

Eduardo Rebelo Degan

Seção 1.1.2 Imersão e Presença nas páginas 13 a 15.

Imersão é sobre o quão bem um sistema de realidade virtual consegue enganar os sentidos de uma pessoa, fazendo-a sentir que está em uma outra realidade. Isso pode ser medido de forma objetiva, observando coisas como a qualidade da imagem, o campo de visão, e a capacidade do sistema de responder aos movimentos do usuário. Essas variáveis ajudam a criar uma experiência mais imersiva, especialmente visual, mas também através do som e do tato.

Jerald (2015) fala que a imersão depende da quantidade de sentidos, de como esses sentidos se combinam e da qualidade que o usuário consegue interagir com o ambiente virtual. Além disso, destaca-se a importância de uma boa narrativa para aumentar a sensação de imersão. Porém, nem com todas essas variáveis é possível garantir que o usuário irá de fato se sentir presente ao utilizá-lo.

Presença, por outro lado, é a sensação subjetiva de estar realmente dentro do ambiente virtual. Diferente da imersão, a presença não pode ser medida diretamente, porque varia de pessoa para pessoa. A melhor forma de avaliar a presença é através de questionários onde os usuários descrevem suas experiências. Lombard e Ditton (1997) definem presença como a “ilusão perceptiva de não mediação”, o que significa que o usuário sente que não há nada entre ele e o ambiente virtual.

Existem quatro tipos principais de presença, de acordo com Jerald (2015): espacial - sentir-se em determinado local, corporal - sentir que tem um corpo, física - poder interagir com os elementos do cenário e social - poder se comunicar com os personagens do ambiente.