

**Resumo:** As mutações ocorridas com tecnologia digital e móvel afetam o ecossistema educacional e cultural. Isto requer um olhar diferenciado para o livro, a leitura, a literatura e o leitor, e para tanto tona-se crucial ter como base a interdisciplinaridade e a transdisciplinaridade entre áreas que permeiam o contexto. Assim, a investigação do estágio pós-doutoral em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, na Universidade de Aveiro, Portugal, apoia-se no paradigma pós-custodial da Ciência da Informação e nos princípios do *Design* da Experiência do Usuário, aplicando-os no debate sobre o comportamento e a experiência da Geração Alpha, no processo de leitura e escrita *online*. Apresenta-se um recorte do referencial teórico, que sustenta a pesquisa, com abordagem sobre os termos adotados para definir a literatura infantil na *web*. Devido a inexistência de uma unidade terminológica, evidencia-se o termo literatura-serviço, cunhado em 2018 pela pesquisadora, com o desafio de estimular o debate sobre sua pertinência e aceitabilidade.

**Palavras-chave:** Aplicativo TecTeca; Ciência da Informação; *Design* da Experiência do Usuário; Literatura-serviço

**Abstract:** The mutations that occur with digital and mobile technology affect the educational and cultural ecosystem. This requires a different look at the book, the reading, the literature and the reader, and for that, it is crucial to have as basis the interdisciplinarity and the transdisciplinarity between areas that permeate the context. Thus, the research of this postdoctoral internship in Information and Communication in Digital Platforms, at the University of Aveiro, Portugal, is based on the post-custodial paradigm of Information Science and in the principles of User Experience Design, applying them in the debate about the behavior and experience of the Alpha Generation in the process of reading and writing online. A piece of the theoretical framework that supports the research is presented, with approach to the terms adopted to define children's literature on the web. Due to the lack of a terminological unity, the term literature-service, coined in 2018 by the researcher, evidenced with the challenge of stimulating the debate about its relevance and acceptability.

**Keywords:** TecTeca app; Information Science; User Experience Design; Literature-service

## 1. Introdução

Vive-se um período incomum, de mudanças de paradigmas e alterações de comportamento no uso de bens culturais, transformações que resultam do desenvolvimento exponencial das tecnologias. As crianças da Geração Alpha, nascidas a partir de 2010, segundo McCrindle (2014), carregam experiências peculiares, tendo em vista sua imersão natural nesse ambiente, onde suas habilidades e conhecimentos alcançam profundidades que são difíceis de serem compreendidas com a percepção dos adultos. O fosso geracional nunca foi tão latente. Dessa forma, urge estudos que possam traduzir a estreita relação entre a nova geração e os dispositivos móveis, aliados à tecnologia digital.

A leitura e a escrita continuam como competências decisivas para o progresso educativo, econômico, social e cultura, porém, com a inserção de textos multimodais, as instituições educacionais envolvem-se em papéis originais nos moldes da sociedade iconográfica. Diante do exposto, torna-se relevante repensar os novos formatos da cultura interativa digital consumidos pelos menores, já que afetam as competências destes.

Este artigo apresenta o estudo que está a ser desenvolvido durante o estágio pós-doutoral em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, na Universidade de Aveiro, Portugal, cujo objetivo é analisar a experiência e o comportamento do usuário infantil, durante o processo de leitura literária digital, a partir do uso de aplicativos de literatura-serviço. Esta investigação parte de inquietações sobre o comportamento e o processo de leitura no contexto da cultura interativa digital, de maneira especial sobre os indivíduos nascidos na Geração Alpha.

Desse modo, tal estudo será um aprofundamento da investigação realizada por esta pesquisadora durante o Doutorado em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais, na Universidade de Aveiro, Portugal, que culminou com a tese *Rede Social de Leitores e Escritores Juniores - Portal Biblon*, a qual teve como objeto de estudo uma biblioteca infantil digital, com acervo em *portable document format* (pdf), em língua portuguesa.

Ademais, este artigo apresenta um recorte do referencial teórico que embasa a investigação, com foco sobre os termos adotados para definir a literatura na *web*. Nesse sentido, infere-se que, no panorama atual, prevalece a ausência de um ponto de equilíbrio e unidade entre os diversos trabalhos. A fim de enriquecer a questão, destaca-se o termo literatura-serviço, cunhado em 2018 pela pesquisadora, com o desafio de estimular o debate sobre sua pertinência e aceitabilidade.

## **2. Metodologia**

A estratégia de pesquisa envolve um estudo de caso, percebido por Yin (2005:32) como *uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto na vida real*, visto que se trabalha com um aplicativo específico, que exhibe particularidades nas ferramentas de interação e imersão do leitor, com consequências na prática de leitura. Visando melhorar a validação dos resultados, optou-se pela combinação de métodos quantitativos e qualitativos, chamado por Jick (1979:603) de triangulação, ou seja, utilização de múltiplas fontes de evidências para um mesmo conjunto, propiciando o cruzamento das respostas colhidas.

Destaca-se que a triangulação favorece a abordagem interdisciplinar desta pesquisa, visto que tem-se apoio da Ciência da Informação, envolvendo o paradigma pós-custodial e nos princípios do *Design*, em especial nos campos e métodos que envolvem as experiências dos utilizadores, compreendido como os efeitos subjetivos vividos pelos mesmos, como resultado da interação com um produto/serviço (OLIVEIRA, LIMEIRA e SANTA-ROSA, 2014).

Inicialmente, será realizado um ensaio de interação, com base nos estudos de Cybis, Betiol e Faust (2010) e de Nascimento, *et al.* (2010), os quais recomendam tal instrumento para um procedimento empírico, ou seja, da experiência com uso de *software*. Portanto, o foco da pesquisa desloca-se do produto e é dirigido para os aspectos intrínsecos do utilizador, com foco no *Design* da Experiência do Usuário.

O ensaio de interação consiste na observação do pesquisador durante a realização de tarefas básicas, pela amostra de usuários, representando o público-alvo do aplicativo. Neste

estudo, a observação tem por finalidade conferir o comportamento do leitor e a experiência de leitura no momento do uso das ferramentas de interação.

A composição da grelha de observação teve como alicerce o estudo de Menegazzi, Sylla e Padovani (2019), que mapeou treze diferentes tipos de *hotspots*. Consideram-se *hotspots* como as áreas de interação, que possibilitam ao usuário interagir com o dispositivo móvel, acionando recursos multimídia ou conteúdos extras ao texto literário.

Para completar a observação, será realizado um *focus group* com as crianças participantes, as quais serão estimuladas para se obter depoimentos sobre as expectativas e necessidades do utilizador em relação aos livros digitais interativos, apresentados em forma de aplicativos.

### **2.1. Amostra**

Considerando as novas formas de literatura para novos leitores, o estudo volta-se para as particularidades comportamentais da Geração Alpha, que nasce e cresce rodeada de máquinas inteligentes e imersivas, que moldam a formação cerebral, cognitiva, social e psicológica. Essa geração tem um perfil ímpar e uma rotina predominantemente digital e conectada, na qual são incluídas suas leituras e escritas.

Dessa forma, os sujeitos da pesquisa serão os leitores da Geração Alpha, ou seja, crianças na faixa etária entre 7 e 10 anos. Uma vez que o objeto desta investigação corresponde aos utilizadores de aplicativo de literatura escrita em língua portuguesa, optou-se por estender o *locus* da pesquisa a dois ambientes geográficos, visto que estes têm a mesma raiz linguística: Brasil e Portugal. Quanto ao nível educacional, tem-se como critérios ser aluno do Ensino Fundamental 1, situado entre 1º ao 5º ano, no Brasil, e do 1º e 2º ciclo, também correspondente do 1º ao 6º ano em Portugal.

### **2.2. Objeto de estudo: aplicativo Tecteca<sup>1</sup>**

O objeto desta investigação será o aplicativo TecTeca, que consiste numa assinatura de livros para a infância, que usa as ferramentas de interação, customização e gamificação, visando ao engajamento dos usuários e a formação de uma comunidade de leitores e escritores.

O aplicativo conta com uma coleção de livros, organizada por faixa etária e temas, promovendo acesso intuitivo e rápido para as crianças. No *app*, o texto literário é oferecido ao leitor agregado aos *hotspots* e mídias dinâmicas.

Partindo do estudo de Menegazzi, Sylla e Padovani (2019) sobre *hotspots* dos aplicativos de livros infantis, foram identificadas na TecTeca as seguintes áreas de interação: animações, configurações, personalização, menus e navegação. Entretanto, o aplicativo oferece algumas particularidades que não foram contempladas no elenco de ferramentas acima, a saber:

---

<sup>1</sup> <https://tecteca.com/>.

- Amigos: recurso que viabiliza a formação de comunidade de leitores, com ferramenta de seguir usuários e assim poder visualizar suas interações e preferências literárias;
- Biblioteca: após leitura dos livros, os títulos são acionados à biblioteca do leitor;
- Troféus: utilizando elementos de gamificação, o aplicativo brinda o leitor, com acessórios dos personagens principais, após o mesmo completar sua estratégia de leitura; os troféus são anexados ao avatar, para representar seu repertório literário;
- Avaliação e Opinião: com recursos preestabelecidos o leitor pode emitir seu parecer sobre o livro, no *hotspots* 'comentar'. No item 'avaliar' o usuário tem o recurso de estrelas para classificar a obra literária;
- Controle parental: a fim de estabelecer o conteúdo a ser lido por sua criança, a família, no momento de construir o perfil do leitor, opta pela faixa etária e temas. Aponta-se que esses hotspots fogem do escopo da pesquisa, já que é realizado pelo responsável, sem a participação da criança.

A oportunidade de ter um livro disponível no celular, aliado a recursos de interação, gamificação, customização e comunidade online, promove o incentivo à leitura e insere a literatura como opção de lazer para o público infantil, fortalecendo a competência literária. Compreende-se competência literária como a capacidade de *compreender e de interpretar o material escrito [e multimodal], como também o desejo de ler e de escrever [em suportes variados e distintos]* (AZEVEDO, 2003). Esse é um contexto singular, pois possibilita aos menores diversão rica e fecunda, uma vez que o uso dos dispositivos móveis atualmente está muito limitado a jogos, vídeos e comunicação *online*, situação nem sempre harmonizável com a ociosidade proveitosa.

### **3. Fundamentos teóricos**

Para construção do referencial teórico desta investigação surgiram inquietações sobretudo em relação à adoção de um termo para definir o objeto da pesquisa, o livro digital infantil incorporado à cultura interativa atual.

As evoluções decorrentes da tecnologia são marcadas pela velocidade e verticalidade. Em consequência, o livro, a leitura, a literatura e o leitor devem ser vistos a partir de tais circunstâncias, o que requer ir em busca da interdisciplinaridade e transdisciplinaridade entre áreas que permeiam o contexto. Apenas assim será possível compreender e ser capaz de analisar a vanguarda contemporânea.

Os livros sempre foram explorados por várias perspectivas, considerando formato, materiais, finalidades, conteúdo, público, dentre outras. A própria literatura infantil, expressa no contorno do livro, já foi indagada, em 1984, por Cecília Meireles que afirmou *tudo é uma literatura* (1984:20). Vale destacar que a literatura destinada ao público infantil sempre esteve na vanguarda, pois precedeu a atual convergência de linguagens, ao

unir palavras e ilustrações, com o objetivo de sensibilizar a criança, atrair e estimular a leitura.

A partir das mutações acarretadas com a tecnologia, o livro adquiriu novo significado, tornando-se, inicialmente, um processo de digitalização dos textos ofertados através da leitura em computadores. Sem demora, teve-se os *hiperlinks* e, de modo mais recente, textos envoltos por mídia estáticas e dinâmicas, além de ferramentas de interação, produção e partilha (MARÇAL, 2018). Por conseguinte, a cultura literária digital apresenta-se em modernos e diversos suportes, desviando-se das limitações impostas pelo suporte físico e ampliando as possibilidades de interação com a informação e da construção do conhecimento.

Diante do exposto, tem destaque o paradigma pós-custodial, que traz o reordenamento de estruturas e novos comportamentos informacionais. De modo geral, a posse do documento é substituída pela valorização do contexto infocomunicacional e da experiência do usuário e das interações sociais proporcionada pelas tecnologias (SILVA, 2016). Essas transformações decorrentes do avanço tecnológico e da imensa dimensão informacional e relacional da Internet, proporcionam o potencial humano e social de expressão e produção, afetando todo o ecossistema cultural e científico, a exemplo do que tem ocorrido com o livro, com efeito na leitura e na literatura. Sem dúvida, o período vivido retrata uma era original e de vanguarda, apontada como a “terceira revolução da história da leitura” (NOVOMISKY, *et al.*, 2016:158).

Com efeito, evidencia-se a frase “*a book is what a book does...*” de Cope, em texto publicado ainda em 2001, em análise sobre as conversões dos livros. Na ocasião, o autor apontou que o livro é intangível, extrapola um produto, é uma maneira de comunicar (COPE, 2001:6-7).

Dessa forma, o livro vigente na tela não pode ser visto como uma representação ou adaptação do livro em suporte físico, pois apresenta particularidades que acabam por trazer interferências ao processo de leitura, afetar a experiência do leitor e a compreensão do conteúdo, a imersão e o engajamento com a narrativa.

Em particular, o livro literário, ao ser inserido na cibercultura, expõe um recente formato de criação literária, originado e oferecido em meio digital e designado de ciberliteratura. Então, todo estudo sobre tal literatura deve ter um olhar diferenciado, pois *a história contada por meio da hipermídia [...] deve ser reconhecida como um novo tipo de narrativa, tal como oral e escrita.* (TEIXEIRA, *et al.*, 2015:4). Em tal caso, acentuam-se dois pontos que sobressaem na “história” do livro digital literário, o serviço de *streaming* e o ápice dos aplicativos.

Segundo Capelas (2013), o *streaming* de livros entrou no mercado em 2013, através da plataforma Scribd<sup>2</sup>, ocasião em que os livros de literatura ganharam evidência e encontraram um robusto nicho de usuários no mercado. Grande parte dessa aceitação deve-se ao uso agregado de interface social, que consente e estimula formas de expressões sobre a obra literária, como adição de comentários, imagens e vídeos, escalas de gostos,

---

<sup>2</sup> <https://pt.scribd.com/>.

adição de favoritos. Esses recursos acrescentam valor ao texto, dentro da comunidade de leitores.

Os aplicativos móveis, ou 'apps', surgiram em decorrência da evolução tecnológica dos *smartphones*. Sua extrema notoriedade deve-se à praticidade, navegação otimizada, custo baixo e infinita aplicabilidade. A complexidade tecnológica que atingiu os dispositivos móveis faz do início do século XXI a era centrada nos aplicativos. “Aplicação de *software*”, ou sua sigla *app*, foi considerada, em 2010, a “palavra do ano” pela American Dialect Society<sup>3</sup>.

A literatura apresentada a partir da associação dos *apps* e *streamings* configura essa fase recente no curso dos livros digitais, dado que agora o fluxo da leitura é entremeado com ferramentas de interação, partilha e produção de conteúdo, com o consumo hedônico e de experiência, conjugando-se em uma atividade social. Evidencia-se que, em termos de literatura para o universo infantil, o cenário apresenta-se ainda mais heterogêneo, devido à necessidade de adornar e enriquecer a estética literária, bem como cativar o exigente leitor.

Por utilizar todo o potencial comunicativo e interativo da contemporaneidade, os aplicativos de leitura proporcionam ao texto literário uma nova materialidade que se situa entre o filme, o jogo e o livro, ganhando, dessa forma, imensa adesão entre as mais novas gerações. A partir de então, surgem vários termos ligados à complexidade da literatura digital contemporânea, como aplicativos de leitura, aplicativos de livro, *books apps*, livros interativos digitais e outros.

O termo aplicativo de livro, segundo Sargeant (2015), tem origem em um tipo de aplicativo dentro da App Store da Apple. Kucirkova (2017:1.172) traz a explicação de que *apps' is used for digital interactive books and 'e-books' for digital books with no hyperlinks or hotspots*.

O *Diccionario Digital de Nuevas Formas de Lectura y Escritura* (CORDÓN GARCÍA, et al., 2019) define aplicações de leitura como *programas informáticos que permiten la gestión de contenidos, principalmente textuales, y el acceso a los mismos, así como la interacción con el lector usuario, facilitando en la mayor parte de los casos la adaptación del contenido*. Pesquisadores do Grupo E-LECTRA, da Universidade de Salamanca indicaram que aplicativos de livros são *programas informáticos pero ligados a la lectura de un título determinado y que se adquieren de forma independiente en las plataformas de distribución y venta* (GARCÍA RODRÍGUEZ, et al., 2014:7).

O trabalho de Hidalgo e Malagón (2014) ao abordar sobre as mudanças do comportamento humano na leitura, intitula “*books as a service*” o livro digital em torno de um *software* de aplicação, que possibilita acesso ao texto e às funções a ele relacionadas e elenca as características da plataforma.

---

<sup>3</sup> A American Dialect Society, fundada em 1889, tem como objetivo o estudo da língua inglesa na América do Norte e de outras línguas, ou dialetos, que a influenciam e são influenciadas por ela: <https://www.americandialect.org/app-voted-2010-word-of-the-year-by-the-american-dialect-society-updated>.

Seguindo a tendência da maioria dos serviços culturais e de entretenimento do início do século, o livro também está na nuvem, permitindo acesso ao seu conteúdo com menos esforço e rapidez, independente de dispositivo e localização. Hidalgo e Malagón (2014) assinalam como um dos benefícios dos “*books on cloud*” a oferta de dados sobre o comportamento do leitor, visto que, todo seu percurso de interação com o texto fica armazenado na plataforma, possibilitando contribuições para estudos e pesquisas, em diversas áreas do conhecimento.

Um dos requisitos básicos para o livro na nuvem é a interoperabilidade, ou seja, a capacidade de distintos *softwares*, *hardwares*, marcas e modelos de computadores e linguagens dialogarem. Entretanto, aponta-se que, até agora, ainda não se tem uma sinergia totalmente ampla e eficaz. Alguns sistemas operacionais exigem um redesenho para compatibilidade em cada dispositivo, o que pode acarretar dificuldades e obstáculos de acesso ao texto.

Neste estudo, considera-se que uma das particularidades do livro como serviço mais promissora e salutar, destinada ao leitor, é a “*conversation*” em torno do texto. Em destaque, os diálogos que ecoam entre leitores e entre autores e leitores do texto literário, pois considera-se que esse recurso pode se reverter em um grande incentivo para a leitura prazerosa. A narrativa agora é dinâmica e pode ser construída com base em debates e comentários acrescidos ao original. Logo, *conversation around books has always existed. The existing limitation until now was that this conversation is realized outside of the book* (HIDALGO e MALAGÓN, 2014).

A cada dia cresce de forma lépida a quantidade de livros em formato digital, acarretando dificuldades para o usuário encontrar o texto necessário ou preferido, considerando a infinidade de opções dispersas e geralmente desorganizadas. A “*discovery*” segundo Hidalgo e Malagón (2014) exige novas ferramentas que ofereçam maneiras diferentes de acessar e descobrir conteúdo assertivo. Assim, chama-se atenção para o papel imperativo das bibliotecas como mediadoras da informação digital, pois são elas que conduzem o usuário à informação precisa, sobretudo em torno do conteúdo educacional e científico.

Hoje, a indústria do entretenimento, sofre uma disrupção no oferecimento de seu “*business model*”, migrando da oferta do produto para a oferta do serviço, como resultado da forma de consumo do usuário, o qual prioriza o acesso ao conteúdo, por saber que o mesmo estará disponível no tempo que desejarem. A indústria do livro digital se encaixa bem nessa cultura contemporânea complexa do consumo desmaterializado. Desse modo, nascem diferentes e originais serviços com modelos de negócio baseados na subscrição e fidelização, apesar de que Hidalgo e Malagón (2014) sugerem que avaliar modelos como promissores para o futuro é inseguro, neste momento.

“*Openness*”, conforme Hidalgo e Malagón (2014), transforma o livro em uma série de *bits* e *bytes* e fazem uma analogia do livro com um *contêiner* de aplicativo. Ou seja, um aplicativo pode ser um livro ou um conjunto em torno de um livro ou de livros, pelo qual o leitor pode ler, ouvir e ver aspectos relacionados à obra, ou ainda fazer a fusão desses elementos com outros *bits* e *bytes* que pertencem a outros textos, com outras imagens, vídeos e áudios. Para os autores, esse pode ser o futuro do livro, ou somente uma fase intermediária, *but there is no doubt that this “hybridization” that some call “transmedia” will be a mandatory step in in the following years.*



Diante do exposto, retoma-se os estudiosos Sargeant (2015) e Kucirkova (2017), que comungam da mesma ideia ao assegurarem que há uma falta de clareza sobre os termos, o que decorre da carência de estudos interdisciplinares sobre o tema. O universo dos livros digitais é múltiplo e complexo, particularmente quando dirigido às crianças.

Perante uma conjuntura na qual se faz necessário encontrar um remate para a nomenclatura apropriada, pretende-se contribuir com questão e evidenciar o termo literatura-serviço, cujo desafio é incitar o debate a respeito da proposta e de sua pertinência.

O termo literatura-serviço foi cunhado em maio de 2018 por esta pesquisadora, na Mesa-Redonda História do Livro e da Leitura, durante o II Colóquio Internacional sobre a História do Livro, da Leitura e das Bibliotecas, realizado na Universidade Federal do Maranhão (FURTADO, 2018).

A terminação tem como base os estudos anteriormente exibidos e busca representar a extensão da tecnologia digital na literatura, que passa a ser consumida por uma experiência *online* em plataformas de interação e partilha social, com características de onipresença e mobilidade. Portanto, usa-se o termo serviço apoiando-se no entendimento de Vavolizza, *et al.* (2019), que tratam a leitura literária como uma atividade incorpórea, de troca invisíveis entre partes (autor-leitor, leitor-leitor, texto-leitor, texto-autor). O próprio Chartier (1998) já apontava remotamente que, na era multimídia, ocorreria uma liberação da tirania nas formas do objeto-livro.

Assim, a literatura como serviço pode ser vista como uma atividade sempre inacabada e em constante processo, desenvolvida para responder às demandas, desejos e necessidades dos leitores. A literatura-serviço ocorre a partir de trocas e interações que, somadas às referências particulares, transformam a experiência emocional do leitor durante a atividade de leitura *online*.

Em congruência com Hidalgo e Malagón (2014), a literatura-serviço tem como modelo de negócio a subscrição ou assinatura, que segue o formato de serviços de *streaming*, com pagamento preestabelecido em troca de acesso à obra. O mundo digital permite que a tecnologia assuma boa parte do sistema comercial, a exemplo das automações que facilitam desde a entrega até o sistema de pagamento, e que em sua grande parte envolve o modo de crédito *online*.

Com os aplicativos de literatura-serviço, têm-se desenhos originais de produção e acesso à literatura, mas, principalmente, novas configurações no seu consumo, que valorizam o ato de experimentar, de ter vivência única e particular com o texto literário digital, destacando as práticas e interações que o constituem.

A conversa descrita por Hidalgo e Malagón (2014) tem presença na literatura-serviço, com a formação de comunidade de leitores/escritores em volta da obra, através das conversas e diálogos entre os usuários, possibilitados pelas ferramentas de interação.

Na literatura-serviço, o livro é um nó na rede, um elemento agregador entre os leitores, com a função de interagente (PRIMO, 2003), estimulando os laços relacionais, promovendo interações entre os leitores e movimentando a própria comunidade. As redes sociais agregadas à plataforma de literatura-serviço oferecem uma inédita interação entre



peessoas, com a formação de redes egocêntricas, fundamentadas pelo interesse literário (FURTADO, 2013:268). As redes egocêntricas têm base na interação reativa, que, consoante Primo (2003:61), são formadas pelos intercâmbios mantidos entre dois ou mais interagentes, sejam pessoas, objetos ou ideias.

Enfatiza-se o papel da curadoria nas plataformas de literatura-serviço, muitas delas compreendendo uma equipe multidisciplinar, cuja função é a seleção dos conteúdos a serem integrados à biblioteca digital. Tal fato ameniza o problema registrado por Hidalgo e Malagón (2014), da dificuldade de encontrar o gênero, autor e/ou título desejado, em razão da magnitude da *web* e por *there is no bookseller to help us*. Além do que, no aplicativo de literatura-serviço existem as ferramentas de recomendação, favoritos e comentários feitas pelos usuários e que servem de referência para os outros leitores.

No caso específico da literatura para crianças, já foi percebido que as famílias têm dificuldade de identificar os autores e os títulos mais convenientes para seus filhos (FURTADO, 2019). Logo, *falta conhecimento e familiaridade na mediação e interação com interfaces digitais* (MENEGAZZI, SYLLA e PADOVANI, 2019). Nos *apps* de literatura-serviço, a oferta de livros digitais está reunida no espaço da biblioteca e, como tal, organizada por diversas categorias, como, por exemplo: por título, autores, gênero, faixa etária ou ainda por nível de leitura do usuário. Nesse contexto, torna-se mais fácil o acesso, tanto do leitor iniciante, quanto de suas famílias e ainda favorece a mediação da leitura, por parte destas.

A literatura-serviço disponibilizada em formato de *apps*, tem como uma das características apresentar hibridização (HIDALGO e MALAGÓN, 2014) de interfaces multimodais, que favorecem a interação e a experiência sensorial do leitor. As várias ferramentas, que proporcionam interação física, intelectual ou digital (MENEGAZZI, SYLLA e PADOVANI 2018:47), estão integradas e complementam-se, o que resulta na constituição de novas configurações e linguagens à literatura infantil. Segundo Teixeira e Gonçalves (2015), *o livro como uma hipermídia, principalmente o livro digital de histórias interativas para criança (o book app infantil), destaca-se dos demais ebooks por sua alta capacidade interativa. Isso acarreta uma mudança radical na configuração do seu conteúdo*.

Para totalizar a apresentação da proposta terminológica sobre as plataformas de literatura-serviço, reconhece-se como expressiva a afirmação dos autores Hidalgo e Malagón (2014), que destaca *we go from a “book as a product” approach to the “book as a service” concept*, além de algumas características evidenciadas pelos autores e elencadas acima. No entanto, contesta-se o uso do termo ‘livro’ por considerar que o livro como um conjunto de páginas, com textos impressos ou encadernados, é um objeto inábil para defini-lo no cenário hodierno. Apesar de ainda ter um simbolismo forte na mente humana, tal conceito fica à margem dos elos que floresceram entre o conteúdo, em especial da literatura, o arsenal da tecnologia digital e a forte interação criança-computador. A literatura infantil, historicamente planejada e ordenada em páginas compostas por textos e ilustrações, infringe esse processo de valorização das relações entre as mídias como base para articulação da narrativa, no ciclo de desmaterialização do livro e das práticas de leituras.

Então, propõe-se a utilização do termo literatura-serviço para indicar o *software* de aplicações que incorpora ferramentas de mídias estáticas e/ou dinâmicas, podendo ainda apresentar recursos de hipermídia e/ou hipertexto. Todo esse conjunto estruturado ao longo da narrativa oportuniza áreas de interação, chamadas de *hotspots*. Substitui-se,

assim, os diversos termos, como *book apps*, *app books*, livros-aplicativo, aplicativos de livro, livros digitais interativos, aplicações de leitura e outros.

Pelo fato de o panorama contemporâneo dos livros interativos infantis *shift away from the book form factor altogether but maintain the essence of page-based storytelling* (FREED, et al., 2011), atesta-se que o termo literatura-serviço representa melhor tal contexto, dentro do universo da Geração Alpha.

Outrossim, pondera-se que, em relação à Geração Alpha, considerada a primeira geração a nascer do século XXI, tudo é inédito e desconhecido, de modo que é prematuro qualquer afirmação sobre que consequências terá, no futuro, seu modo atual de consumir informação, notadamente devido aos diferentes meios de envolvimento promovidos pela leitura e escrita na *web*.

Lemos (2013:112) alerta que *a tecnologia digital possibilita ao usuário interagir, não mais apenas com o objeto (a máquina ou a ferramenta), mas com a informação, isto é, com o conteúdo*. Dessa forma, para a Geração Alpha, a tecnologia e o utensílio usado perdem relevância, sobretudo pela importância da informação. Isto é, para as crianças, a tecnologia, o celular e o *tablet* ficam na esfera dos recursos, utilizados somente como dispositivos mediadores para o acesso, uso e partilha de conteúdos e possibilidades de comunicação e interação.

Com efeito, merece preocupação que, apesar do uso contínuo e rotineiro, as crianças ainda não exploram todo esse potencial no exercício de sua criatividade, inovação e aprendizagem, priorizando o consumo de conteúdo supérfluo e o entretenimento vazio. Ambientes literários na internet ainda não são explorados, ficando à margem das opções das crianças durante a utilização da Internet, no momento de ócio e diversão. *Maybe no estamos aprovechando bien esa fascinación por las pantallas para convertir las aplicaciones de lectura en una herramienta para fomentar el hábito lector* (GARCÍA RODRÍGUEZ, et al., 2017:168).

Nesse cenário infocomunicacional mediado por tecnologias emergentes, o estudo da informação consumida pelas crianças torna-se tempestivo e imperativo. Para tal sucesso, recomenda-se uma abordagem interdisciplinar, com um trabalho conjunto entre áreas relacionadas à Ciência da Informação, *Design*, Experiência do Usuário, Interação Criança-Computador, Educação, Psicologia e toda a cadeia produtiva dos livros. A partir dessa vertente, pode-se obter dados sobre como a Geração Alpha faz uso de determinado ambiente informacional, seus desafios, obstáculos, experiência e aprendizado.

#### **4. Resultados esperados**

Tendo por peso os temas que são foco da investigação do pós-doutoramento, aponta-se como resultado o melhor conhecimento sobre a cultura escrita digital e os seus recursos para o aprendizado formal e informal. No momento atual, quando se tem contato com um novo leitor, carece explorar, de maneira eficaz e eficiente, todo o potencial que o ambiente tecnológico pode oferecer à sua formação.

Ademais, almeja-se contribuir com estudo sobre a competência literária e o incentivo à prática da leitura literária digital nesse cenário original, disruptivo, de fluidez social, cujos protagonistas estão em fase de descoberta e aprendizagem.

Como contribuição científica, considera-se que a pesquisa é significativa por aproximar a Ciência da Informação aos princípios do *Design* da Experiência do Usuário, aplicando-os no debate sobre a experiência e o comportamento informacional do usuário, em particular no processo de leitura e escrita *online*.

Seus contributos também podem se estender à Biblioteconomia, com aplicação em unidades informacionais públicas e escolares, e à própria Educação, oferecendo ao corpo docente da Educação Básica as orientações para elaboração de metodologias e estratégias que auxiliem na melhoria das competências dos alunos, especialmente aquelas relacionadas às literacias em leitura e escrita, digitais e literárias.

O recorte do referencial teórico que compõe este artigo, inserido nos estudos do pós-doutoramento, com a proposta de uso do termo literatura-serviço, certamente constitui-se um repto, juntamente com um chamado para o debate sobre a pertinência do uso do termo. Contudo, ressalta-se a necessidade para mais estudo e amadurecimento do conhecimento, ações que convergem para um denominador comum e eficaz.

### **Referências bibliográficas**

#### **AZEVEDO, F.**

2003 Estudos literários para a infância e fomento da competência literária. In CARVALHO, Graça Simões de, org - *Saberes e práticas na formação de professores e educadores*. Braga : Instituto de Estudos da Criança da Universidade do Minho, 2003, p. 125-132.

#### **CAPELAS, B.**

2013 Serviços querem ser Netflix dos livros? *Estadão*. [Em linha]. (3 nov. 2013). [Consult. 10 jan. 2018]. Disponível em: <http://link.estadao.com.br/noticias/geral.servicos-querem-ser-netflix-dos-livros,10000032644>.

#### **CHARTIER, R.**

1989 *A Aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo : UNESP, 1989.

#### **COPE, B.**

2001 New ways with words: print and etext convergence. In COPE, B.; KALANTZIS, D., ed. - *Print and electronic text convergence*. Altona : Common Ground Publishing, 2001.

#### **CORDÓN GARCÍA, J. [et al.]**

[20--] *Diccionario digital de nuevas formas de lectura y escritura*. [Em linha]. [20--]. [Consult. 5 nov. 2019]. Disponível em: <http://dinle.usal.es/>.

#### **CYBIS, W.; BETIOL, A.; FAUST, R.**

2010 *Ergonomia e usabilidade : conhecimentos, métodos e aplicações*. 2ª ed. São Paulo : Editora Novatec, 2010.

**FREED, N. [et al.]**

2011 Beyond the binding: exploring the future book. In CONFERENCE ON CREATIVITY AND COGNITION, 8<sup>th</sup>, Atlanta, 2011 – *Proceedings...* Atlanta : The High Museum of Art, 2011. Doi: 10.1145/2069618.2069742.

**FURTADO, C.**

2019 Literatura infantil digital : instrumento para o aprendizado e para o edutinamento. In *I Simpósio Internacional e IV Nacional de Tecnologias Digitais na Educação*. São Luís : EDUFMA, 2019, p. 4.007-4.018.

**FURTADO, C.**

2018 O Livro na *web* e a oferta da literatura-serviço. In CASTRO, C.; VELÁSQUEZ, S., org. - *História da escola : métodos, disciplinas, currículos e espaços de leitura*. São Luís : EDUFMA; Café & Lápis, 2018, p. 605-628.

**FURTADO, C.**

2013 *Rede social de leitores escritores juniores : Portal Biblon*. Aveiro, 2013. Tese de doutoramento apresentada à Universidade de Aveiro.

**GARCÍA RODRÍGUEZ, A. [et al.]**

2014 *Elaboración de tutoriales para el manejo de aplicaciones de lectura infantiles y juveniles*. Salamanca : E-LECTRA, 2014.

**HIDALGO, J. N.; MALAGÓN, C.**

2014 Opportunities and challenges of building a books-as-a-service platform. *Journal of Electronic Publishing*. 17:1 (Winter 2014).

**JICK, T.**

1979 Mixing qualitative and quantitative methods: triangulation in action. *Administrative Science Quarterly*. 24 (1979) 602-611.

**KUCIRKOVA, N.**

2017 An Integrative framework for studying, designing and conceptualising interactivity in children's digital books. *British Educational Research Journal*. 43:6 (2017) 1.168-1.185.

**LEMOS, A.**

2013 *Cibercultura : tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 6<sup>a</sup> ed. Porto Alegre : Sulina, 2013.

**MARÇAL, Q.**

2018 *A Leitura no mundo digital : reflexões acerca do livro eletrônico*. Coimbra, 2018. Dissertação de mestrado apresentada à Universidade de Coimbra.

**MCCRINDLE, M.**

2014 *The ABC of XYZ : understanding the global generations*. Sydney : UNSW Press, 2014.

**MEIRELES, C.**

1984 *Problemas da literatura infantil*. Rio de Janeiro : Editora Nova Fronteira, 1984.

**MENEGAZZI, D.; SYLLA, C.; PADOVANI, S.**

2019 O Design de um método para avaliação da experiência de interação em leitura mediada com livros infantis em dispositivos móveis. In CIDI - INFORMATION DESIGN INTERNATIONAL CONFERENCE, 9<sup>th</sup>, Belo Horizonte, 2019. [Em linha]. Disponível em:  
[https://www.researchgate.net/publication/333703833\\_O\\_design\\_de\\_um\\_metodo\\_para\\_a\\_valiacao\\_da\\_experiencia\\_de\\_interacao\\_em\\_leitura\\_mediada\\_com\\_livros\\_infantis\\_em\\_dispositivos\\_moveis](https://www.researchgate.net/publication/333703833_O_design_de_um_metodo_para_a_valiacao_da_experiencia_de_interacao_em_leitura_mediada_com_livros_infantis_em_dispositivos_moveis).

**MENEGAZZI, D.; SYLLA, C.; PADOVANI, S.**

2018 Hotspots em livros infantis digitais : um estudo de classificação das funções. In DIGICOM 2018 – INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL DESIGN AND COMMUNICATION, 2<sup>nd</sup>, Barcelos, 2018 – *Proceedings*. [Barcelos] : DIGICOM, 2018, p. 45-55. Disponível em: <https://digidom.ipca.pt/2018/docs/DIGICOM2018-proceedings.pdf>.

**NASCIMENTO, J.; AMARAL, S.**

2010 *Avaliação de usabilidade na Internet*. Brasília : Thesaurus, 2010.

**NOVOMISKY, S.; AMÉRICO, M.**

2016 *Convergencia: medios, tecnologías y educación en la era digital*. La Plata : EDULP, 2016.

**OLIVEIRA, R.; LIMEIRA, C.; SANTA-ROSA, J.**

2014 *A Experiência do usuário no processo evolutivo do Design*. Gramado, 2014.

**PRIMO, A.**

2003 *Interação mediada por computador : comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre : Sulina, 2003.

**SARGEANT, B.**

2015 What is an ebook?, what is a book app? and why should we care? : an analysis of contemporary digital picture books. *Children's Literature in Education*. 46:4 (2015) 454-466.

**SILVA, A. M.**

2016 Arquitetura da informação e Ciência da Informação : notas de (re)leitura à luz do paradigma pós-custodial, informacional e científico. *Prisma.Com*. 32 (2016) 62-104.

**TEIXEIRA, D.; GONÇALVES, B.**

2015 A Hipermissão como expressão do conteúdo dramático em narrativa digital interativa: uma análise em livro digital interativo infantil. *InfoDesign : revista brasileira de Design da Informação*. 12:1 (2015) 1-15.

**VAVOLIZZA, R., [et al.]**

2019 Proposição de design de serviços para uma biblioteca pública com uma abordagem de design centrado no usuário. In *Blucher Design Proceedings*. [Em linha]. São Paulo : Blucher, 2019. [Consult. 6 dez. 2019]. Disponível em:  
<http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/30131>.

**YIN, R.**

2005 *Estudo de caso : planejamento e métodos*. Porto Alegre: Bookman Companhia, 2005.

**Cassia Cordeiro Furtado | [cassia.furtado@ufma.br](mailto:cassia.furtado@ufma.br)**

Universidade Federal do Maranhão, Brasil

**Lídia Oliveira | [lidia@ua.pt](mailto:lidia@ua.pt)**

Universidade de Aveiro, Departamento de Comunicação e Arte