



POR UMA DEFINIÇÃO DE IMERSÃO NA PÓS-MODERNIDADE: MERGULHOS CONVERGENTES

For a definition of Immersion on Postmodernity: convergent dives

Pour une définition de L'immersion dans la Postmodernité: plongées convergentes

Caio Túlio Olímpio Pereira da Costa ¹
Ana Beatriz Gomes Carvalho ²

Resumo: O artigo explora a relação humana com a pós-modernidade a partir da ideia de Imersão. Parte da problemática do termo ser idealizado como elemento idealista nos contextos de convergência, muitas vezes adotando uma conotação meramente mercadológica e superficial. Com o objetivo de desenvolver um novo conceito a partir desse cenário, adota-se uma metodologia qualitativa-exploratória do emprego do termo, combinada com as Narrativas de Si e Mapeamento Sistemático de Literatura ancorados em Humanidades Digitais. Os resultados demonstram uma proposta de redefinição do termo, alinhada às práticas e interações com as tecnologias digitais valorizando o aspecto humano desse contato. Esse fazer científico oferece uma visão mais integrada e crítica para o uso do conceito de Imersão na pós-modernidade.

Palavras-chave: Imersão. Tecnologias Digitais. Humanidades Digitais.

Abstract: The article explores the human relationship with postmodernity through the concept of Immersion. It addresses the issue of the term being idealized as an idealistic element within convergence contexts, often adopting a merely market-driven and superficial connotation. With the aim of developing a new concept within this scenario, a qualitative-exploratory methodology is employed, combining the use of the term with Self-Narratives and a Systematic Mapping Review anchored in Digital Humanities. The results propose a redefinition of the term, aligned with practices and interactions with digital technologies, emphasizing the human aspect of this interaction. This scientific approach offers a more integrated and critical perspective on the use of the concept of Immersion in postmodernity.

¹ Doutor em Educação Matemática e Tecnológica (UFPE). Professor do curso de Jogos Digitais da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador, Bahia, Brasil. E-mail: caiotulio costa3@gmail.com; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5202311461970353>; Orcid iD: <https://orcid.org/0000-0002-7201-7157>.

² Doutora em Educação (UFPB). Professora (Associado 4) da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, lotada no Departamento de Ensino e Currículo do Centro de Educação / Professora permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica, Recife, Pernambuco, Brasil. E-mail: anabeatriz.carvalho@ufpe.br; Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7155629480601286>; Orcid iD: <http://orcid.org/0000-0002-2572-7383>.

Keywords: Immersion. Digital Technologies. Digital Humanities.

Résumé: Cet article explore la relation humaine avec la postmodernité à travers le concept d'Immersion. Il aborde la problématique du terme, souvent idéalisé comme un élément idéaliste dans les contextes de convergence, adoptant fréquemment une connotation purement mercantile et superficielle. Dans le but de développer un nouveau concept dans ce contexte, une méthodologie qualitative-exploratoire est adoptée, combinant l'utilisation du terme avec des Narratives de Soi et un Revue Systématique de la Littérature ancrée dans les Humanités Numériques. Les résultats proposent une redéfinition du terme, alignée avec les pratiques et les interactions avec les technologies numériques, en mettant en valeur l'aspect humain de cette interaction. Cette approche scientifique offre une vision plus intégrée et critique de l'utilisation du concept d'Immersion dans la postmodernité.

Mots clés: Immersion. Technologies Numériques. Humanités Numériques.

Introdução

No que concerne a relação humana com as tecnologias digitais na pós-modernidade, há, muitas vezes, um termo específico que costuma pavimentar esses contextos como forma de agregar valor às suas repercussões e finalidades, sejam estas no campo da educação, da comunicação ou das Humanidades Digitais (HD) como um todo. Esta expressão, na conjuntura dessa produção científica, vem à tona como Imersão.

É algo que muitas vezes perpassa, inclusive, dimensões de categorização exacerbada em postura idealista como algo que vai revolucionar o mundo que vivemos como uma luz no fim do túnel ou como a resolução de todos os problemas pelo digital. Porém, tratar fenômenos como essa ideia popular e convencional de Imersão em tecnologias e contextos tecnológicos em geral acaba por adotar, muitas vezes, a postura de um elixir alquímico/pedra filosofal, que quando deificada, tem suas problemáticas. Principalmente quando se trata de contextos que já existem a muito tempo e, abraçados pelo capital, acabam recebendo nova roupagem, nomenclatura, anglicismos colonizadores, burburinhos, ressignificações e roupagens que acabam vendendo mais. A palavra Imersão, presente em uma aula imersiva, tecnologia imersiva, experiências gastronômicas imersivas, metodologias imersivas e muito mais, por exemplo, mercantiliza mais, recebe um novo glamour pop. Mas o que de fato significa imergir em algo que toca as tecnologias digitais diante de todos os estímulos e possibilidades informacionais contemporâneos? O que é, por si só, a Imersão? (HAN, 2017).

A partir de uma frente teórica munida por essa pergunta de partida e contexto de investigação, o artigo explora e discute uma compreensão crítica do conceito de Imersão tanto em sua representação, quanto em sua denominação e exemplificação. Esse intento busca

estruturar cientificamente uma conceituação pautada em criticidade e responsabilidade, ao ponto de ser um movimento necessário para que o entrelaçar entre informação, produção e consumo de conteúdo na Cultura da Convergência seja pensado de forma que toca as HD (JENKINS, 2009).

Para isso, o artigo emprega metodologia de natureza qualitativa-exploratória para desenvolver e se apropriar de um ensaio teórico-reflexivo multidisciplinar (TRAUTH; O'CONNOR, 1991). Também, por emergir de uma vivência resultante de processos formativos e trajetórias pessoais, profissionais e acadêmicas, a metodologia está envolta de conceitos das Narrativas de Si (NS) ou autopoieses que garante expressividade singular nos registros (MATURANA; VARELA, 2001; SILVA; RIOS, 2018).

Ferreira (2014) atesta as NS como uma prática de formação pessoal que pode culminar no crescimento intelectual e ampliação de perspectivas do mundo à nossa volta. Além disso, enquanto (auto)formação, contribui como iniciativa de expressar movimentos intensos de cotidianidade, espontaneidade e até temporalidade, formando um tripé que dá sentido a uma vida vivida com potencial de partilha e troca.

Logo, para traçar breve percurso conceitual iniciado com abordagem etimológica concisa, destacando o uso popular de Imersão e suas reverberações, particularmente em contextos em que o capital se apropria dessa mobilização, o artigo também conduz Mapeamento Sistemático de Literatura (MSL). Esta medida, pretende destacar definições em sentido geral de Imersão em teses e dissertações publicadas em período de aproximadamente dez anos (2014-2023) considerando Brasil e Canadá pelo princípio da internacionalização que respalda e é contextualizado pelo período de doutorado sanduíche conduzido pela pessoa autora durante a pesquisa.

Consequentemente, traz-se uma análise que reconhece e questiona apropriações sobre Imersão, de maneira semelhante ao que ocorre com termos como gamificação, narrativa, metaverso, *framework*, às devidas proporções. Esses contextos, por sua vez, costumam fazer parte de um “guarda-chuva” de estrangeirismos, neologismos e empréstimos de anglicismos (OLIVEIRA, 2018).

Portanto, a produção acadêmica em questão está dividida entre essa seção introdutória, um tópico de desenvolvimento sobre a ideia de Imersão geral, potencializada por um MSL, para repercutir no entrelaçar com as tecnologias digitais e, posteriormente, um momento de

considerações de como a compreensão desse cenário é pertinente diante de suas reverberações na pós-modernidade, auxiliando na atribuição, portanto, de uma conceituação de Imersão que esteja, de fato, mais alinhada e integrada às formas relacionais das HD e a interação com as tecnologias digitais.

Processos imersivos

Traz-se para a discussão dados do portal Origem da Palavra (2024), uma plataforma social online que até 2017 abrigou movimentos e práticas culturais de uma comunidade de entusiastas da etimologia, ou seja, admiradores de uma “categoria linguística que descreve as trajetórias da formação das palavras” (MANIQUE, 2023, p. 1), em que a palavra Imersão, nesse contexto, tem sua origem no latim, abrindo espaço para a compreensão do conceito inicial a partir do radical *immergere*, que possui o significado literal de mergulhar, afundar e/ou submergir.

Ao utilizar a ferramenta digital Google Ngram Viewer (GNV), sistematizada pelo repositório de obras literárias e acadêmicas Google Books (GB), foi possível analisar e visualizar a frequência do uso de Imersão ao longo do tempo, com base em livros digitalizados e indexados pelo algoritmo. Embora o suporte não esteja disponível para a língua portuguesa, optou-se por investigar resultados para a sua versão anglo-saxã/inglês moderno *immersion* por ter mais resultados. É fundamental destacar que essa intencionalidade quantitativa do GNV atesta apenas uma representação de frequência, não levando em consideração, necessariamente, o contexto ou significado mais amplo das palavras. Porém, de todo modo, permite uma contextualização interessante que dialoga com nuances pop de certa maneira no que se refere ao emprego e uso.

Segundo Soares (2014), o conceito de pop se distingue do que é considerado popular. Isso porque sua essência tende a englobar produtos, fenômenos, criações e criadores de conteúdo, além de lógicas e processos midiáticos que são conduzidos e acolhidos por uma lógica de mercado inerente. Cenário potencializado nas HD da pós-modernidade. Esse fenômeno dá origem a formas de consumo, indústrias culturais, estilos de vida e abordagens transmidiáticas, colaborativas e multiplataforma dentro de uma estética pop. Essa estética, por sua vez, nos coloca não apenas como usuários da internet, ouvintes, espectadores ou jogadores, mas como uma audiência poderosa, capaz de experimentar todas essas possibilidades,

responsabilidades e papéis de destaque simultaneamente, conforme apontam Canclini (2007) e Jenkins (2009).

Além disso, é relevante destacar a visão de Barcinski (2014), que atribui ao pop uma origem na crítica inglesa da década de 1950, como uma maneira de caracterizar um gosto predominantemente juvenil, permeado por diversas circulações midiáticas.

Dessa contextualização e voltando a aplicação e investigação do termo Imersão no GNV, destaca-se que a partir de obras datadas entre 1800 e 2019, foram observados picos de uso/aparição em 1842, 1946, 1960 e 1984, seguidos por um crescimento contínuo a partir do início do último milênio.

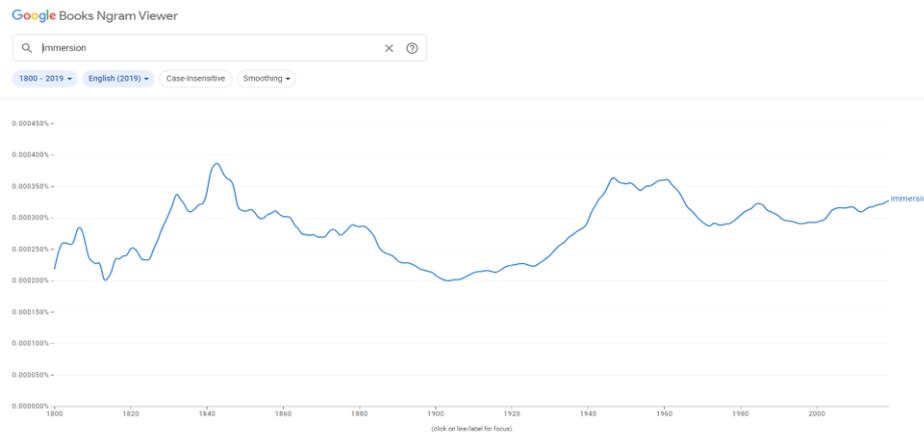
Para situar a pessoa leitora nesse recorte temporal por meio de eventos globais significativos, é relevante destacar que em 1842 foi firmado o Tratado de Nanquim, encerrando a Primeira Guerra do Ópio e estabelecendo uma série de concessões e privilégios comerciais, incluindo Hong Kong, que se tornou uma colônia britânica até 1997, quando retornou ao status de Região Administrativa Especial da China. Já em 1946, ocorreu a criação da UNESCO e da UNICEF; em 1960, houve o nascimento de Brasília; e em 1984, destaca-se o ano marcado pela distopia totalitária representada pelo Big Brother de George Orwell na literatura, embora a obra tenha sido escrita em 1949, além de ser um período que testemunhou a continuação do movimento das Diretas Já no Brasil, culminando na primeira eleição presidencial direta em aproximadamente 20 anos, com a eleição de Tancredo Neves, que faleceu antes de assumir o cargo. Segue uma representação visual desse contexto de Imersão na literatura em geral (Figura 1).

No registro mencionado, ressalto que a linha horizontal representa o intervalo temporal do repositório (1800-2019), enquanto o eixo vertical à esquerda, em porcentagem, refere-se à frequência relativa do termo de busca *immersion* em relação ao total de palavras que compõem as obras no GB.

Além dos anos de destaque, o *Online Etymology Dictionary*, portal colaborativo semelhante ao Origem da Palavra e baseado em várias obras, como a segunda edição do Oxford English Dictionary, o *Barnhart Dictionary of Etymology de Holthausen*, e o *Dictionary of American Slang da Chapman University*, entre outros, confirma que houve um aumento notável na popularidade da palavra Imersão quando foi adotada pela empresa americana de ensino de

idiomas Berlitz em 1965, que havia sido fundada em 1878. Nesse contexto específico, na década de 1960, observa-se um uso amplo do termo já associado à educação.

Figura 1 – GNV com “immersion” como critério de busca



Fonte: Google Ngram Viewer (2024).

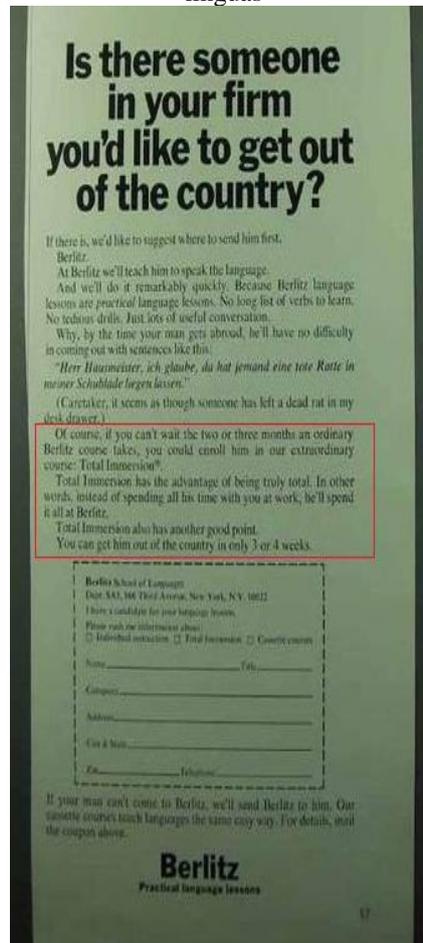
Em uma busca minuciosa por contextos que pudessem corroborar e ilustrar a ideia de "Imersão" utilizada pela Berlitz, foram investigadas notícias de jornais, propagandas e outros caminhos e interfaces de comunicação onde exemplos práticos do uso contextualizado da palavra foram apresentados pela empresa.

Nesse processo, foi possível encontrar um perfil de venda de propagandas físicas antigas, que poderiam ser utilizadas como quadros e molduras decorativas, na plataforma de comércio internacional *eBid*, chamado *Vintage Paper Ads*. Coincidentemente, há uma propaganda de 1969 que, em tom leve e humorístico, traz o seguinte texto:

Há alguém na sua firma que você gostaria de ver fora do país? Se há, nós gostaríamos de sugerir para onde manda-lo primeiro. Berlitz. Na Berlitz nós vamos ensina-lo a falar a língua. E nós o faremos surpreendentemente rápido. Porque as aulas de língua Berlitz são lições de línguas práticas. Sem mais listas de verbos para aprender. Sem práticas tediosas. Apenas muitas conversações úteis. Porque, pelo tempo que seu homem vai para fora, ele terá muitas dificuldades em aparecer com sentenças como essa: *'Herr Hausmeister, ich glaube da hat jemand eine tote Ratte in meiner Schublade liegen lassen'* (Cuidador, parece que alguém deixou um rato morto na gaveta da mesa). Claro, se você não puder esperar os dois ou três meses que um curso Berlitz comum toma, você poderia matricula-lo em nosso curso extraordinário: **Imersão total. Imersão total tem a vantagem de ser verdadeiramente total.** Em outras palavras, ao invés de gastar todo seu tempo com você no trabalho, ele gastará o tempo na Berlitz. A imersão total tem outro bom ponto. Você pode vê-lo fora do país em somente 3 ou 4 semanas (VINTAGE Paper Ads, 2024, n. p., tradução nossa, grifos nossos).

A seguir, apesar de a leitura ser um pouco difícil devido à qualidade e desgastes do tempo da fonte, está o registro visual da propaganda com uma marcação destacando a parte que faz menção à “Imersão”.

Figura 2 – Propaganda vinculada na década de 1960 sobre o método imersivo Berlitz para aprendizado de línguas



Fonte: Vintage Paper Ads (2024).

Consequentemente, entender as ocorrências, derivações e o significado do termo em latim estabelece um alicerce para a compreensão, por exemplo, de sua definição básica em dicionários de português, inglês e francês, funcionando como um critério qualitativo para a precisão da definição. Portanto, ao tentar dissecar o conceito contemporâneo de Imersão, que reflete ou se aproxima o máximo possível do pico observado na virada do milênio no GNV, tem-se o seguinte:

a) No Dicionário Michaelis, que prioriza o português falado no Brasil, o termo é definido como um substantivo feminino com dois significados: “1) Ato ou efeito de mergulhar ou de mergulhar(-se); afundamento, imersão, mergulho; 2) [Astronomia] Momento em que um planeta entra na sombra de outro; início de um eclipse” (MICHAELIS, 2023, n. p.);

b) No Oxford English Dictionary, a versão digital define o termo *Immersion* como:

1) Imersão (em algo): o ato de por alguém/algo em um líquido, especialmente para que eles ou ele estejam completamente cobertos; o estado de estar sendo coberto por um líquido, mergulhar; 2) imersão (em algo): o estado de estar/ser completamente envolvido em algo (OXFORD English Dictionary, 2023, n. p., tradução nossa).

c) No Larousse - Français, enquanto referência popular para fins de estruturação linguística em cultura francesa (SCHOLL, 2022), é informado que o termo *immersion*, a mesma grafia e estrutura do termo em inglês/anglo-saxão, representa:

1) Ação de mergulhar; ato de estar imerso; a imersão de um cabo. 2) Fato de se encontrar em um ambiente estrangeiro sem contato direto com o ambiente de origem: estado linguístico em imersão; 3) Início da ocultação de um astro; 4) Um dos três modos válidos de batismo, juntamente com a efusão e aspersion (o batismo por imersão, mantido pelos ortodoxos e muitas igrejas protestantes (batistas), recuperou seu lugar no ritual da Igreja Católica) (LAROUSSE, 2023, n. p., tradução nossa).

A partir dessas definições, pode-se observar uma série de semelhanças e diferenças entre as abordagens das diferentes línguas, o que possibilita análise mais detalhada. O francês associa a questão religiosa ao conceito, enquanto, assim como o inglês e o português, também faz uma referência à astronomia. O inglês, por sua vez, é o único que menciona a presença de um líquido. O francês, alinhando-se com a informação do Online Etymology Dictionary, incorpora a ideia de imersão em línguas, semelhante ao conceito empregado pela Berlitz.

Entretanto, quase em um consenso linguístico, fica claro que, para mergulhar, é necessário "mergulhar" de forma literal ou metafórica. Isso remete uma espécie de Canto da Sereia, tal qual as interfaces comunicacionais e tecnologias audiovisuais contemporâneas, quando integradas na esfera social de indivíduos, podem provocar em seus usuários um convite ao fascínio e risco, algo que requer atitude reflexiva (JOBIM E SOUZA; GAMBA JR., 2002). Essa ideia se expande na cultura pop relacionada à tecnologia, categorizando um desejo e uma oportunidade de ser submerso por circulações midiáticas e interfaces comunicacionais (BARCINSKI, 2014).

Com base nessas reflexões, a pesquisa conduziu também buscas pelos termos “Imersão” para verificar sua ampliação, utilizando a ferramenta de busca básica do Google na aba de notícias, limitando-se aos sete primeiros resultados.

A escolha desse percurso metodológico de pesquisa se justifica, no artigo, pelo entendimento de que a comunicação selecionada e compartilhada pelo algoritmo a partir de palavras-chave no mecanismo de busca mais popular da atualidade reflete expressivamente as referências de informação na sociedade conectada, uma faceta do comportamento informacional na pós-modernidade (ANTUNES, 2015).

Além disso, as notícias acabam por representar, mesmo que em suas manchetes e chamadas, breves visões de mundo, posicionando essa ferramenta como uma forma de conhecimento dentro dos novos paradigmas comunicacionais (STEINBERG, 1976).

Portanto, ao buscar por Imersão na aba de notícias, encontrou-se, no momento de pesquisa:

- 1) “Imersão Deca oferece experiências sensoriais na CASACOR Minas Gerais”;
- 2) “Alunos do CMEJA recebem palestras na II Semana de Imersão no Mundo do Trabalho”;
- 3) “‘Quebra completamente a imersão’; jogadores pedem por mudança antes mesmo de o jogo sair”;
- 4) “MasterChef Imersão e Sentidos: uma experiência única pelo mundo da gastronomia está chegando a São Paulo”;
- 5) “Ônibus balada promove imersão no mundo Barbie em shopping da RMS”;
- 6) “Study Tour terá imersão em lojas inovadoras e disruptivas”; e
- 7) “Imersão pedagógica do Senai conta com integração, mágica e ilustração”.

Nesse levantamento, pode-se observar uma diversidade de áreas e setores, apenas com base nos títulos das notícias, que tratam a “Imersão” como um mergulho em campos específicos, como, respectivamente, mostras de arquitetura, design de interiores e paisagismo; educação; games; gastronomia; universo narrativo da boneca Barbie; e varejo.

Figura 3 – Recortes de notícias com Imersão em Google Notícias



Fonte: Google (2023).

Das inferências que se pode obter por essa busca, pavimenta-se o entendimento de que o termo Imersão habita diversos contextos e possibilidades. Passa por empréstimos, refazimentos estruturais e re-concepções que alargam o que foi visto pelos dicionários e suas raízes etimológicas. Tem garantido, em seu cerne, uma popularidade singular na sociedade conectada: uma forma de agregar valor ao que se experimenta. Porém, é importante ressaltar que, como parte estruturante do algoritmo, os resultados de pesquisa também foram influenciados por contextos de localização, horário e demais variáveis que não são consideradas no artigo.

A adjetivação do que é imersivo tende a exaltar uma experiência. Mas até que ponto isso reflete uma boa, regular ou má experiência? Ou até mesmo até que ponto e em que ponto garante um processo imersivo? É a mesma ideia generalizada para a pessoa leitora desse artigo? Estas são questões que só podem ser respondidas após uma definição e conceituação satisfatória de ponto de partida para o termo Imersão que vá além de investidas etimológicas. Para isso, tem de estar pautada na pós-modernidade para contemplar as HD, considerando aspectos socioculturais atravessados por novos paradigmas comunicacionais.

Nesse sentido, como intento de alongar a discussão crítica sobre Imersão e reforçar a estruturação de um conceito-chave que alberga a pós-modernidade, emprega-se um MSL.

A Imersão em um MSL

Entende-se que um MSL se configura como uma alternativa à Revisão Sistemática da Literatura, a RSL, ou pelo menos parte estruturante da mesma, visto que não se constrói, intrinsecamente, como estratégia para responder com profundidade perguntas direcionadoras ou que se utiliza de análises críticas detalhadas e extensas.

Ou seja, um mapeamento, também conhecido como *scoping review*, diz respeito a fazer emergir uma visão geral ampla de determinado conceito. Trata-se, portanto, de algo que formula naturalmente uma síntese de conhecimento a partir de uma pesquisa baseada em evidências (BREIT *et al.*, 2023).

Ao mesmo tempo, esse tipo de método se apresenta como uma abordagem moderna, visto que não há um *modus operandi* específico em termos de procedimento ou definição universal de sua condução, apenas direcionamentos/reflexões. Para Pham *et al.* (2014), se garante uma flexibilidade alinhada à proposta dessa seção. Algo que, nesse momento, se configura por uma noção acadêmica expressiva de Imersão.

Portanto, a fase de planejamento do MSL passa por uma condução/análise de material apurado que se apoiam em um roteiro sólido (KITCHENHAM; CHARTERS, 2007). Esse, por sua vez, como explicitado na seção introdutória, considera teses e dissertações publicadas em período de dez anos (2014-2023) no Brasil e Canadá.

Além disso, pauta-se a escolha dos trabalhos considerando áreas da Tabela das Áreas de Conhecimento da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES); e do Major Field Studies (MFS), a divisão, às devidas proporções similar à tabela CAPES, que o Canadá utiliza para identificar a distribuição de programas acadêmicos nas diferentes áreas do conhecimento e para analisar a produção de pesquisa e a oferta de cursos nas universidades e demais instituições de ensino superior. Essa classificação também auxilia na organização dos dados sobre educação e pesquisa, permitindo a comparação e o acompanhamento das tendências educacionais no país.

Para esse prosseguimento, foram escolhidas 3 teses e/ou dissertações brasileiras, respectivamente, nas subáreas de Ciência da Computação (Código 1.03.00.00-7), representando Ciências Exatas e da Terra; de Comunicação (Código 6.09.00.00-8), representando Ciências Sociais Aplicadas; e de Educação (Código 7.08.00.00-6), representando Ciências Humanas. Ao mesmo tempo, serão consideradas 3 teses e/ou dissertações canadenses, respectivamente, nos campos que se entrelaçam, em sinergia livre adotada pelo artigo, dos campos do MFS com as subáreas da CAPES selecionadas, totalizando 6 teses e/ou dissertações ao todo, duas em cada bloco específico. O entrelaçamento é representado no Quadro 1:

Quadro 1 – Entrelaçamento de áreas CAPES e MSF para MSL

CAPES - Brasil	MSF – Canadá
Ciência da Computação (Ciências Exatas e da Terra) Código 1.03.00.00-7	Mathematics, Computer and Physical Sciences Código 442-480
Comunicação (Ciências Sociais Aplicadas) Código 6.09.00.00-8	Humanities and Related Fields Código 080-124
Educação (Ciências Humanas) Código 7.08.00.00-6	Educational, Recreational and Counseling Services Código 001-046

Fonte: Dados da Pesquisa (2024).

Essa etapa se justifica por uma tentativa de albergar distintas definições, dinâmicas e perspectivas globais científicas em intento de comparar semelhanças e diferenças ao indicar pontos de encontro e de distanciamento entre os conceitos. Ao mesmo tempo, se aposta na promessa de uma familiaridade mais intensa com a temática central de Imersão, tentando enxergar os atravessamentos conceituais que os autores tiveram e reverberaram nas obras. Há o intento de um princípio de alteridade. E, por fim, se emprega esse MSL por acreditar permitir uma percepção de padrões e tendências do espaço de tempo, além de panorama do conhecimento sobre o assunto. Dito isso, aos critérios de inclusão.

(1) Serão consideradas teses e/ou dissertações publicadas entre 2014 e 2023; (2) elencando apenas teses e/ou dissertações escritas em Português brasileiro para o que representa o Brasil, e teses e/ou dissertações em Inglês e/ou Francês para o Canadá, respeitando a cultura bilíngue do país. Apesar dos idiomas, os trabalhos são considerados se desenvolvidos especificamente nesses países, justificando, mais uma vez a internacionalização ofertada pela experiência do Doutorado Sanduíche conduzida como força-motriz científica do artigo e abrindo espaço para pessoas pesquisadoras de outras línguas maternas e nacionalidades, desde que com pesquisas ancoradas e desenvolvidas em instituições brasileiras e canadenses em seus respectivos blocos; (3) A tese e/ou dissertação precisa conter o termo Imersão (para conteúdo em português brasileiro) e *Immersion* (para conteúdo em francês e inglês) no título; (4) Precisam definir o que concebem como Imersão; (5) As obras brasileiras precisam estar presentes na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, a BDTD, como critério de escolha como repositório digital por ser uma plataforma aberta e de acesso gratuito com indexação que representa diversas instituições. Enquanto as teses e/ou dissertações canadenses precisam estar na plataforma Theses Canada, um repositório digital do governo canadense em livre acesso que alberga obras, visto que não há um costume de repositórios centralizados

disponível ao público como cultura acadêmica de muitas instituições do país, reservando direitos autorais de armazenamento de trabalhos de forma privada ou fornecendo acesso apenas para membros da comunidade acadêmica específica. Logo, buscar esses trabalhos por esse repositório parece ser uma estratégia potente para o MSL considerando pluralidades; E, por último (6), trabalhos que estejam nas respectivas áreas/subáreas estipuladas.

Como critérios de exclusão, estipula-se para o MSL, além do quadro oposto estabelecido para inclusão:

(1) Conceituações em temática duplicada mesmo entre grandes áreas distintas; (2) Trabalhos incompletos/não disponibilizados integralmente, pensando uma proposta acessível.

Por fim, algumas observações: a) Os trabalhos podem, também, trazer tecnologias digitais diversas como objeto ou não; b) a identificação da grande área em que a tese e/ou dissertação está representando está disposta no repositório (BDTD ou Theses Canada) digital de armazenamento; c) Não há problema e nem habita critérios de inclusão/exclusão o fato da pesquisa deter, após leitura dos resumos ou em maior aprofundamento pós-leitura de títulos, indícios de caráter multidisciplinar; e, também, d) Salienta-se que não se emprega operadores booleanos/contextos de indexação diversos, formulando, portanto, apenas os campos Imersão, no respectivo idioma como parte integrante do título da obra, para início da busca; e e) Por fim, para atingir os trabalhos respectivos de cada bloco será empregado no MSL um contexto de seleção *ad-hoc*, quando a pessoa autora do artigo escolhe estudos baseados em critérios subjetivos ou preferências pessoais, revisitando os atravessamentos da NS a partir do contato com o título após aplicados todos os critérios de inclusão e exclusão. Essa medida traz representatividade para o MSL.

Diante disso, para os resultados. Ao realizar a busca avançada na BDTD pelos termos Imersão, nos títulos de teses e dissertações entre 2014 e 2023 obteve-se 142 resultados (38 teses e 104 dissertações). Nesse passo, aplicaram-se os critérios de inclusão e exclusão referentes à parcela Brasil até atingir uma tese ou dissertação por bloco escolhido de acordo com a Tabela das Áreas do Conhecimento CAPES.

A primeira obra, uma tese, está na área de Educação, representando as Ciências Humanas, e tem como título “Corpografias originárias: processo de imersão poética intercultural”. Foi realizada pela acadêmica Carla Ávila, na Pós-Graduação em Educação da Unicamp em 2020. A tese aborda a arte na educação escolar indígena a partir de um curso de

Licenciatura Intercultural Indígena Tekoarandu, da UFGD, considerando experiências e processos docentes que atravessaram a pesquisadora no contato com culturas ameríndias, imagens corporais e criação de corpos e bonecos produzidos pelos discentes do curso. O intento, de modo geral, foi estabelecer imersões poéticas e alianças afetivas no encontro com pessoas educadoras, artistas, lideranças indígenas, pessoas antropólogas e outros elementos para gerar imagens poéticas, éticas e estéticas voltadas para um protagonismo escolar indígena (ÁVILA, 2020).

Essa tese trata diferentes perspectivas de Imersão. A primeira como um mergulho em relações interculturais em sensibilidades, de se pôr no lugar do outro. Ao mesmo tempo, retrata uma Imersão em formação estética e poética, algo que pavimenta o caminho de formação do artista docente. Mais à frente, atesta a Imersão linguística a partir de exemplificações com a língua guarani por aulas e vivências pessoais. Contudo, um ponto mais interessante está no pensamento de que Imersão, geral, condiz com um mergulho da pessoa pesquisadora em “corpo e alma nas vivências de suas práticas e do existir junto nos fazeres da pesquisa, o corpo dele [pesquisador] sente, chora, ri, dança, canta, se emociona, fala e escuta” (ÁVILA, 2020, p. 47).

Em prosseguimento referente à segunda obra brasileira, uma dissertação, tem-se o trabalho de Raul Oliveira, intitulado “Música computacional e jogos digitais: influência da composição por algoritmo na sensação de imersão do jogador”. Desenvolvido em 2017 na Pós-Graduação em Ciência e Tecnologia da Computação, também da Unicamp, está na subárea de Ciência da Computação, representando a grande área Ciências Exatas e da Terra. Logo, o trabalho se propôs a conferir o impacto da utilização de músicas geradas por algoritmos em tempo real para efeitos diretos na Imersão da pessoa jogadora no entendimento de que elementos sonoros e tecnológicos intensificam ou enfraquecem o mergulho.

O estudo traz como um dos objetivos uma conceituação de Imersão já aplicada e indissociável ao contexto dos games, mas em perspectiva que se sobrepõe por definições de engajamento, fluxo e presença (OLIVEIRA, 2017). Ao mesmo tempo, ancora o significado desse termo como uma relação de identificação que a pessoa jogadora estabelece com o game, no entendimento do quão confortável o indivíduo pode vir a se sentir para que o fenômeno ocorra. Percebe-se, nessas definições, algo que se estabelece exclusivamente na relação humano-maquínica do momento de contato, ignorando, conseqüentemente, o contexto de envolvimento que habita ambiências externas. Por fim, em considerações, Oliveira (2017, p. 16) também atesta que a Imersão acaba sendo um “estado psicológico ligado à percepção de

estar incluso em e interagindo com um ambiente virtual [de game]”, algo diferente e além dos aspectos e sentidos exclusivamente físicos das relações humano-maquínicas. É interessante perceber como sua definição detém caráter controverso por ser estruturada como estado psicológico ao mesmo tempo que só existe, para Oliveira (2017), no conforto sentido no momento de jogar o game, sendo a tecnologia latente como uma disposição de reflexos físicos.

O último trabalho da etapa, referente à subárea de Comunicação que representa a área de Ciências Sociais Aplicadas, é uma dissertação desenvolvida por Bruna Costa para a Pós-Graduação em Comunicação da UFG em 2019. O título, “Áudio 3D e o corpo plugado: uma análise sobre imersão sonora na série *Stranger Things*”, traz a tecnologia sonora como facilitadora de um mergulho pelo sistema sensorial, chamada pela autora de Imersão, em uma série de *streaming*. O estudo percebe o som como função transmidiática e elemento narrativo que garante uma extensão do corpo e ressignificações de presenças físicas no ciberespaço.

A autora atesta que seu entendimento de “Imersão” parte de uma posição interna em que o indivíduo experimenta dentro de um lugar, não como o que se configura por uma persona de *outsider*, alguém de fora, mas como quem consome paisagens recortadas por molduras específicas tecnológicas. Porém, para ocorrer esse envolvimento, o fenômeno necessita de um corpo plugado em sistema computacional, gerando, conseqüentemente, submersões parciais. Para Costa (2019, p. 43), isso ocorre pelo interesse que ronda o indivíduo, causando Imersão “a partir do momento em que a tecnologia se torna capaz de atrair os sentidos desse corpo e levá-lo para dentro desse espaço, fazendo com que ele bloqueie o movimento de fora, do mundo externo”.

Percebe-se que a imersão aqui é um mergulho que considera apenas interfaces tecnológicas como força-motriz. Algo que também ocorreu em Oliveira (2017) como fenômeno que não pode ocorrer longe das próprias tecnologias/artefatos.

Subjetividades, processos formativos e contextos estruturantes externos/internos não contabilizam nessa submersão. Algo que é reforçado pela autora ao atestar que é possível mergulhar, majoritariamente, pelo envolvimento do sistema sensorial (COSTA, 2019).

Finalizada a parte do mapeamento na seção brasileira, prossegue-se com a canadense, aplicando os critérios de inclusão e exclusão no Theses Canada. Dessa nova busca, obteve-se o total de 80 teses e dissertações, estabelecendo a seguinte divisão idiomática: Inglês com 12

teses e 45 dissertações e Francês com 4 teses e 19 dissertações. As divisões detalhadas para cada ano estão esquematizadas no Quadro 2 e 3.

Quadro 2 – Divisão em Inglês para o MSL em Theses Canada

Ano	Natureza
2014	10 dissertações e 4 teses
2015	8 dissertações e 3 teses
2016	7 dissertações
2017	8 dissertações e 1 tese
2018	1 dissertação e 2 teses
2019	7 dissertações e 1 tese
2020	3 dissertações e 1 tese
2021	1 dissertação
2022	-
2023	-

Fonte: Dados da Pesquisa (2024).

É interessante perceber que há uma espécie de decréscimo no que concerne ao emprego do termo “Imersão” no título em teses e dissertações canadenses, a partir dos 57 trabalhos no que concerne à língua inglesa, nessa margem de tempo. Também, curiosamente, nos anos de 2022 e 2023, no repositório em questão, não consta nenhum trabalho com essa característica até o momento em que foi realizado o mapeamento. Algo que destoa, talvez, do cenário brasileiro em termos de popularidade e também da própria análise do GNV sobre a virada do milênio. Contudo, é importante frisar que dos 57 trabalhos, 41 (71,93%) abordam em seus títulos e indexadores temáticas referentes ao ensino de línguas, permeando fortemente os campos de Letras e Educação.

Após essas breves considerações, ao quadro seguinte:

Quadro 3 – Divisão em Francês para o MSL em Theses Canada

Ano	Natureza
2014	4 dissertações e 4 teses
2015	1 dissertação
2016	4 dissertações
2017	-
2018	3 dissertações
2019	3 dissertações
2020	2 dissertações
2021	1 dissertação
2022	1 dissertação
2023	-

Fonte: Dados da Pesquisa (2024).

O MSL referente à busca no Francês é reduzido se comparado ao achado no Inglês, havendo apenas 4 teses no total dos 23 trabalhos. Há, também, ausência de teses e dissertações nos anos de 2017 e 2023.

Os valores menos expressivos, em critério de contextualização, se justificam pelo fato de que apesar do Canadá ser um país bilíngue, o francês é língua primária oficial apenas da província do Québec, sendo o restante das nove províncias anglófonas. O decréscimo no resultado, tal qual no Inglês, também é perceptível. Do apurado no Francês, 14 trabalhos do total de 23 obras (60,87%) estão orbitando em maioria, como na parcela do Inglês, os campos de ensino de línguas representados por Letras e Educação.

Diante dessa contextualização no país, a primeira obra que se destaca no artigo trata-se da dissertação de Rachel Kunnas, da Universidade de Toronto, que em 2019 publicou o trabalho intitulado *Inequities in Black et Blanc: Textual constructions of the French immersion student*. A obra foi vinculada e produzida na Pós-Graduação em Educação de Justiça Social, da grande área *Educational, Recreational and Counseling Services*.

Kunnas (2019) tem o objetivo de explorar os currículos, políticas públicas e documentos da cidade de Toronto e da província de Ontário, a mais populosa no Canadá, que contribuem para uma “Imersão” em língua francesa que favorecem uma representação de classe média branca demasiadamente acentuada em detrimento de outras realidades socioculturais para o processo de aprendizado de língua francesa enquanto característica cidadã canadense. Portanto, a autora parte, assim como a perspectiva de popularização do termo Imersão com aprendizado de línguas, com conceituação pelo imbricamento entre experiências e ambientes que são desenvolvidos para auxiliar no aprendizado de perspectivas linguísticas. No caso contextualizado, aborda expressivamente como programas de extensão que detêm intento de auxiliar estudantes não-francófonos na melhoria de habilidades para o aprendizado de francês em sala de aula enquanto pseudo-instalação imersiva se estruturam. Ao mesmo tempo, conclui que estudantes em processo de Imersão são considerados mais espertos, mais esforçados e mais comportados, sendo tratados por educadores como “os melhores dos melhores” (KUNNAS, 2019).

Consequentemente, o segundo trabalho é a dissertação de Tim Doan, que em 2018 foi desenvolvida na Pós-Graduação em Ciência da Computação da *Laurentian University*. Com o

título *Establishing user immersion of consumer virtual reality products through qualitative measurement*, em tradução livre, o trabalho representa a área de *Mathematics, Computer and Physical Sciences*.

O objetivo da dissertação elencando a Realidade Virtual como plataforma para entender a experiência de usuário, busca determinar critérios qualitativos pelos quais consumidores se utilizam para descrever Imersão, auxiliando a criação de novos produtos no âmbito do desenvolvimento computacional focado no indivíduo.

Doan (2018) afirma que sua ideia de Imersão se constitui como ambiência simulada que é capaz de representar situações do mundo real utilizando informação digital a ponto de permitir usuários aprenderem, se entreterem, se informarem e explorarem por si mesmos sistemas abstratos e o mundo real. Contudo, como resultado de sua pesquisa, atesta que consumidores diversos não conseguem descrever o que de fato é o termo, com muitos se abstendo na resposta (DOAN, 2018). Apesar de trazer perspectiva ampla ao fenômeno, o autor ancora a ideia em uma ambiência de simulação.

Por fim, o último trabalho canadense, referente ao eixo e área de *Humanities and related fields* e contemplando a Comunicação, é a dissertação de Anouck Belthoise, na Pós-Graduação em Estudos Cinematográficos da *Université de Montréal*, de 2018. A obra em questão é intitulada *Interface utilisateur dans le jeu vidéo: Étude de l'immersion et de la transparence* e disserta sobre a interface do usuário no que diz respeito à transparência enquanto comunicação horizontal e literal entre interface de game para facilitar a Imersão digital. Ou seja, elementos que estão na tela, com clara intenção de contextualizar a pessoa jogadora nas mecânicas estruturantes de dinâmicas de games, promovem um envolvimento técnico-digital denominado por Belthoise (2018) como Imersão.

Para a autora, o termo é caracterizado por um encontro entre dois mundos: um que normalmente vivenciamos e outro que é temporário e apenas existe e é habitado com ajuda de um dispositivo (BELTHOISE, 2018). Esse contexto dialoga com os apurados do campo de Ciência da Computação, embora o foco esteja na mensagem veiculada pela tecnologia e os paradigmas comunicacionais que são estabelecidos como pontes para o processo de Imersão.

No que confere a uma perspectiva quantitativa como considerações do MSL, há uma diferença interessante entre os eixos brasileiro e canadense. Isso porque a BDTD, dentre os 142 resultados (38 teses e 104 dissertações), apresentou a maioria do emprego da palavra imersão nas Engenharias, seguido de Ciências Biológicas, assim como representações em diversos

outros campos. Enquanto o Theses Canada trouxe nas 80 teses e dissertações canadenses a grande maioria (71 trabalhos) nos campos de línguas e educação. Isso demonstra, de forma evidente, que o termo Imersão habita uma diversificação acentuada no contexto brasileiro, sendo empregado simbolicamente e literalmente em muitas áreas e campos que não necessariamente estabelecem diálogos primários. Algo que não aconteceu na parcela canadense.

Em sentido geral, na comparação e atravessamentos das conceituações obtidas entre as duas parcelas, têm-se que:

1) Ávila (2020) atribui a Imersão como o mergulho de corpo e alma na vivência de uma prática, existir junto a um contexto. Trata-se de atravessar vivências em sensibilidades, se pondo no lugar do outro para enaltecer uma formação pessoal; 2) Já Oliveira (2017) traz a Imersão completamente ancorada na relação humano-maquínica, ocorrendo apenas pelo que é permitido tecnicamente por games a partir de um conforto gerado para a pessoa jogadora, mesmo sendo definido como estado psicológico; 3) Já para Costa (2019), a Imersão ocorre apenas quando a tecnologia atrai os sentidos do corpo e leva indivíduos para o ciberespaço, necessitando, portanto, um corpo plugado em sistema computacional, considerando apenas interfaces tecnológicas e não sendo possível imergir longe destas;

4) Kunnas (2019) garante a Imersão como experiências e ambientes criados para o aprendizado de línguas, independentemente de seus formatos e estruturas, considerando apenas uma intencionalidade que é levada a esse ambiente; 5) Já Doan (2018) alberga que Imersão é o contato com uma instância simulada que representa situações do mundo real de forma digital; Enquanto 6) Belthoise (2018) garante o termo como mecânica estruturante de games presente e visível em uma tela que dialoga, permitindo envolvimento técnico-digital.

Nesse sentido, há um contexto expressivo no apurado que condiciona a Imersão à uma tecnologia digital, uma experiência indissociável de artefatos e interfaces técnicas. Esse valor é representado por 66% dos seis trabalhos que representam o MSL. Dessa perspectiva, apesar de confabular com a potencialidade digital, discorda-se, no artigo, com a associação quase exclusiva da relação maquínica, afinal, como uma cultura de afetos, sensibilidades e alteridade poderia ser executada como possibilidade do Canto da Sereia no digital por meio de tecnologias sem considerar processos formativos, acepções de mundo e experiências prévias? Onde estaria a subjetividade e a individualidade da pessoa jogadora ou da audiência potente nesse

atravessamento? É preciso considerar a Imersão não como uma “receita de bolo”, mas como uma possibilidade que resulta de nossa experiência e produção de presença e interação com o mundo em que vivemos, seja em instâncias virtuais, reais ou simbólicas da imagem e do imaginário. Essa característica atesta a complexidade de se garantir um processo imersivo, ao mesmo tempo que faz emergir individualidades que definem a possibilidade de Imersão ao invés do artefato como força maior idealista dessa experiência.

Ao mesmo tempo, 16% dos resultados, representado por Kunnas (2019), condiciona Imersão ao aprendizado de idiomas. O que limita um entendimento geral desse fenômeno fora desse contexto específico. Enquanto os 16% faltantes ficam à cargo de Ávila (2020) e sua abordagem holística como forma de vivenciar uma prática, realidade e contexto. Esse, por sua vez, parece ser o mais abrangente, embora remeta à ideia generalista quando descolada do contexto em que a tese foi escrita.

Por uma concepção crítico-reflexiva de Imersão

Diante das exemplificações que foram levantadas e estressadas atesta-se que há, finalmente, recurso crítico de percepção para que o ponto de partida dessa nova Imersão tome forma satisfatoriamente à medida que atinge e contempla esse fazer metodológico e esse possível mergulho em Canto da Sereia.

Essa perspectiva habita fortemente o campo das tecnologias digitais, estabelecendo o indivíduo como protagonista da experiência e como agente ativo do processo imersivo, não como alguém que se torna impotente durante o mergulho, mas como parte do fenômeno que tem uma ordem que muitas vezes é estabelecida invertida, em que não necessariamente o que está em uma tecnologia permite a Imersão, mas sim o que está em no processo formativo e saldo do vivido (BERGSON, 1999).

Logo, toma-se o conceito criado de Imersão como uma possibilidade de fenômeno que tende a permitir, baseado em um aglomerado de processos formativos, experiências e subjetividades individuais e/ou coletivas, que um indivíduo possa reinterpretar juízos, conceber diferentes óticas de mundo e experimentar realidades, inclusive no campo do virtual e digital, que não são de seu cotidiano regular independentemente da natureza do campo que é palco para essa vivência singular.

Seja aplicada aos games ou serviços de streaming interativos enquanto interfaces comunicacionais tecnológicas, em campos oníricos ou até mesmo por sensibilidades acionadas por meio de desenvolvimentos de habilidades e competências, essa âncora de conceito sobre

Imersão estabelece o ponto de partida para um novo olhar para produzir e consumir na cultura pop, um farol que ilumina e guia aplicações em diferentes níveis e instâncias, considerando as potencialidades de contextos que ampliam universos de conhecimento. Essa conceituação se opõe a rigidez imposta por diferentes campos em uma tentativa de apropriação. Contudo, apesar de âncora, trata-se de algo em constante evolução, que pode desmembrar-se ou ser reformulado à medida em que a pós-modernidade altera e reescreve as realidades atuais.

Ao buscar desmistificar as mudanças e revoluções impulsionadas pela interação com a tecnologia, McLuhan (1969), ao abordar as interfaces comunicacionais como extensões do ser humano, afirma que todo contato e influência tecnológica desencadeia novas perspectivas e formas de consciência. Nesse contexto, traz-se a ideia de imersão proposta por Murray (2003) como uma referência contextual e estado prévio, conceitualmente falando, da desenvolvida parágrafos atrás:

A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia. Referimo-nos a essa experiência como imersão. ‘Imersão’ é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003, p. 102).

Esse conceito apresenta limitações, como uma aparente simplificação da experiência e a negligência de fatores socioemocionais e/ou cognitivos no processo. Além disso, há foco expressivo na tecnologia como o único motor da imersão, refletindo em Murray (2003) visão determinista desse campo. Portanto, a definição de imersão abordada como ponto de partida conceitual abrange um contexto mais inclusivo do fenômeno.

É relevante refletir sobre algo capaz de “obliterar” o mundo real ao redor do indivíduo se constituir apenas por estímulos táteis e/ou audiovisuais, em simulações e criações de presença no digital, como uma “receita de bolo” tradicional que funciona para todas as pessoas. Toma-se o pressuposto de que a conexão com o universo virtual vai muito além do reflexo tecnológico, considerando na definição de Imersão criada no artigo como a possibilidade de imersões que ocorrem mesmo fora do digital, em diferentes intensidades, níveis e desencadeadas por gatilhos específicos e variados. Algo que de fato está entrelaçado com os estímulos informacionais das HD.

No entanto, considerando camadas interpretativas dos produtos culturais na pós-modernidade, de forma semelhante ao que ocorre com objetos da cultura pop, Gadamer (2015) argumenta que o ser humano estabelece uma interação, suplementação e até uma forma de coabitação com o que se manifesta em uma interface comunicacional.

Simultaneamente, Morin (1980), ao retratar fenômeno análogo no contato com um produto cultural, sugere que podem ocorrer fusões de vidas fictícias, mergulhos no fluxo de uma vida imaginária que atravessa as emoções de uma audiência (CANCLINI, 2007). Esse atravessamento e retroalimentação, para Dewey (2010), ocorrem por meio de vetores direcionais: um vetor que parte do indivíduo para o que é apresentado na interface comunicacional, possibilitando a participação na narrativa e a produção de presença junto aos personagens (GUMBRECHT, 2010); enquanto outro vetor se projeta no sentido inverso, envolvendo componentes de identificação. Nesse processo, ocorre uma transmutação das substâncias do imaginário, que resulta em transformações, processos formativos, vivências e experiências em diferentes tempos e espaços, rompendo com as molduras tradicionais (MURRAY, 2003), mas ancoradas em uma ideia de Imersão contextualizada com o tempo presente não apenas pelo fato de haver tecnologias, mas pelas consequências de suas interações.

Considerações finais

Se debruçar sobre a criação de um conceito de Imersão alinhado às HD e com as características da pós-modernidade pode estabelecer um lugar de fala e âncora teórica que se destaca, desafiando teorias existentes ao mesmo tempo que corrobora com outras. Por ser uma ideia em constante mudança, assim como algo que acompanha as novas tecnologias e percepções das mesmas, gerando novos mapeamentos de um Atlas, esse conceito pode e deve ser destrinchado e composto pelas áreas e indivíduos que o tomam, da mesma forma que as ondas que promovem um mergulho jamais são as mesmas.

Espera-se, portanto, que diante dessa exploração e construção conceitual, o artigo possa agir como força-motriz de pesquisas futuras, trazendo as NS e a fruição pelas tecnologias como objetos e métodos potentes como novas e distintas interfaces de se fazer ciência, trazendo humanização diante de uma realidade que explora cada vez mais o lado maquínico das relações humano-maquínicas.

Portanto, diante dessa conjuntura, conceber a Imersão como possibilidade de fenômeno que tende a permitir, baseado em um aglomerado de processos formativos, experiências e subjetividades individuais e/ou coletivas, que um indivíduo possa reinterpretar juízos, conceber

diferentes óticas de mundo e experimentar realidades, inclusive no campo do virtual e digital, que não são de seu cotidiano regular independentemente da natureza do campo que é palco para essa vivência singular, promove um mapeamento de possibilidades e perspectivas para suprir lacunas no conhecimento.

Referências

- ANTUNES, M. L. A. **Comportamento informacional em tempos de Google**. 2015. 206 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - UFMG, Belo Horizonte, 2015.
- ÁVILA, C. C. O. **Corpografias originárias: processos de imersão poética intercultural**. 2020. 265 f. Tese (Doutorado em Educação) - Unicamp, Campinas, 2020.
- BARCINSKI, A. **Pavões misteriosos 1974-1983**. São Paulo: Três Estrelas, 2014.
- BELTHOISE, A. **Interface utilisateur dans le jeu vidéo: Étude de l'immersion et de la transparence**. 2018. 135 f. Dissertação [*mémoire*] (Mestrado em Estudos Cinematográficos) - UofM, Montréal, 2018. Disponível em: <https://umontreal.scholaris.ca/items/cabf1f2c-9cfe-4817-b2b9-fb86a317ce8b>. Acesso em: 06 abr. 2025.
- BERGSON, H. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins F., 1999.
- BREIT, A. *et al.* Combining machine learning and semantic web. **ACM Comp. Sur.**, v. 55, n. 14, 2023. Disponível em: <https://ceur-ws.org/Vol-3432/paper42.pdf>. Acesso em: 06 abr. 2025.
- CANCLINI, N. G. **Leitores, espectadores e internautas**. São Paulo: Iluminuras, 2007.
- COSTA, B. R. A. **Áudio 3D e o corpo plugado: uma análise sobre imersão sonora na série Stranger Things**. 2019. 123 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - UFG, Goiânia, 2019. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/d3c68a1f-1b62-430b-b9b4-da6cc217dd9c>. Acesso em: 06 abr. 2025.
- DEWEY, J. **A arte como experiência**. São Paulo: Ed. Martins, 2010.
- DOAN, T. **Establishing User Immersion of consumer Virtual Reality products through qualitative measurement**. 2018. 85 f. Dissertação [thesis] - (Mestrado em Ciência da Computação) – LU: Sudbury, 2018. Disponível em: <https://laurentian.scholaris.ca/items/3fa3db89-60a1-4628-9632-a852fc917d76>. Acesso em: 06 abr. 2025.
- FERREIRA, L. G. **Professores da zona rural em início de carreira: narrativas de si e desenvolvimento profissional**. 2014. 273 f. Tese (Doutorado em Educação) - UFScar, São Carlos, 2014. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/items/d8c603e0-ca51-4dd0-a960-d7b59f06282a>. Acesso em: 06 abr. 2025.
- GADAMER, H.-G. **Verdade e método**. São Paulo: Ed. Vozes, 2015.
- GUMBRECHT, H. U. **Produção de Presença**. São Paulo: Contraponto, 2010.
- HAN, B.-C. **A Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2017.
- JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JOBIM E SOUZA, S.; GAMBA JR., N. Novos suportes, antigos temores: tecnologia e confronto de gerações nas práticas de leitura e escrita. **Rev. Bra. de Ed.**, v. 21. Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/fwDd54csq46LcvLJsLLhwBC/>. Acesso em: 06 abr. 2025.

KITCHENHAM, B.; CHARTERS, S. **Guidelines for performing Systematic Literature Reviews in Software Engineering**. Technical Report EBSE 2007-001, KU and DU, Join Report, 2007.

KUNNAS, R. M. **Inequities in Black et Blanc**: textual constructions of the French immersion student. 2019. 132 f. Dissertação [thesis] (Mestrado em Educação de Justiça Social) - UofT, Toronto, 2019. Disponível em: <https://utoronto.scholaris.ca/items/1aa0c2c4-10d0-4b50-a5bc-afa0d8a823d0>. Acesso em: 06 abr. 2025.

LAROUSSE. **Larousse Dictionnaire de français** [online], 2023. Disponível em: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/immersion/41699>. Acesso em: 27 jul. 2024.

MANIQUE, Yuri José. **Como a etimologia pode influenciar a aprendizagem de geografia no Ensino Superior?** 2023. 12 f. Monografia (Licenciatura em Geografia - EaD) - UFPE, Recife, 2023.

MATURANA, H. R.; VARELA, F. J. **A árvore do conhecimento**. São Paulo: Palas A., 2001.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MICHAELIS. **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa**. Portal Uol [online], 2023. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/imers%C3%A3o/>. Acesso em: 27 jul. 2024

MORIN, E. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Moraes Ed., 1980.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Unesp, 2003.

OLIVEIRA, K. K. **Compreensões acerca do estrangeirismo no Brasil**: um breve estudo etimológico do termo e suas práticas de uso. 2018. 34 f. Monografia (Licenciatura em Letras - Inglês) - UFT, Araguaína, 2018.

OLIVEIRA, R. P. **Música computacional e jogos digitais**: influência da composição por algoritmo na sensação de imersão do jogador. 2017. 61 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia Elétrica/Computação) - Unicamp, Campinas, 2017. Disponível em: <https://unicamp.br/en/unicamp/teses/2017/12/11/musica-computacional-e-jogos-digitais-influencia-da-composicao-por-algoritmo-na/>. Acesso em: 06 abr. 2025.

ORIGEM da Palavra. **Vocabulo Imersão**. Portal Origem da Palavra [online], 2024. Disponível em: <https://origemdapalavra.com.br/?s=imers%C3%A3o>. Acesso em: 06 out. 2024.

OXFORD English Dictionary. **Immersion**. OED [online], 2023. Disponível em: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/us/definition/american_english/immersion. Acesso em: 27 jul. 2024.

PHAM, M. *et al.* A scoping review of scoping reviews. **Res. Syn. Meth.**, v. 5, 2014. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1002/jrsm.1123>. Acesso em: 06 abr. 2025.

SCHOLL, S. Définir l'allaitement: de Pierre Larousse aux Grands dictionnaires (1856-1984). *In*: FOEHR-JANSSENS, Y.; CAMILLOCCI, D. S. **Allaiter de l'Antiquité à nos jours: Histoire et pratiques d'une culture en Europe**. Turnhout: Brepols Pub., 2022.

STEINBERG, P. (Orgs.). **Meios de comunicação de massa**. São Paulo: Cultrix, 1976.

SILVA, F. O.; RIOS, J. A. V. P. Narrativas de si na iniciação à docência. **Edu. e For.**, v. 3, n. 8, 2018. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/redufor/article/view/270>. Acesso em: 06 abr. 2025.

SOARES, T. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. **Logos**, v. 41, 2014. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/14155>. Acesso em: 06 abr. 2025.

TRAUTH, E.; O'CONNOR, B. **A Study of the interaction between information technology and society**. Amsterdam: North-Holland, 1991.

VINTAGE Paper Ads. **1969 Berlitz School of Languages Ad - Someone in Firm**. eBid [online], 2023. Disponível em: <https://www.ebid.net/us/for-sale/1969-berlitz-school-of-languages-ad-someone-in-firm-159214732.htm>. Acesso em: 28 jul. 2024.

Recebido em: 20 de agosto de 2024

Aceito em: 7 de outubro de 2024
