

## LITERATURA INFANTOJUVENIL DIGITAL: IMERSIVIDADE E POÉTICAS DA ILUSÃO

Gabriel Pacheco<sup>1</sup>  
Edgar Kirchof<sup>2</sup>

Nas últimas décadas, a literatura digital tem evoluído, especialmente devido à popularização das mídias digitais. A literatura digital engloba obras que exploram recursos digitais em sua composição, incluindo a literatura de Realidade Virtual, que transforma a leitura em uma experiência imersiva. Este estudo se concentra em investigar as experiências de adolescentes com obras de Realidade Virtual, com foco na obra "A Linha". Esta obra, desenvolvida para a plataforma Meta Quest pelo estúdio ARVORE, é uma narrativa interativa que se passa em uma maquete de São Paulo nos anos 40, centrando-se nos personagens Pedro e Rosa. Os participantes interagem com a maquete para avançar na história. "A Linha" ganhou prêmios por inovação e qualidade em Realidade Virtual. A metodologia do estudo é mista, combinando pesquisa bibliográfica sobre literatura digital com análise de entrevistas realizadas com adolescentes que experimentaram "A Linha". O processo incluiu três fases: pesquisa bibliográfica, experiência dos adolescentes com a obra (gravada), e entrevistas semiestruturadas após a experiência. Os resultados revelaram que a imersão proporcionada pela obra "A Linha" fortalece o envolvimento com a narrativa. A Realidade Virtual permite que os participantes se sintam parte da história e do cenário, interagindo com a maquete para conduzir a trama. Os adolescentes destacaram a profundidade da imersão e a sensação de esquecer o mundo real durante a experiência. Quanto à qualidade da experiência, os participantes destacaram como a obra abordou o amor e a capacidade de transformação em suas vidas. A história os fez refletir sobre a monotonia e como o amor pode desencadear mudanças significativas. Em última análise, a obra agregou valor às vidas dos participantes, enriquecendo suas perspectivas e incentivando a reflexão sobre temas como amor e rotina.

Palavras-chaves: Literatura digital; Realidade virtual; The Line; Narrativa interativa; Experiência imersiva.

---

<sup>1</sup> Aluno do curso de Letras Inglês, Bolsista PIBIC/CNPq, email [gabrielf.pacheco@rede.ulbra.br](mailto:gabrielf.pacheco@rede.ulbra.br)

<sup>2</sup> Orientador, Professor do curso de Letras Inglês e do PPGEDU/ULBRA, email [edgar.kirchof@ulbra.br](mailto:edgar.kirchof@ulbra.br)