VII Mostra de Extensão, Ciência e Tecnologia
XXXII Seminário de Iniciação Científica
XVII Salão de Ensino e Extensão
VII Mostra da Pós-Graduação Stricto Sensu
VI Seminário de Inovação Tecnológica

Título:	**REALIDADE VIRTUAL E NARRATIVAS PARA CRIANÇAS E JOVENS**		
Autores:	Eliézer Henrique Magalhães Edgar Roberto Kirchof		
Área	[x] Humanas [ ] Sociais Aplicadas [ ] Biológicas e da Saúde [ ] Exatas, da Terra e Engenharias	Dimensão:	[ ] Ensino [x] Pesquisa [ ] Extensão [ ] Inovação

Este trabalho apresenta resultados preliminares de uma pesquisa em andamento (financiada pela FAPERGS, Edital 10/2024 - ARD/ARC) inserida nos campos do letramento literário, digital e dos multiletramentos na Educação Básica. A emergência da Realidade Virtual (RV) como meio expressivo reconfigurou as formas de produção e recepção de obras literárias e artísticas. Recentemente, algumas obras têm obtido reconhecimento em festivais internacionais. No entanto, a oferta de narrativas imersivas voltadas às crianças e jovens permanece ainda predominantemente condicionada à lógica comercial da indústria de jogos eletrônicos. Diante desse contexto, o objetivo da investigação é mapear e analisar a produção de narrativas em RV destinadas ao público infantojuvenil, investigando suas características estéticas, narrativas e midiáticas, de modo a oferecer subsídios para sua inserção em práticas de mediação e leitura. Metodologicamente, a pesquisa adota uma abordagem qualitativa e interpretativa. A investigação está ancorada em duas frentes: fundamentação teórico-bibliográfica sobre mídias imersivas, literatura infantil/juvenil e digital, articulada aos conceitos de imersão e espacialidade (BOLTER et al., 2021); e a constituição sistemática de um corpus por meio de mapeamento de obras de qualidade nas plataformas Steam, Meta Store e YouTube. A seleção considera parâmetros como faixa etária, classificação indicativa, idioma, interatividade e potencial estético. Os resultados preliminares indicam que as produções com efetivo potencial literário correspondem a uma parcela reduzida do mercado global. No ecossistema da Steam (composto por aproximadamente 273.482 títulos), apenas 8.287 (3,03%) são compatíveis com RV e 5.859 (2,14%) foram desenvolvidos exclusivamente para essa tecnologia. Na Meta Store, loja dedicada integralmente ao ambiente virtual com 7.280 produtos, apenas 226 possuem a etiqueta "Narrativa", representando 3,10% do catálogo total. A partir desse afunilamento quantitativo, estabeleceu-se uma tipologia de categorização (abrangendo animações, jogos narrativos, contos de fadas, adaptações literárias e experiências imersivas) que distingue produções puramente recreativas ou técnicas daquelas dotadas de maior densidade e interesse estético-literário. Conclui-se que o principal desafio do campo não se restringe à análise das obras, mas à própria delimitação de um corpus fragmentado e estruturado sob critérios comerciais, não estéticos. O mapeamento sistemático reafirma a importância de estabelecer critérios metodológicos rigorosos para identificar narrativas com real potencial formativo. Nas etapas subsequentes, a análise qualitativa detalhada buscará compreender como essas produções mobilizam os recursos tridimensionais da RV, fornecendo balizas teóricas e práticas para o trabalho pedagógico com multiletramentos no contexto educacional.

Referencial: BINDMAN, S. W., et al. 2018, DOI: 10.1145/3173574.3174031;

BOLTER, J. D., et al. 2021, DOI: 10.7551/mitpress/11708.001.0001;

https://drive.google.com/file/d/13V3AXYVTbJfCoWXycmKVENvkJmBceB5v/view?usp=drive_link