



Como as crianças interagem com obras literárias de Realidade Aumentada? Uma análise de experiências de imersão em “Little Red The Inventor”

Patrícia Gué
(patriciague26pg@gmail.com)
Edgar Roberto Kirchof
(edgar.kirchof@ulbra.br – ULBRA)

Introdução

Atualmente, com o avanço das tecnologias digitais, as novas gerações têm contato com a informação através de uma série de mídias produzidas com essas tecnologias. Também o universo literário vem se transformando, pois há vários tipos de obras de literatura digital sendo produzidos para crianças e jovens com essas tecnologias. Mais recentemente, estamos presenciando o desenvolvimento e popularização das assim chamadas tecnologias imersivas – que compreendem mídias com Realidade Aumentada e Realidade Virtual.

Objetivos

Diante desse contexto, são apresentados, aqui, os resultados de uma análise de obras literárias de Realidade Aumentada para crianças: *Little Red The Inventor*, que faz parte de um conjunto de apps literários de realidade aumentada que se encontram na plataforma *Wonderscope*. A pesquisa está organizada em torno de dois principais objetivos: primeiro, a análise dos principais recursos imersivos utilizados nesse tipo de obra; segundo, a análise do modo como usuários-leitores infantis se relacionam com esse tipo de obra em experiências concretas de interação. O fundamento teórico da pesquisa se constitui de estudos sobre recursos imersivos em obras digitais.

Metodologia

A metodologia utilizada é a pesquisa bibliográfica, de um lado, e a observação da experiência realizada por uma criança de 8 anos com uma obra de RA, de outro. As análises estão divididas em quatro principais eixos: (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. (ALEXANDRE; KIRCHOF, 2018.)

Resultados e Conclusão

Os resultados obtidos com a pesquisa permitiram concluir que os recursos imersivos presentes em obras de RA aumentam e intensificam o engajamento do leitor-usuário com a narrativa. Isso ocorre porque o leitor é posicionado como se fosse um dos personagens da história, interagindo diretamente com os demais personagens. Além disso, essas obras também operam uma fusão ou mescla entre o ambiente físico em que o leitor está inserido e o ambiente artificial em que os personagens estão inseridos, mesclando a realidade a fantasia.

Referências

LITTLE RED THE INVENTOR. In: Wonderscope, Aplicativo de RA. © 2018 Within Unlimited, Inc.

ERMI, Laura; MÄYRÄ Frans. 2005. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In: Digra 2005, Proceedings. <http://people.uta.fi/~ttilma/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.

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