

APLICATIVOS LITERÁRIOS DE REALIDADE AUMENTADA PARA CRIANÇAS: UMA ANÁLISE DOS RECURSOS IMERSIVOS EM “WILLOWCREST MANOR”

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

O objetivo deste trabalho é apresentar uma síntese dos principais recursos considerados imersivos em sistemas de representação com RA e trazer o resultado de uma análise dos principais recursos imersivos presentes no aplicativo literário com RA ‘Willowcrest Manor’.

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 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.

CONCLUSÕES PARCIAIS

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. 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

- ALEXANDRE, Michael Gonçalves; KIRCHOF, Edgar Roberto. Recursos de imersão em aplicativos literários de Realidade Aumentada para crianças: uma análise de ‘Clio’s cosmic quest’. *Revista de Iniciação Científica da ULBRA*, n. 18, 2020, p. 1-12.
<http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/ic/article/view/6472>
- ERMI, Laura; MÄYRÄ Frans. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In: *Digra 2005, Proceedings*.
<http://people.uta.fi/~tlilma/gameplayexperience.pdf>
- KIRCHOF, Edgar Roberto. Multimodalidade e livros de Realidade Aumentada (RA) para crianças: uma análise da obra literária - Mur-. *TEXTO DIGITAL (UFSC)*, v. 17, p. 74-97, 2021.
- KIRCHOF, Edgar Roberto. Literatura infantojuvenil digital e imersão: obras com recursos de realidade virtual (RV) e de realidade aumentada (RA). *REVISTA E-SCRITA: REVISTA DO CURSO DE LETRAS DA UNIABEU*, v. 12, p. 224-241, 2021.
- 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.
- WILLOWCREST MANOR. In: *Wonderscope, Aplicativo de RA*. © 2018 Within Unlimited, Inc.