



XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. Faculdade Cásper Líbero. De 11 a 13 de novembro de 2025.

Reconfiguração das narrativas: o diálogo entre o físico e o digital¹

Olivia Furiati Calixto²

Iury Andrade Roberti³

Mariana de Toledo Lopes⁴

Carlos Pernisa Júnior⁵

Nas últimas décadas, com o advento e a popularização das novas tecnologias e meios digitais, a relação dos sujeitos com o próprio espaço, com o ambiente e com a forma de interação com o mundo, passou por transformações significativas. Assim como as grandes revoluções e transformações históricas que moldaram a civilização, a era digital mudou a forma de vivência humana. Pesquisas recentes têm se debruçado sobre a hibridização entre os meios físico e digital, buscando compreender como ocorre o processo de hibridização desses ambientes, bem como a interação dos seres humanos neles.

Se, antes, as relações aconteciam na sua maioria em espaço físico, o que limitava as relações, as mídias emergentes tornavam-nas muito mais dinâmicas, fluidas e descentralizadas, ao permitirem que elas passassem a acontecer também no ambiente digital.

Assim como as relações humanas migraram e encontram-se também no digital, o próprio ambiente digital passou por um processo de desenvolvimento e evolução. Em questão de décadas, o avanço tecnológico permitiu que os ambientes – físico e digital – se misturassem, tornando-se algo impossível de diferenciar. Uma ação iniciada no ambiente digital pode

¹ Trabalho apresentado no eixo temático Arte, ciência e tecnologia: mídias emergentes e fluxos de informação do XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. Faculdade Cásper Líbero - FCL, realizado nos dias 11 a 13 de novembro de 2025.

² Graduanda do curso de Rádio, TV e Internet da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Bolsista de Iniciação Científica do Grupo “Laboratório de Mídia Digital”. E-mail: olivia.furiati@estudante.ufjf.br

³ Graduando do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Bolsista de Iniciação Científica do Grupo “Laboratório de Mídia Digital”. E-mail: iury.roberti@estudante.ufjf.br

⁴ Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Integrante do Grupo “Laboratório de Mídia Digital” (CNPq). E-mail: marianatlopes@gmail.com

⁵ Doutor em Comunicação e Cultura (ECO/UFRRJ). Professor da Faculdade de Comunicação (UFJF). Líder do Grupo de Pesquisa “Laboratório de Mídia Digital” (CNPq). E-mail: carlos.pernisa@ufjf.br

reverberar concretamente no espaço físico, e vice-versa. Essa ação em que os ambientes se esbarram, em uma linha tênue, é chamada por Floridi (2015) de vida *onlife*, uma realidade onde a distinção entre o *online* e o *offline* se perde, dando lugar a uma experiência integrada e híbrida.

Neste artigo, buscamos traçar um estudo bibliográfico sobre a hiperconexão e como ela modifica a vivência do ser humano em seus ambientes. A partir do conceito de *onlife* (Floridi, 2015), procuramos compreender como o ser humano transita com fluidez entre os ambientes físico e digital e como utiliza o espaço para contar suas histórias. Por fim, trazemos o relato dos experimentos produzidos pelo grupo de pesquisa do qual fazemos parte, realizados no primeiro semestre de 2025, que visam propor um modelo narrativo que leva em conta a proposta de novas ambiências narrativas.

O termo *phygital* (Moravcikova; Kliestikova, 2017) é derivado da fusão das palavras "*physical*" e "*digital*"⁶. Um exemplo dessa fusão é a crescente adoção de cardápios digitais acessíveis via *QR Code* em restaurantes. Ao chegar a um estabelecimento, muitas vezes o cliente não recebe mais um menu impresso; em vez disso, ele utiliza seu próprio dispositivo móvel para acessar o cardápio. Mais que a digitalização do menu, o cardápio digital permite que o cliente escolha seu prato e envie o pedido diretamente à cozinha, sem a necessidade do intermédio do garçom. Assim, uma ação executada no ambiente digital – escolha do prato – gera uma consequência no ambiente físico – pedido recebido pela cozinha. Essa prática não apenas otimiza a experiência do cliente, mas também une o espaço físico do restaurante ao espaço digital pessoal de cada indivíduo.

A tela do *smartphone*, antes um portal para o mundo exterior, agora se torna uma extensão do próprio homem. McLuhan (1964) propõe que o homem, como inteligência central, é capaz de comandar à distância extensões que otimizam tarefas, preservando o próprio corpo – que ele chama de fonte primária. Assim, podemos considerar o *smartphone* como o que o autor denomina como “prótese técnica”. Por meio dele, projetamos nossa consciência em ambientes virtuais, expandindo sentidos e capacidades para além dos limites físicos. Se, antes, a roda estendia os pés, e a pinça, a mão, o *smartphone*, além da extensão de alguns sentidos, também funciona como extensor da nossa consciência, a qual projetamos para o ambiente digital e lá

⁶ Termos da língua inglesa que significam físico e digital, respectivamente.

desempenhamos ações, mesmo estando no ambiente físico. Assim, a Internet acessada pelo *smartphone* pode ser compreendida como a extensão da própria consciência humana, capaz de se deslocar para ambientes digitais, assumir formas diversas, experimentar padrões de interação e pensamento que não necessariamente correspondem à personalidade física do sujeito.

O ambiente *phygital* busca aproveitar o melhor dos dois mundos: a sensorialidade e a interação do ambiente físico e a eficiência e o alcance do digital. A chave para uma implementação do *phygital* parte de uma experiência coesa, onde o usuário transita naturalmente entre os domínios físico e digital, sem perceber rupturas ou desconexões.

Para que os ambientes se conectem entre si de maneira natural, é necessário criar um ambiente sem rupturas ou desconexões para obter a imersividade. Dessa forma, é fundamental que a experiência seja fluida e contínua, sem interrupções que possam quebrar a suspensão da descrença ou a sensação de presença. A criação de um ambiente sem rupturas significa projetar cada elemento de forma a se integrar com os demais, garantindo que a transição entre diferentes fases, informações ou perspectivas seja imperceptível.

A imersão se compara com estar mergulhado na água e desconectado da realidade. Nos meios interativos, como os videogames e a realidade virtual, essas práticas são potencializadas por mecanismos tecnológicos que visam intensificar o que Murray (2003) define como imersão sensorial e participativa. A imersão sensorial é alcançada com estímulos visuais e sonoros. A imersão participativa, por sua vez, refere-se à capacidade de o participante realizar ações significativas que impactam a narrativa, como tomar decisões que alteram a trama, transformando-o de espectador em um indivíduo participativo dentro daquele universo. Portanto, as práticas imersivas em narrativas consistem em um conjunto de estratégias, sejam elas textuais, sonoras ou interativas, que buscam anular a percepção da mediação e solidificar a experiência do mundo digital como uma vivência autêntica e participativa.

Compreendendo a imersão, abre-se caminho para explorar as histórias pervasivas. Essas narrativas se desenvolvem em ambientes conectados pela Internet das Coisas (IoT), que é uma rede de objetos físicos com sensores, softwares e outras tecnologias que permitem a conexão e troca de dados com outros dispositivos e sistemas via internet.



No último semestre, o Laboratório de Mídia Digital (LMD) da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) conduziu uma simulação de história pervasiva. O roteiro foi elaborado por estudantes do curso de Rádio, TV e Internet, e a narrativa foi concebida para ambientes conectados por meio de IoT.

A história "Cativeiro" apresenta Jorge, que acorda confuso em um ambiente escuro, recebendo instruções de uma voz robótica. Ao ser questionado sobre suas memórias, Jorge percebe que possui informações importantes da vida de outras pessoas, mas não se lembra de nada da sua própria vida. A voz robótica, identificada como Patrícia, instrui Jorge a ligar o ar condicionado usando a "força do pensamento". O ar condicionado, as luzes e a TV são acionadas simultaneamente tanto na narrativa quanto no ambiente do público.

Durante o experimento, observa-se um aumento na imersão do público à medida que as ações do personagem no ambiente digital reverberam no ambiente físico. O público é transportado para o universo da história através de estímulos sensoriais. O experimento foi realizado em duas sessões, a primeira entre os membros do LMD, e a segunda para um grupo de estudantes do curso de Rádio, TV e Internet/UFJF. Ambas tiveram duração de cerca de 3 minutos e resultados parecidos, no que diz respeito ao alto grau de imersão e adesão do público à narrativa.

A experimentação realizada no Laboratório de Mídia Digital (LMD), com a narrativa "Cativeiro", serviu como uma validação de nossa hipótese central. O experimento demonstrou um alto grau de engajamento e imersão, que corrobora a tese de que a reverberação de ações do digital no físico potencializa a sensação de presença e participação.

Essa imersão vai muito além da simples absorção de conteúdos, ela representa um verdadeiro transporte sensorial. A imersão, aliada à interação, transforma o espectador em um participante ativo e fundamental na construção da experiência. A qualidade e a profundidade da imersão dependem de múltiplos fatores, que trabalham em conjunto para criar uma experiência coesa e envolvente.

Por fim, este trabalho, embora de caráter exploratório e baseado em um protótipo desenvolvido em âmbito universitário, aponta para um campo fértil e urgente para os estudos da Comunicação, explorando narrativas que são moldadas em tempo real pelas ações e dados do



próprio usuário. As implicações éticas, estéticas e sociais da disseminação de histórias pervasivas constituem uma nova fronteira de investigação, se fazendo necessário para entender as mídias emergentes e para buscar formas de escapar de narrativas desenvolvidas por grandes pólos tecnológicos. Compreender e teorizar sobre essas novas ambiências narrativas é compreender as novas formas de sentir, interagir e significar o mundo na era *onlife*.

Palavras-chave

Comunicação; *Onlife*; *Phyigital*; Narrativas; Imersão.

Referências

ALMEIDA, Pedro Henrique Ventura Rodrigues. **Modelo de representação e orquestrador baseado em nuvem para a contação pervasiva de histórias**. 2021. Dissertação (Mestrado em Ciências da Computação) - Faculdade de Ciências da Computação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2021.

FLORIDI, Luciano. **The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era**. Springer International Publishing, 2015.

LOPES, Toledo Mariana. **Tecnologia e-Motion: Possibilidades de imersão na narrativa ficcional digital**. 2021. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2024.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. São Paulo: Cultrix, 1967.

MORAVCIKOVA, Dominika; KLIESTIKOVA, Jana. **Brand Building with Using Phyigital Marketing Communication**. Journal of Economics, Business and Management, Vol. 5, No. 3, March 2017 Disponível em: <https://bit.ly/2pcQgJ3>.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise Crítica da Narrativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.



XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. Faculdade Cásper Líbero. De 11 a 13 de novembro de 2025.

SANTAELLA, Lúcia. **Humanos Hiper-Híbridos: linguagens e cultura na segunda era da internet**. Ed. Paulus, 2021.