



RECURSOS DE IMERSÃO EM APLICATIVOS LITERÁRIOS DE REALIDADE AUMENTADA PARA CRIANÇAS: UMA ANÁLISE DE ‘CLIO’S COSMIC QUEST’

ALEXANDRE, Michael André Gonçalves¹; KIRCHOF, Edgar Roberto².

Nos últimos anos, os conceitos ‘imersão’ e ‘imersividade’ vêm sendo utilizados amplamente por estudiosos de várias áreas para analisar a sensação de presença não-mediada do sujeito – em oposição à simples experiência do uso – em universos gerados com tecnologias digitais. Apesar de não haver consenso quanto aos elementos estruturais capazes de gerar esse efeito e tampouco quanto às disposições psicológicas envolvidas em experiências consideradas imersivas, os pesquisadores desse campo se dividem, de acordo com Nilsson, Nordahl e Serafin (2016), em quatro principais tipos de abordagem, a saber, estudos sobre: (1) as propriedades imersivas dos sistemas; (2) a resposta sensorial a ambientes e recursos imersivos; (3) a resposta mental a representações e universos narrativos; (4) a resposta subjetiva a desafios dentro de ambientes virtuais.. No presente estudo, assumimos a perspectiva teórica segundo a qual a imersão é um fenômeno multidimensional (Ermy; Mäyrä, 2005) e, portanto, diferentes aspectos ligados tanto aos sistemas quanto aos sujeitos envolvidos podem adquirir centralidade de acordo com cada experiência individual. Em outros termos, artefatos e representações imersivas estão dotadas de recursos de imersividade aos quais diferentes sujeitos respondem de maneiras diversas. Aqui, apresentamos, inicialmente, uma síntese dos principais recursos considerados imersivos em sistemas de representação com RV por pesquisadores alinhados com a primeira abordagem e, em seguida, trazemos o resultado de uma análise dos principais recursos imersivos presentes no aplicativo literário com RA ‘Clio’s cosmic quest’. A história está incluída no aplicativo ‘Wonderscope’, um aplicativo que contém alguns contos interativos em RA. Todas as narrativas são capazes de proporcionar, aos usuários, o efeito da imersão, fazendo o leitor interagir com os personagens, os quais aparecem no espaço físico em que está situado o próprio leitor. O fato de que a interação ocorre no ambiente físico ocupado pelo leitor produz a sensação da presença, levando o leitor a acreditar que faz parte da história como se fosse um dos personagens. Essa sensação é intensificada na medida em que, pelo aplicativo de RA, o leitor também é capaz de interagir e conversar com os personagens, inclusive ajudando-os com as tarefas que a história vai propondo durante o desenrolar do enredo.

Palavras-chave: Aplicativos literários de RA. Imersão. Realidade Virtual. Tecnologias Imersivas. Literatura digital para crianças.

¹ Discente do curso de Letras Português-Inglês-ULBRA, bolsista de IC com bolsa do CNPq

² Doutor em Teoria da Literatura pela PUC-RS e Professor do PPGEDU-ULBRA