

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

Michael André Gonçalves Alexandre,
Edgar Roberto Kirchof
ULBRA

INTRODUÇÃO

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. 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.



OBJETIVOS

Verificar quais são os recursos imersivos presentes no aplicativo literário Clio's Cosmic Quest.

METODOLOGIA

A metodologia empregada consiste de pesquisa bibliográfica e análise do aplicativo.

RESULTADOS

A história está incluída no aplicativo 'Wonderscope', um aplicativo que contém alguns contos interativos em RA. Todas as narrativas desse aplicativo são capazes de proporcionar, aos usuários, o efeito da imersão, os quais são atingidos a partir das seguintes estratégias: uso de óculos de Realidade Virtual (RV); recursos de interação entre o usuário/leitor e os personagens, os quais, devido ao recurso da RV, parecem ocupar o mesmo espaço físico em que está situado o próprio leitor.

CONCLUSÕES PARCIAIS

O fato de que a interação parece ocorrer no ambiente físico ocupado pelo próprio leitor/usuário devido ao recurso de RV produz a sensação da presença, levando o leitor a acreditar que faz parte da própria história. 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.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CLIO'S QUEST. In: Wonderscope, Aplicativo de RA. © 2018 Within Unlimited, Inc.
ERMI, Laura; MÄYRÄ Frans. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In: Dигра 2005, Proceedings. <http://people.uta.fifi/~tlilma/gameplayexperience.pdf>
THON, Jan-Noël. Immersion. In: RYAN, Marie-Laure; EMERSON, Lori; ROBERTSON, Benjamin J.. The Johns Hopkins Guide to Digital Media. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, p. 269-272.