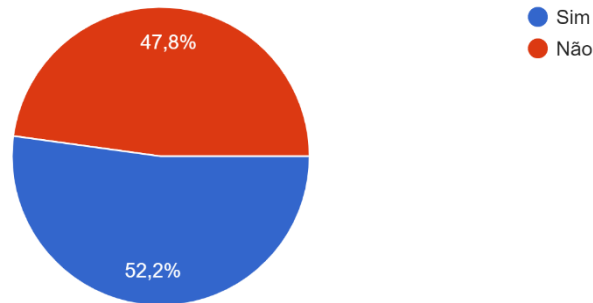
Eu não senti nada em relação as minhas convicções, mas em relação ao ser feminino em si há muitos julgamentos e cobranças que ela não deve a ninguém. O aspecto de cobrar do outro uma coisa que só cabe a ela mostra como o ser humano é egoísta em relação as coisas que ele fielmente crê e quer impor

Eu senti um misto de sentimentos ruins e fiquei muito triste com as coisas que falaram para a mulher que estava indo abortar.



Você considera que as suas emoções influenciaram na sua opinião sobre o vídeo?

23 respostas



Por quê?

12 respostas

Por que somente falando, não temos o visual para influenciar nosso emocional, presenciar uma situação nos coloca para refletir sobre nossos ideais e no que realmente acreditamos

É uma opinião pessoal, na minha visão sempre acaba influenciando. Quem seja contra o aborto vai ver e interpretar de uma forma totalmente diferente, deixando as emoções afloradas por não concordar com o ato

Simplesmente porque ninguém tem direito a dizer o que uma mulher deve fazer ou não sobre o corpo dela. E me entristece vê como as pessoas reagem a isso

.

Pq sensibilizar. Faz com que a pessoa que assiste, por um instante a não olhar pra os "N" motivos e se apegar em um único.

Acho um absurdo as pessoas xingarem ou ofenderem uma mulher por ela escolher abordar.

Não diria que os efeitos sonoros ajudaram, mas pelo momento vivido pelos personagens, e repassado algo complexo para se entender

Porque como ser humano, sou guiada majoritariamente pelas minhas emoções.

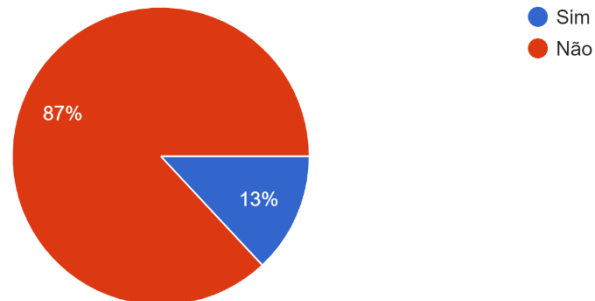
Porque nossas emoções influenciam em nossos pensamentos e argumentos.

Influencia "jogando" com os sentimentos e palavras apelativas como: morte, assassinato e Deus

Porque em momento nenhum eu gostaria que isso acontecesse comigo e ninguém gostaria de escutar o que foi dito ali

Você sentiu alguma diferença sobre o que já tinha visto em relação ao aborto comparado a esse vídeo?

23 respostas



Como você respondeu sim na pergunta anterior, explique qual foi a diferença:

3 respostas

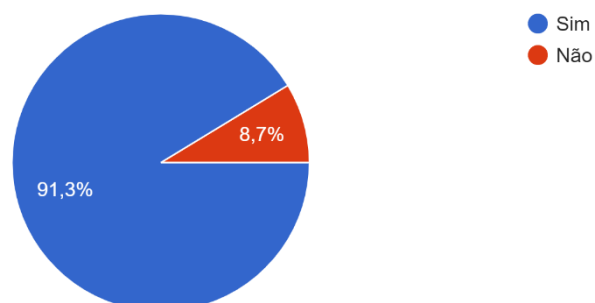
No vídeo você é colocada como a pessoa sendo o alvo de todas aquelas pessoas ignorantes do vídeo, então é diferente de ler um relato de alguém contando sobre isso, por exemplo

Sabemos que passar por uma situação dessa é ruim, e o vídeo deixou isso bem mais claro e realista, como se estivéssemos nessa situação.

Eu penso a legalização do aborto como mais um passo na conquista pela liberdade de escolha e independência da mulher. Essa ideia me conforta porque um dia talvez eu possa estar inserida em um mundo onde abortar seja uma opção na vida da mulher. Porém, com o vídeo, eu pude lembrar que nós estamos cercadas por pessoas e instituições tentando nos controlar mentalmente e fisicamente, então tecnicamente não temos a posse nem de nós mesmas. Com o vídeo eu fui lembrada de uma realidade perversa e deprimente.

O vídeo possibilitou a você se colocar no lugar do outro?

23 respostas



## Em qual momento?

21 respostas

Eu me coloquei no lugar da na primeira cena com a mulher sentada na cadeira esperando pelo procedimento

Quando o casal foi abordado.

No momento em que os "ataques" começam, falando que é um lugar de assassinato.

Todo

Todos

No momento em que as pessoas ficam falando coisas ruins para ela

Em todos os momentos

Em nunca julgar

Quando falava em vida.

No momento final onde várias ofensas são lançadas á ela.

Quando algo ou alguém tenta ajudar mas nada nunca é o suficiente para matar o conflito em si mesmo(a)

O vídeo todo é uma simulação de uma possibilidade. Qualquer uma pode passar por isso - obviamente numa situação similar onde há uma opção sanitária segura para realizar o aborto. Mas a parte dos áudios reais foi o que pesou mais pra mim.

No momento em que ela estava na estrada e o homem tentou conhecê-la de não ir para a clínica de aborto.

Em todo o tempo.

Principalmente quando a mulher está triste conversando com a médica, com medo do que possa acontecer com ela e do julgamento.

Na angústia da moça

Eu senti empatia com a situação exposta na parte inicial.

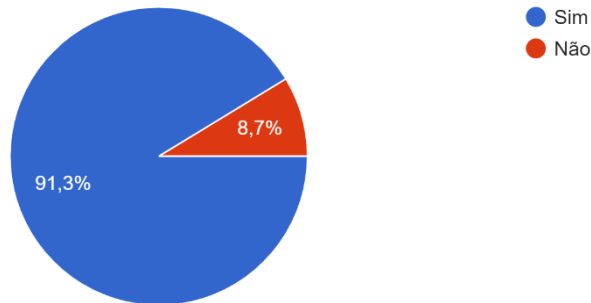
O cenário todo

No momento em que os discursos são direcionados a menina sem que eles sequer saibam da sua vida, quem é e qual sua história.

Me coloquei no lugar da moça que estava indo na clinica e fiquei mal com os xingamentos que ela recebeu.

Você acha o vídeo relevante?

23 respostas



Por quê?

23 respostas

Nos faz refletir sobre nossos ideais

Sim, sempre temos que conscientizar as pessoas mesmo que seja contra os ideais delas

Trás o aborto visto de um outro ângulo.

É importante mostrar a falta de apoio às mulheres e suas decisões

Mostra a realidade

Porque tá inglês eu não entendi

É um vídeo relevante sim, pois traz realmente a realidade de como uma mulher que aborta vive

Talvez traduzido seja.

Porque é importante expor as represálias que essas mulheres passam. Mas ainda assim acho que ele não teve um objetivo muito claro. Ao mesmo tempo que possui esse caráter "informativo" de certa forma, também achei que acaba desencorajando as mulheres que queiram procurar pelo serviço de aborto, pois podem ficar com receio de passar pelas mesmas situações. E vendo pelo outro lado, não me parece ser um vídeo que alguém que é a contra do aborto assistiria e se arrependeria por pensar dessa forma. Se o intuito era fazer com que os anti aborto repensassem sua postura, deveriam demonstrar as preocupações da mulher e como a vida de uma criança poderia ser impactada por ser criada por família que não está 100% estabilizada e não estava pronta para tê-la.

Porquê ele vai mostrar as pessoas um ponto de vista diferente

Pq aborda mais um lado.

Talvez algumas pessoas anti aborto possam mudar de opinião se colocando no lugar da mulher.

Está dando um exemplo de algo que acontece

Porque é mais uma prova de que a nós precisamos dessa opção mesmo que ela venha carregada com todas essas agressões. É um direito da mulher ter esse recurso caso venha a engravidar. A maternidade transforma a vida de uma mulher, positivamente ou não, e nada mais justo ela ter o poder de escolha sobre o seu corpo e seu futuro.

Porque possibilita que as pessoas se coloquem no lugar das mulheres que tomam essa escolha e é uma maneira diferente de abordar o aborto. Nunca tinha visto nesse formato.

Sou a favor da legalização do aborto. Ps. Eu não abortaria.

Pq expõe coisas que a gente sabe que realmente acontecem e muitas vezes não paramos para assimilar.

Porque nos faz refletir

O vídeo expõe ambas convicções sobre o tema, possibilitando analisar toda a conjuntura da discussão, seja ela a favor ou contra.

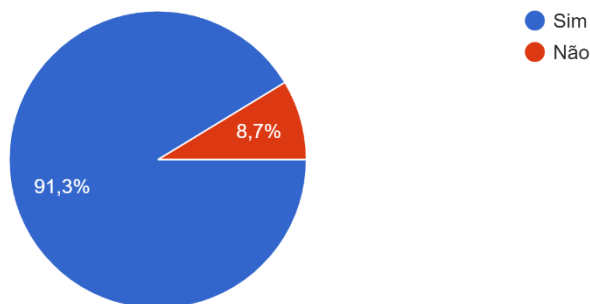
Dependendo da pessoa a demonstração pode não ser compreendida

Pra sensibilizar as pessoas e por trabalhar a empatia

Sim, pois nos faz refletir muito.

Você gostou da forma como o vídeo foi construído?

23 respostas



Qual é a sua opinião sobre o uso da realidade virtual para a construção de vídeos que discutem temas polêmicos, como o aborto?

23 respostas

Nos faz ter mais proximidade, nos torna mais presentes na situação

Bem futurista

Boa, pois proporciona trazer uma outra visão do tema.

Fica um pouco menos agressivo ao meu ver

Acho que devia existir mais

Acho importante

Acredito que seria um novo método bem interessante de se ver, principalmente com temas polêmicos.

Importante

Acho interessante, pois é uma forma de trazer diferentes perspectivas e colocar o espectador como protagonista

Que assim as pessoas possam literalmente se colocar no lugar dessas pessoas e compreendê-las melhor.

Interessante, e bem atrativo.

Acho que ajuda algumas pessoas a sentirem mais empatia.

Interessante é atrativo

A realidade virtual é um recurso bastante promissor e seu desenvolvimento pode transformar a forma em que vivemos no futuro. Acredito que a partir do momento que há uma ferramenta tão imersiva quanto essa, é muito útil usá-la para possibilitar que as pessoas experimentem, mesmo que brevemente, a realidade do outro. E o uso desses temas polêmicos serve justamente pra despertar empatia, ou pelo menos consciência, em quem jamais iria viver uma situação semelhante.

Acredito que é uma ótima maneira de construir a empatia das pessoas, pois a realidade virtual faz com que as pessoas sintam as situações de uma maneira mais real.

Depende do público a ser atingido. Se for pra galera que tem acesso a esse tipo de tecnologia, sim. Mas no Brasil, a realidade do povo é outra, muita gente nem sabe que essa tecnologia existe, por isso, nessa ótica, não.

Achei interessante por podermos realmente nos sentir no lugar do outro, da forma como a câmera consegue se mover, parece que realmente estamos sentindo aquilo, que é conosco. O que faz com que o vídeo seja mais forte e interessante.

Imprescindível. Faz com que consigamos visualizar melhor.

A realidade virtual possibilita que o indivíduo tenha uma experiência mais empática sobre alguns temas. É mais difícil se colocar no lugar do outro quando não se tem vivência/experiência.

Pessoas ignorantes não mudariam de opinião

Acho importante, pude sentir o desespero, quase como se ela estivesse "encurralada, ameaçada"

Eu acho muito legal porém acredito que iria aproveitar muito mais a experiência se possuísse o oculos.



Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
Pró-Reitoria de Graduação  
Av. Ipiranga, 6681 - Prédio 1 - 3º. andar  
Porto Alegre - RS - Brasil  
Fone: (51) 3320-3500 - Fax: (51) 3339-1564  
E-mail: [prograd@pucrs.br](mailto:prograd@pucrs.br)  
Site: [www.pucrs.br](http://www.pucrs.br)