

# ALD2D: um ambiente virtual como um convite à exploração de um acervo de literatura digital

Gabriel José A. Schuina<sup>1</sup>, Renan V. Aranha<sup>1</sup>, Vinícius Carvalho Pereira<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Engenharia – Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)  
Caixa Postal 2367 – 78060-900 – Cuiabá – MT – Brazil

<sup>2</sup>Instituto de Linguagens – Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)  
Caixa Postal 2367 – 78070-000 – Cuiabá – MT – Brazil.

`gabriel.schuina@sou.ufmt.br, {renan.aranha,vinicius.perereira}@ufmt.br`

**Abstract.** *This paper presents the conception and implementation of a two-dimensional virtual application aimed at facilitating user interaction with digital art. The development was preceded by a feasibility study that highlighted the necessity of creating a custom application, opting for the web as the platform to ensure cross-platform compatibility with both computers and mobile devices. The artwork featured in the initial implementation of the environment was selected from a digital literature collection from Mato Grosso, showcasing the diversity and innovation in the region's literary production.*

**Resumo.** *Este artigo apresenta a concepção e implementação de uma aplicação virtual bidimensional destinada a facilitar a interação dos usuários com obras artísticas digitais. O desenvolvimento foi precedido por um estudo de viabilidade que indicou a necessidade de criar uma aplicação própria, escolhendo a web como plataforma para garantir a compatibilidade multiplataforma com computadores e dispositivos móveis. As obras utilizadas na primeira aplicação do ambiente foram selecionadas a partir de um acervo de literatura digital mato-grossense, refletindo a diversidade e inovação na literatura produzida em Mato Grosso.*

## 1. Introdução

Com o avanço tecnológico, tanto a criação quanto a disseminação de obras artísticas e literárias digitais têm crescido consideravelmente [Salazar Salgado 2023]. Neste cenário, em que papel e tinta são substituídos por publicações em plataformas de redes sociais, como *Instagram* e *TikTok*, há também desafios a serem superados. Ao mesmo tempo em que tais plataformas possibilitam um maior alcance das produções artísticas, extrapolando limites físicos de museus e galerias tradicionais, as plataformas também propiciam uma maior propensão do usuário à distração, por meio da sugestão de conteúdos diversos e a intercalação das obras com materiais publicitários.

Sob outra perspectiva, há também um segundo desafio a ser considerado: a catalogação com fins de preservação desses recursos, uma vez que os materiais passam a ser disponibilizados de forma dispersa em diferentes perfis. Para mitigar esse desafio, os acervos digitais surgem como uma solução essencial [Rocha 2023]. Análogos aos museus tradicionais, eles reúnem e organizam obras artísticas de forma a facilitar sua preservação

e consulta. Além de contribuírem para preservação da arte, os acervos digitais oferecem um meio estruturado de exploração, contrastando com a efemeridade das postagens em redes sociais.

Tradicionalmente, a interação com esses acervos digitais ocorre por meio de *websites* que oferecem uma interface relativamente estática e limitada. Há, portanto, para se explorar novos recursos de interação com esses conteúdos. Nesse sentido, este trabalho descreve um ambiente virtual interativo bidimensional como uma abordagem promissora para a exploração de acervos. Ao proporcionar uma experiência de navegação mais imersiva, ao mesmo tempo simples e executável em dispositivos de diferentes tipos, esse formato permite que os usuários explorem as obras de maneira mais envolvente, potencializando a descoberta e o engajamento com o acervo.

## **2. Acervos digitais**

A criação de acervos digitais e a digitalização de acervos artísticos são essenciais para a preservação cultural, permitindo que obras de arte e literatura sejam acessíveis globalmente [Rocha 2023]. Um exemplo notável é a coleção digital do *Metropolitan Museum of Art*, que abriga mais de 490 mil obras catalogadas, acessíveis *online*. No Brasil, o Acervo da Literatura Digital Mato-Grossense (ADLMT) emerge como um recurso valioso para pesquisadores e entusiastas da literatura regional [Pereira 2023], com 328 obras cadastradas em apenas seis meses de levantamento.

Nos acervos digitais, as obras podem ser catalogadas em diversos formatos. Enquanto a digitalização de acervos geralmente envolve arquivos de imagens, o ADLMT se destaca ao catalogar também publicações feitas pelos autores em suas redes sociais. Essa abordagem facilita o acesso a informações complementares e contextuais, enriquecendo a compreensão de cada obra e permitindo contato direto com os autores.

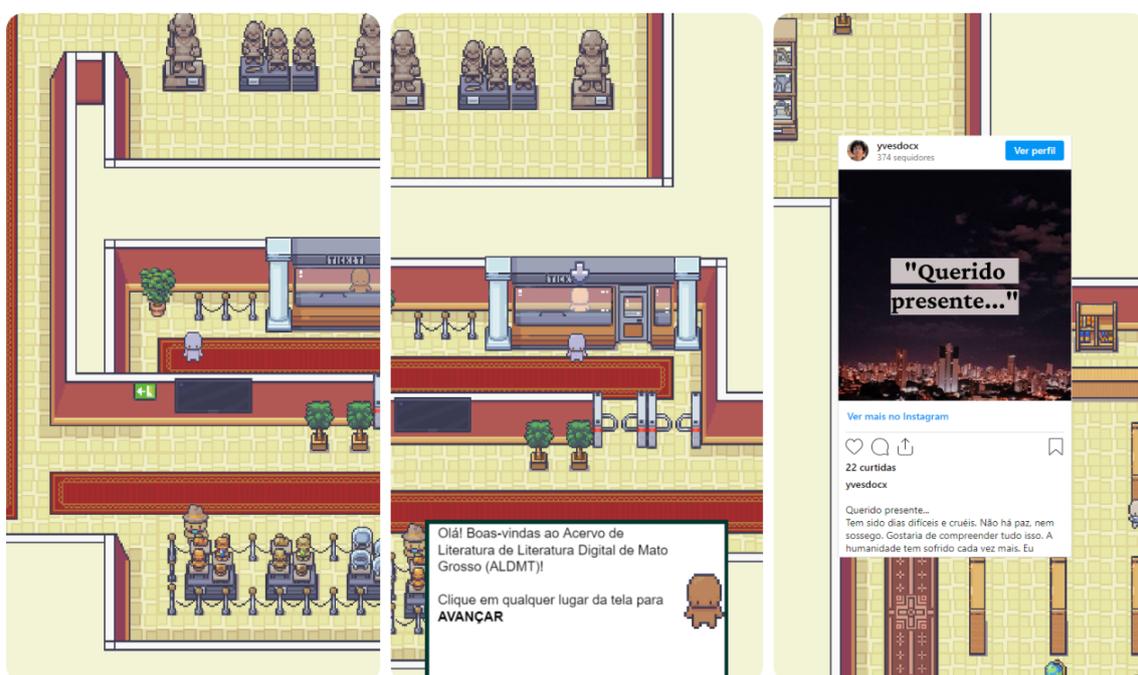
Além disso, os acervos digitais superam as limitações físicas dos museus e exposições presenciais, possibilitando o armazenamento de vastas quantidades de produções artísticas. No entanto, a interação com essas ferramentas pode ser dispendiosa para os usuários. Por outro lado, há oportunidades para novas investigações, como explorar se a experiência do usuário em acervos digitais pode ser aprimorada pela facilidade de navegação e pesquisa.

## **3. Acervo de Literatura Digital 2D**

Com o objetivo de facilitar o contato dos usuários com as obras artísticas do catálogo Acervo de Literatura Digital Mato-Grossense (ALDMT), foi desenvolvido o ADL2D, um ambiente virtual bidimensional, ilustrado na Figura 1.

### **3.1. Definição**

Ao iniciar a aplicação, o usuário é imerso em um ambiente virtual que adota a estética de um museu, remetendo aos acervos tradicionais, em que se pode ter contato com diferentes obras por meio da exploração do ambiente. Na versão atual, o percurso se inicia com o usuário na bilheteria. Ao aproximar-se do funcionário, é exibido um indicativo visual de que deve haver uma interação entre eles. Ao clicar no personagem, o usuário é instruído sobre como navegar e interagir com as obras ao longo do ambiente, assim como a passagem pela catraca da bilheteria é liberada. Deve-se destacar que, além das mensagens do



**Figura 1. Capturas de tela das etapas de interação do usuário com a aplicação.**

funcionário que incentivam a exploração, o próprio *design* do ambiente virtual estimula o usuário a explorar os diferentes espaços, já que a renderização sugere a existência de outras áreas com diversos elementos.

Ao explorar o ambiente, o usuário encontrará personagens que desencadeiam a exibição de diferentes obras. Ao interagir com um desses personagens, a obra associada é exibida na tela de maneira direta e intuitiva, com a incorporação da publicação do artista na rede social de origem, como ilustra a Figura 1. Além de manter a estratégia adotada na versão tradicional do ALDMT, essa abordagem possibilita que o usuário entre em contato com o artista e com outras pessoas que tiveram contato com aquela obra.

### **3.2. Seleção das obras**

Cada execução do ambiente virtual possibilita a interação com até 20 obras, selecionadas a partir de 50 obras que integram o ALDMT. Essa abordagem não apenas diversifica as interações, mas também incentiva visitas recorrentes, enriquecendo a experiência global da aplicação.

A seleção das obras para a aplicação considerou a diversidade e a representatividade do acervo, buscando incluir exemplos significativos de diferentes gêneros e estilos. Entretanto, este é um campo dinâmico, em que novas obras são produzidas diariamente em diversas plataformas. Desta forma, novas obras podem ser incorporadas ao acervo, em suas diferentes formas de exploração.

### **3.3. Definições de tecnologia**

Embora algumas soluções tenham sido testadas, decidiu-se pelo desenvolvimento de uma aplicação própria, fazendo uso da *engine* de jogos *Construct 3*. Optou-se por uma solução *web* devido à necessidade de compatibilidade multiplataforma, garantindo suporte

tanto para computadores quanto para dispositivos móveis, sem comprometer a fluidez da experiência do usuário. Isso visa alcançar um público mais amplo e diverso, permitindo o acesso por diferentes dispositivos e em variados ambientes.

#### **4. Contribuições esperadas**

Este trabalho busca contribuir significativamente para os acervos digitais interativos, explorando novas formas de interação e suas implicações. A pesquisa tem como objetivo explorar abordagens inspiradas em tecnologias de jogos e ambientes virtuais podem impactar a usabilidade e o engajamento dos usuários. Pretende-se demonstrar que a adoção de ambientes virtuais bidimensionais pode aumentar a imersão e o interesse, resultando em um contato mais significativo e de mediação cultural mais rica com as obras artísticas e literárias presentes nos acervos digitais.

Além disso, busca-se identificar as particularidades deste cenário que exigem novas abordagens de Interação Humano-Computador (IHC), como a necessidade de interfaces intuitivas e acessíveis para um público diversificado e a importância de garantir uma experiência de mediação cultural digital em diferentes dispositivos e plataformas.

#### **5. Considerações finais**

Este trabalho apresenta a proposição e o desenvolvimento do ALD2D, ambiente virtual que visa a favorecer o contato dos usuários com obras de literatura digital disponibilizadas em redes sociais. Além de atuar como um acervo digital, a ferramenta proposta evidencia o protagonismo do usuário na interação e exploração das obras que integram este acervo. Por estar integrado às redes sociais, a solução também possibilita que o usuário interaja com o autor da publicação e outros leitores. Como continuidade desta pesquisa, espera-se avaliar os impactos da solução na experiência dos usuários e explorar sua aplicação em contextos didáticos e culturais. Também se planeja implementar novas funcionalidades, como recursos de jogabilidade, além de outras que possam surgir das avaliações dos usuários.

#### **Referências**

- Pereira, V. C. (2023). Acervo de literatura digital mato-grossense. Acesso em: 2024-05-27.
- Rocha, R. C. (2023). A MEMÓRIA LITERÁRIA: ARQUIVO EM TEMPOS DE BASES DE DADOS. *Universum (Talca)*, 38:121 – 133.
- Salazar Salgado, L. (2023). Holding what moves, keep moving the held. *DAT Journal*, 8(2):172–184.