

## LITERATURA INFANTOJUVENIL DIGITAL: IMERSIVIDADE E POÉTICAS DA ILUSÃO

Gabriel Pacheco  
Edgar Kirchof  
(edgar.kirchof@ulbra.br ulbra)

### Introdução

Nos últimos anos, o universo literário vem se transformando de diversas maneiras devido à popularização das mídias digitais. Dentre as inúmeras transformações, destaca-se a emergência da literatura digital, que abrange obras literárias que exploram as especificidades dos recursos digitais em sua composição. Nesse universo, estão situadas as obras de Realidade Virtual, as quais transformam a leitura em uma experiência imersiva sensorial.

### Objetivos

Neste estudo, são divulgados resultados preliminares de uma pesquisa que explora as experiências de adolescentes com literatura de Realidade Virtual, com foco na obra "A Linha". Desenvolvida para a plataforma Meta Quest pelo estúdio ARVORE e narrada em português por Rodrigo Santoro, a história é interativa e se passa em uma maquete de São Paulo nos anos 40, seguindo a jornada de amor entre dois bonecos, Pedro e Rosa. Os participantes da pesquisa interagiram com a obra, manipulando comandos na maquete para avançar na narrativa. A pesquisa se concentra na avaliação do nível de imersão e da qualidade da experiência relatada pelos adolescentes que participaram dessa interação.

### Metodologia

A metodologia da pesquisa é mista. De um lado, baseia-se em pesquisa bibliográfica sobre literatura digital e obras de Realidade Virtual e, de outro, baseia-se na análise de entrevistas realizadas com dois jovens entre 13 e 18 anos que realizaram uma experiência de interação com a obra *A Linha*. Os procedimentos metodológicos seguiram três fases: (1) A pesquisa bibliográfica. (2) A realização de uma experiência dos jovens com a obra *A Linha*, a qual foi gravada; (3) A realização de entrevista semiestruturada com os participantes após terem realizado a experiência.

### Resultado e Conclusão

Com base nas entrevistas com os participantes, conclui-se que os elementos imersivos na obra "The Line" aprofundam o envolvimento com a narrativa. A obra permite que o observador se sinta parte da história e do ambiente, interagindo com a maquete para avançar na trama. Os participantes expressaram uma profunda imersão na obra, destacando a sensação de estar presente na história, com frases como "Apertar os botões e ver as mãos na frente da história me fez sentir parte da história." Além disso, os participantes demonstraram conexão emocional com a obra, refletida em gestos e expressões corporais, como apontar o dedo e mexer as mãos, acompanhados de emoções como felicidade e apreensão. No geral, a imersão proporcionada por "The Line" foi profundamente positiva, permitindo que os participantes mergulhassem na narrativa e explorassem as complexidades do amor e da transformação. A obra enriqueceu suas perspectivas e ofereceu uma experiência reflexiva sobre temas como o amor e a rotina.

### Referências

- DE FIGUEIREDO PEREIRA DO COUTO ROSA, Maria Virgínia de figueiredo Pereira do Couto; GONZALEZ COLOMBO ARNOLDI, Marlene Aparecida. *A Entrevista na Pesquisa Qualitativa: Mecanismo para validação dos resultados*. Belo Horizonte: Autentica, 2007. 112p. ISBN 8575261797.
- LIU, Yong. *3d cinematic aesthetics and storytelling*. 1. ed. [S. l]: Palgrave Macmillan, 2018. 234 p. Conselho Nacional CNPq de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the HOLODECK: The future of Narrative in Cyberspace*. 1. ed. [S. l] Free Press, 2003. 282 p. v. 1. ISBN 9788571394964.