



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

ALEXANDRE, Michael André Gonçalves¹; KIRCHOF, Edgar Roberto².

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

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 (Thon, 2014; Kirchof, 2021). 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. O objetivo deste trabalho é apresentar uma síntese dos principais recursos considerados imersivos em sistemas de representação com RA e, em seguida, trazer o resultado de uma análise dos principais recursos imersivos presentes no aplicativo literário com RA ‘Willowcrest Manor’. A metodologia empregada consiste de pesquisa bibliográfica e análise do aplicativo. A história está incluída no aplicativo ‘Wonderscope’, um aplicativo que contém alguns contos interativos para crianças 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. 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

- 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. 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.

¹ Bolsista PIBIC/CNPq e acadêmico do curso de Letras/Inglês

² Orientador e Docente do Programa de Pós-graduação em Educação da Ulbra (PPGEDU) edgar.kirchof@ulbra.br



EX
PO
UL
BRA
2021



NILSSON, Niels Christian; NORDAHL, Rolf; SERAFIN, Stefania. Immersion Revisited: A Review of Existing Definitions of Immersion and their Relation to Different Theories of Presence. *Human Technology*, Volume 12 (2), November 2016, 108–134.

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.