

Aline Frederico, Giselly Lima de Moraes \*

# Critérios de Realização para a Literatura Infantil Digital (LID): Dimensões Literária, Executiva e de Acesso



**Aline Frederico** é pesquisadora nas áreas de leitura, literatura infantil digital, edição e multimodalidade. Professora no curso de Produção Editorial da Escola de Comunicação da UFRJ. É doutora em educação e literatura infantil pela Universidade de Cambridge, no Reino Unido, e completou estágio pós-doutoral no Programa de Literatura e Crítica Literária da PUC-SP. Possui ainda mestrado em literatura infantil pela Universidade da Colúmbia Britânica, Canadá, e graduação em editoração pela Universidade de São Paulo. Faz parte do júri dos prêmios Selo Cátedra 10 da Cátedra Unesco de Leitura PUC-Rio e ComKids Interativo. É uma das fundadoras do coletivo Leitura na Tela.  
<alinea.frederico@eco.ufrj.br>  
ORCID: 0000-0002-5670-8548

**Giselly Lima de Moraes** é professora adjunta do Departamento de Educação II da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, docente e pesquisadora do Programa de Pós-gra-

**Resumo** A literatura infantil digital (LID) é marcada pela interatividade e pela multimidialidade, expandindo as definições de literatura. Possui um sistema próprio de produção, circulação e recepção, que inclui intermediações diversas entre a obra e o leitor infantil. A criança leitora, por sua vez, é um indivíduo em desenvolvimento e com status de vulnerabilidade, características essas que geram a necessidade permanente da definição de critérios de qualidade, na busca por obras que suportem esse desenvolvimento, dentro da proposta estética da experiência literária, e ainda garantam sua segurança em face a conteúdos inadequados. Neste artigo, discutimos a elaboração de uma matriz de critérios de realização da LID, desenvolvida a partir de revisão bibliográfica e de grupos focais com especialistas. Visa dar apoio aos criadores dessas obras, ressaltando três dimensões principais de qualidade na literatura infantil digital: os aspectos estéticos, a qualidade de execução técnica e de segurança no acesso.

**Palavras-chave** Literatura infantil digital, Produção, Criação, Critérios de qualidade.

duação em Educação da UFBA. Desenvolve e orienta pesquisas sobre literatura infantil digital, formação do leitor e educação literária. Tem mestrado e doutorado em Educação pela UFBA, especialização em Literatura Brasileira e licenciatura em Pedagogia pela UCSal. Realizou pós-doutorado em mediação da Literatura infantil e juvenil digital na Universidade Autónoma de Barcelona. É coordenadora do projeto permanente de extensão Narrativas Literárias, Multimodalidade e Mediações (NAMME), membro do Coletivo Leitura na Tela.

<gisellylima@ufba.br>

ORCID: 0000-0003-3313-6003

### **Parameters for the Creation of Digital Literature for Children: Literary, Executive and Access Dimensions**

**Abstract** *Digital literature for children (DLC) is characterized by its interactivity and multimediality, which expand our definitions of literature. It has a particular system of production, circulation, and reception, which includes various intermediaries in between the literary text and the children's reader. The reading child, in turn, is a developing individual which presents vulnerabilities, characteristics that generate the permanent need to define quality criteria, in the search for works that support their development, within the aesthetic proposal of the literary experience, and also guarantee their safety in the face of inappropriate content. In this article, we discuss the development of a matrix of parameters for creating quality DLC. The methods for developing the matrix involve a literature review and focus groups with specialists. It aims to support the creators of this literature, highlighting three main dimensions of quality in digital children's literature: the aesthetic aspects, the quality of technical execution and access security.*

**Keywords** *Digital literature for children, Production, Creation, Quality criteria.*

### **Criterios de Realización para la Literatura Infantil Digital (LID): Dimensiones Literaria, Ejecutiva y de Acceso**

**Resumen** *La Literatura Infantil Digital (LID) se caracteriza por la interactividad y la multimedialidad, ampliando las definiciones de literatura. Tiene su propio sistema de producción, circulación y recepción, que incluye varios intermediarios entre la obra y el lector infantil. El niño lector, por su parte, es un individuo en desarrollo que presenta vulnerabilidades, características que generan la necesidad permanente de definir criterios de calidad para la selección de obras que apoyen ese desarrollo, dentro de la propuesta estética de la experiencia literaria, y que aun garanticen su seguridad frente a contenidos inapropiados. En este artículo, discutimos la elaboración de una matriz de criterios para la realización de la LID, desarrollada a partir de una revisión bibliográfica y de grupos focales con expertos. Su objetivo es apoyar a los creadores de estas obras, destacando tres dimensiones principales de la calidad en la literatura infantil digital: los aspectos estéticos, la calidad de ejecución técnica y la seguridad de acceso.*

**Palabras clave** *Literatura infantil digital, Producción, Creación, Criterios de calidad.*

## Introdução

A literatura infantil digital é uma literatura marginal. Marginal se pensarmos no contexto da literatura infantil em geral, pois poucas editoras do setor atuam ou fizeram qualquer investimento no campo da literatura digital. Marginal também dentro do espectro da literatura digital de maneira mais ampla, em que vemos pouca discussão sobre essa produção voltada ao público infantil.

Trata-se de uma produção pequena em termos de volume e ainda pouco conhecida por pais, educadores, leitores e até mesmo pelo próprio mercado editorial. É uma literatura que vem buscando, a duras penas, se tornar um produto comercial por meio do formato de aplicativo, em um contexto de produção literária impressa bastante sedimentado<sup>1</sup>. Essa produção tem apresentado significativas dificuldades para se tornar um produto comercial viável e, após um aumento vertiginoso na produção de obras ocorrido no início dos anos 2010, vimos uma redução dramática e progressiva dessa produção.

Um dos fatores que complica a existência e permanência de um conjunto de literatura infantil digital é a natureza evanescente da mídia digital. Além de estarmos produzindo menos obras, muitas das obras já produzidas e premiadas deixam de estar disponíveis com o passar do tempo, seja porque a linguagem informática em que foram produzidas deixa de ser legível pelos dispositivos (como ocorreu com as obras em Flash), seja porque elas não são atualizadas aos novos sistemas operacionais. Como destaca Jaqueline Conte (no prelo), é impossível prever a vida útil de um objeto digital frente às rápidas mudanças tecnológicas. A autora destaca ainda, a partir de depoimentos de autores e editores, como o formato de aplicativo exacerba essa questão, pois as lojas de aplicativos exigem a atualização periódica das obras, mesmo quando não há uma necessidade de atualização no conteúdo. Esse custo extra inviabiliza a permanência de diversas obras.

A despeito dessa realidade, a literatura infantil digital é um elemento importante da produção literária contemporânea, porque proporciona a escritores, artistas e editores novas possibilidades de expressão artística e ao leitor em formação novas possibilidades de fruição da experiência estética com a linguagem.

## Questões sobre o infantil na literatura infantil digital

A literatura produzida para crianças apresenta uma série de especificidades. Antes de chegar às mãos infantis, passa por intermediários, costumeiramente pessoas adultas – como pais, educadores e bibliotecários – que avaliam, selecionam e adquirem as obras, para então serem disponibilizadas ao leitor final, as crianças. Para ter a oportunidade de chegar às mãos das crianças, as produções da literatura infantil precisam passar pela

aprovação desses adultos. Assim, a literatura infantil apresenta, como discutido por diversos autores, como Carole Scott (1999), uma dupla audiência, formada pelas crianças e pelos adultos que medeiam essa leitura.

Esse assentimento envolve um processo complexo de convencimento, pois a audiência infantil também tem a especificidade de ser uma audiência em formação, que apresenta vulnerabilidades e deve ser protegida. Mesmo aqueles que consideram que a criança está inevitavelmente exposta aos perigos do mundo e concorda que temas delicados podem e devem ser tratados na infância (GARCÍA GONZÁLEZ, 2021) – até mesmo como suporte para lidar com essa realidade – preocupa-se com a maneira correta de fazê-lo e com os eventuais danos que a falta desse tratamento pode provocar. No caso da produção digital, temos ainda o fato de que essa produção se apresenta num dispositivo normalmente conectado à internet, e que, portanto, promove, potencialmente, o acesso a conteúdos que não necessariamente apresentam o tratamento adequado, podendo representar um fato deletério para o bem-estar da criança.

A literatura infantil reflete, invariavelmente, visões sobre a infância, sobre quais conteúdos culturais e educativos as crianças devem consumir e sobre como esses conteúdos devem ser apresentados. Portanto, a questão da qualidade é frequentemente debatida por pais, educadores e bibliotecários que buscam obras “de qualidade” para suas crianças. Porém, diferentemente da literatura adulta, em que a discussão sobre qualidade se concentra em critérios estéticos, na literatura infantil, os indicadores do que seria uma obra recomendável se ampliam significativamente, passando fundamentalmente pelas questões estéticas, mas indo além delas.

## **O sistema de produção da literatura infantil digital no Brasil**

A produção da literatura digital é complexa e envolve conhecimentos interdisciplinares em áreas que vão além das tradicionalmente associadas à produção literária, como a produção de vídeos, animações, efeitos sonoros, música, programação etc.

A esse respeito, no entanto, vemos dois quadros distintos quando comparamos o conjunto da produção de literatura digital em geral com o conjunto da literatura digital especificamente voltado a crianças e jovens. No primeiro grupo, não é incomum vermos a centralização desses conhecimentos interdisciplinares em um único artista; isso se deve a sua natureza fortemente experimental. Em muitos aspectos, essa produção está mais próxima do sistema de produção das artes visuais do que da produção literária tradicional, que se movimenta no interior do mercado editorial.

Por outro lado, a literatura infantil digital se articula mais fortemente com o mercado editorial tradicional, pois precisa, antes de tudo, passar pelo crivo dos adultos que intermedeiam a relação da criança com o literário. Busca, portanto, um acabamento mais profissional, dentro de uma estrutura mais tradicional na produção midiática. Assim, ao olharmos as

fichas técnicas das obras de literatura infantil digital, nos deparamos com uma grande equipe de profissionais, dentre os quais podemos destacar:

- escritores
- ilustradores
- animadores
- tradutores (essas obras são costumeiramente multilíngues)
- programadores
- editores
- revisores
- produtores
- designers e diretores de arte
- profissionais de sonoplastia
- atores/narradores
- músicos e compositores da trilha sonora

Grande parte dessas obras são produzidas por agentes já atuantes no mercado editorial ou de comunicação. Com o desenvolvimento dos dispositivos móveis e o surgimento do formato do aplicativo, muitas editoras já estabelecidas no mercado nacional como Globo<sup>2</sup>, Companhia das Letrinhas<sup>3</sup>, Manati<sup>2</sup>, Peirópolis<sup>5</sup> tiveram iniciativas nesse campo. Em seguida, vimos o surgimento de editoras especializadas na produção de obras digitais, como a StoryMax, que iniciou com o aplicativo *Frankie for Kids* (2012), adaptação do clássico de Mary Shelley para crianças, e a Editora Caixote, cuja primeira publicação foi a obra *Pequenos Grandes Contos de Verdade*. Essas duas editoras são umas das poucas que resistiram publicando literatura digital na última década. Em ambos os casos, temos empresas lideradas por editoras mulheres com formação em jornalismo e que adentram o universo da literatura infantil digital a partir de experiências prévias no mercado de comunicação, no entanto sem experiência inicial na produção da literatura digital, em específico.

Samira Almeida, editora da Storymax, relata as dificuldades em adentrar esse universo, especialmente no início da década de 2010, quando o volume de produções do tipo ainda era mínimo:

estávamos completamente livres para criar, pois não havia experiências prévias documentadas em que devêssemos nos basear aqui no Brasil. Por outro lado, nosso maior desafio era justamente não termos nenhuma base em que nos apoiar. (no prelo, n.p.)

Já Isabel Malzoni, editora da Caixote, relata que, mesmo após a experiência de criar três aplicativos, em virtude das especificidades de cada obra e à multiplicidade de possibilidades do meio digital, a criação do aplicativo *Amal e a viagem mais importante da sua vida* (2019) foi repleta de desafios:

Os aprendizados relacionados à produção dos apps mencionados anteriormente foram bastante úteis e significativos na hora de planejar e criar Amal, principalmente no sentido de nos ajudar a definir os aspectos

que seriam fundamentais como escolha editorial para aquele aplicativo literário – ou seja, que elementos privilegiaríamos dessa vez, de acordo com as características da história e os objetivos da sua publicação. No entanto, não nos preparou para a série de particularidades que viemos a enfrentar [...]. (no prelo, n.p.)

A carência de fundamentos que subsidiem a produção não fica restrita ao aspecto geral da edição, e ainda está presente dentro das especificidades de cada subárea dessas criações, como design, interação, som etc. Segundo Menegazzi (no prelo, n.p), “carecem subsídios e orientações de quais critérios levar em consideração no que se refere à qualidade do design de interação desses artefatos”, ou seja, faltam parâmetros para o que vem a ser uma boa experiência literária interativa, assim como parâmetros de outras ordens. Isso é um obstáculo tanto para os leitores e mediadores, quanto para os produtores que não estão a par dos recursos expressivos que o meio digital pode oferecer para a produção de obras de qualidade, especialmente se considerarmos que não estamos lidando apenas com a leitura verbovisual e nem com a sensorialidade possibilitada pelo livro impresso. A multimodalidade ampliada pelo meio digital, ao adicionar som, movimento e gesto à experiência literária na infância, assim como os recursos interativos, que elevam exponencialmente as possibilidades de romper a linearidade da leitura e a participação do leitor, são alguns dos aspectos que se colocam para a criação e para a recepção. Acrescente-se a isso o fato de serem disponibilizadas em um ambiente conectado, em que as condições de acesso e segurança se interpõem como um fator adicional a considerar, quando se trata da oferta de produções para crianças.

Considerando essas especificidades, desenvolvemos uma pesquisa de base bibliográfica, em que analisamos tanto produções teóricas quanto de literatura infantil digital, a partir das quais buscamos compilar características, estratégias e modos de utilização dos recursos semióticos e multimídia disponíveis nos dispositivos digitais para construir critérios de realização de obras de literatura infantil digital. Critérios de realização são aspectos levantados em uma análise realizada *a priori* à ação de produzir algo, que indicam os procedimentos da tarefa a ser realizada e que representam um conjunto concreto de características almejadas (HADJI, 2001). Para chegar a esse conjunto de características, lançamos mão de grupos focais com pesquisadores especializados no campo da literatura infantil digital, para debater os critérios produzidos a partir da pesquisa bibliográfica. A versão inicial da matriz, realizada pelas autoras, foi debatida nesses grupos focais que propuseram ajustes de conteúdo, forma e organização dos critérios. O desenvolvimento da matriz contou ainda com a revisão técnica de um pesquisador especializado em design de interatividade para livros digitais interativos.

Partimos de três dimensões relativas à experiência literária em meio digital: a) artístico-literária, que aborda o caráter estético da obra, seus recursos expressivos e a forma como é prevista a participação do lei-



tor; b) circulação e intermediação entre a obra e o leitor, que aborda as condições de acesso, segurança e os recursos que acompanham a leitura da obra e, finalmente, c) aspectos executivos, que tratam da execução da obra e dos parâmetros técnicos dos dispositivos digitais.

## **Desenvolvendo critérios de qualidade para a realização da LID**

Nas atuais condições de mercado e de consumo de produtos culturais digitais, o caráter emergente, experimental e multiforme da literatura infantil digital tem sido visto como um limite à construção de um sistema de produção e circulação de amplo alcance. Em que pese as dificuldades de manutenção e ampliação de um público leitor de literatura no sentido tradicional, transferir experiências desse gênero para o digital é um desafio que requer a construção de estratégias específicas para tornar a experiência literária digital atraente, acessível e relevante a um número maior de pessoas. Por outro lado, é fundamental que os produtores de LID, escritores, ilustradores, designers de interatividade, programadores, músicos etc. enxerguem nessa forma de literatura a oportunidade de alcançar um público leitor potencial e que também percebam o poder do meio digital para possibilitar a expressão artística e literária, tanto valendo-se de sua vocação disruptiva, ao trazer novos formatos possíveis a partir dos recursos multimídia, como também apostando numa maneira diferente de continuar a oferecer às novas gerações as ricas potencialidades éticas e estéticas que a experiência literária proporcionou para a humanidade até aqui.

Ainda que as condições ideais para a popularização da literatura infantil digital não sejam uma realidade, é preciso reconhecer que não se pode ignorar o vigor que essa forma de arte demonstra através das obras já produzidas. Tal vigor pode ser verificado pelo expressivo número de trabalhos de pesquisa que evidenciam as qualidades estéticas das produções realizadas a partir da segunda década do século XXI (ACERRA, 2019; FREDERICO, 2018; FREDERICO; CARDOSO, [s.d.]; MANRESA; REAL, 2015; MENEGAZZI, 2020; MORAES, 2016; PRIETO, 2017; TURRIÓN PENELAS, 2014; ZHENG, 2018<sup>6</sup>).

Nesse sentido, acreditamos que a potência do trabalho criativo é muito maior do que parecem demonstrar as condições de mercado impostas até o momento, o que nos provoca a buscar formas de contribuir para a produção e a recepção das obras, a despeito de cenário desfavorável. Assim, acreditamos que a produção dos critérios de realização de literatura infantil digital é uma maneira de apoiar equipes de criadores, oferecendo um repertório de características que atribuem qualidade à experiência literária digital na infância, considerando a liberdade de criação, mas evidenciando potencialidades poéticas e narrativas do meio digital. Dessa maneira, a matriz de critérios construída deve ser tomada como um “cardápio” de recursos, cujas opções incluem aspectos essenciais para que a produção de um objeto artístico-cultural possa figurar no campo da literatura infantil digital – como ele tem se apresentado até aqui –, com qualidade. Já outros

aspectos apresentados devem ser tomados como possibilidades que os recursos multimídia potencializam.

O caráter multidimensional da experiência literária em meio eletrônico foi um grande desafio à produção dos critérios de realização das obras literárias digitais para crianças, pois, além de lidar com uma nova materialidade e com a especificidade do público destinatário, foi preciso considerar o contexto específico em que tais obras são acessadas e consumidas, seus desafios e suas potencialidades. Para abarcar a complexidade que essa multidimensionalidade traz para a leitura, buscamos construir parâmetros de realização das obras dentro das três dimensões já referidas: artístico-literária, circulação e intermediação entre a obra e o leitor e aspectos executivos. Os parâmetros de análise de cada dimensão tiveram a função de abordar as características constitutivas das obras, como também os principais aspectos envolvidos no seu consumo e fruição de forma que fosse possível apontar indicadores de qualidade mais precisos e articulados com as dimensões em questão.

**Figura 1.** Dimensões e parâmetros da matriz

Fonte: Das autoras, 2021



A qualidade literária no meio digital implica uma nova poética e um novo leitor implícito (ISER, 1997). As possibilidades estéticas do meio digital produzem um tipo de experiência literária sem precedentes por meio das novas materialidades com que pode operar. Para favorecer esse olhar sobre a LID, buscamos estabelecer parâmetros de análise da qualidade artística das obras a partir suas características constitutivas, no que tange aos meios que constroem sua literariedade e valor estético, como a multimodalidade, os diversos recursos semióticos e as novas possibilidades de fruição e leitura que a interatividade agrega à literatura, buscando enfatizar o caráter poético da linguagem e as possibilidades de inovação formal e temática.

Esse propósito exigiu a formulação de indicadores que contemplassem a especificidade de cada aspecto da obra e, também, que pudessem estabelecer uma comunicação objetiva com os destinatários da matriz. Um



exemplo dessa formulação, diz respeito a um dos parâmetros relacionados à dimensão artístico-literária, a experiência estética. Para garantir a compreensão de que a matriz está orientada para a produção de uma obra literária de caráter estético, apresentamos o seguinte indicador:

**Parâmetro:** Experiência estética digital

**Indicador:** A obra faz parte do universo da Literatura Infantil Digital (LID), pois apresenta um **projeto literário**, original ou adaptado, voltado para a **obtenção de prazer estético na relação com a linguagem digital**, utilizando os **recursos multimídia** do dispositivo para promover uma experiência de leitura multimodal e interativa. (2021, n.p.)

Os parâmetros desta dimensão estão baseados em preceitos teóricos que destacam a função estética do texto literário, se contrapondo a visões pedagógicas e pedagogizantes que diminuem o texto literário a um papel de ferramenta para a aprendizagem da alfabetização ou de conteúdos e temas específicos.

No que diz respeito à linguagem, está fundada na multimodalidade, a partir da semiótica social multimodal proposta por Gunther Kress e Theo van Leeuwen (KRESS, 2010; KRESS; VAN LEEUWEN, 2001), que considera que a comunicação é multimodal, ou seja, orquestrada em diferentes modalidades semióticas, sendo que a palavra escrita é uma dentre muitas dessas modalidades e que todas são fundamentais e ocupam funções específicas na construção de sentidos. Assim, foram levantados parâmetros próprios para cada uma das modalidades semióticas que costumam fazer parte do conjunto multimodal da literatura infantil digital, considerando seus potenciais estéticos e poéticos.

Por exemplo, no que diz respeito à voz, a matriz propõe:

**Parâmetro:** Som: voz

**Indicadores:** A voz de narrador(es) e personagem(ns) apresenta performance e características adequadas de acordo com o que é proposto na história, podendo contribuir para atribuir harmonia ou ironia (quando há contraponto entre dois recursos semióticos) à construção desses elementos narrativos.

Quando é dada ao leitor a opção de escolher a voz do narrador e/ou dos personagens, todas as opções se articulam adequadamente com a narrativa. (2021, n.p.)

A interatividade, como elemento definidor da literatura digital, também foi considerada em detalhes, levando-se em conta as possibilidades trazidas para a experiência narrativa ou poética (sendo o trabalho de PRIETO (2017) uma das referências centrais), incluindo a relação da literatura di-

gital como elementos de jogo. São também contempladas as possibilidades de personalização da experiência literária e dos modos de leitura (discussão realizada, por exemplo, por KUCIRKOVA, 2016).

Considerando que nem todos os destinatários da matriz têm proximidade com o campo específico da literatura ou das produções multimídia, os critérios são acompanhados de um glossário especializado. No exemplo acima, o termo “recurso multimídia” está destacado com cor para indicar que sua definição pode ser encontrada no glossário do documento.

No que concerne à qualidade dos modos de circulação e intermediação entre a obra e o leitor (dimensão 2), abordamos os aspectos paratextuais relacionados à aquisição, acesso e apreciação das obras, para além da experiência de leitura. Nesse sentido, buscamos enfatizar aspectos que ampliam a segurança digital das crianças, que favorecem o acesso às obras, bem como chamar atenção para os paratextos e recursos de personalização que ajudam a expandir a experiência literária.

Leis e recomendações que versam sobre a participação infantil no mundo e na cultura digital e sua segurança nesse ambiente, como o *Children’s Online Privacy Protection Act* (COPPA) (ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA, 2013), na *Lei Geral de Proteção de Dados* (LGPD) (BRASIL, 2020) e no *Comentário 25 da Organização das Nações Unidas* (ONU, 2021), que versa sobre os direitos das crianças no ambiente digital, serviram de suporte no desenvolvimento desses parâmetros, bem como referências teóricas no campo da teoria literária, como o seminal *Paratextos editoriais*, de Gerard Genette (2009) e *The Digital Literary Sphere: Reading, Writing, and Selling Books in the Internet Era*, de Simone Murray (2018). A seguir temos dois exemplos de indicadores relacionados à dimensão 2:

**Parâmetro:** Segurança

**Indicador:**

**Compras no interior da obra.** Eventuais compras no interior da obra estão protegidas de forma a impedir a compra acidental ou sem autorização pela criança, exigindo sua confirmação por um responsável. A confirmação ocorre, preferencialmente, por meio da solicitação da senha de acesso da conta na loja de aplicativos. (2021, n.p.)

**Parâmetro:** Paratextos

**Indicador:**

Os elementos peritextuais como ícone de entrada, tela de abertura, menus, sumário, página de créditos e outros textos dentro do aplicativo ou arquivo que acompanha o conteúdo literário central da obra estão alinhados ao texto principal no que diz respeito à linguagem poética, aos recursos multimodais, ao gênero etc. (2021, n.p.)

A dimensão 3, que trata dos aspectos executivos das obras, busca oferecer parâmetros e indicadores referentes à qualidade de reprodução

desses conteúdos no dispositivo. Assim como observamos a qualidade da resolução da imagem, da impressão, encadernação etc., na LID há aspectos técnicos específicos referentes ao meio digital e que podem favorecer ou não a experiência de leitura das obras. Um exemplo de indicador nessa dimensão seria:

**Parâmetro:** Qualidade sonora

**Indicador:**

O áudio tem boa definição e qualidade acústica, pode ser acionado ou desligado facilmente, pode ter o volume ajustado e está sincronizado com o design da obra.

Há uma observância quanto à demarcação da emenda no uso de músicas e áudios em looping, evitando vazamentos e um “ruído de quebra”, os quais podem prejudicar a experiência literária. (2021, n.p.)

Os parâmetros dessa dimensão tiveram como referencial teórico de destaque o trabalho Douglas Menegazzi (2020) sobre os o design interativo de obras de literatura infantil digital.

## Considerações finais

A matriz de critérios para produção de obras de literatura infantil digital que propomos considera que a qualidade de uma obra de LID passa diferentes dimensões, envolvendo não apenas a qualidade artística da obra, mas também questões de acesso, segurança e transparência nas informações editoriais, além da qualidade técnica na sua execução no dispositivo digital e na experiência de interação que proporciona ao leitor. Essa visão, pressupõe que esse novo objeto de leitura está inserido em novas práticas socioculturais em torno da literatura e que envolve novas questões relativas ao acesso, aos suportes, às formas de leitura e à experiência estética. Dessa maneira, busca fomentar a livre produção e o acesso democrático.

Através da produção dos critérios buscamos alcançar equipes multidisciplinares interessadas na produção de obras de LID em diferentes formatos e para diferentes plataformas, uma vez que a produção dessas obras envolve diferentes etapas e conhecimentos específicos. Ao mesmo tempo, buscamos provocar o debate em torno das condições de produção e circulação da LID, marcadas pela evanescência decorrente, entre muitos fatores, do alto custo de produção e manutenção em oposição ao baixo consumo. Essas condições atualmente dificultam a criação de novas obras, a constituição de um sistema de produção e recepção e até a própria sobrevivência da literatura infantil digital. Considerando que as interações com o ambiente digital na infância acontecem a despeito das posições mais ou menos favoráveis a elas, é importante demarcar a relevância da experiência narrativa e poética digital em que haja espaço para a formação do gosto pessoal, da

capacidade de escolha e para estimular respostas pessoais mais profundas, como forma de resistir às padronizações estéticas e ao imperativo algorítmico que domina as experiências digitais atualmente.

## Notas de fim

1. A produção de livros para crianças e jovens no Brasil é um segmento de bastante destaque dentro do mercado editorial de livros impressos, chegando, em alguns anos, a superar a participação de mercado da produção literária adulta. Dados referentes ao ano base 2021 mostram que a literatura infantil teve participação de 6,68% do mercado e a juvenil 6,25%, totalizando 12,39%, enquanto a literatura adulta ocupou 5,83% e a jovem adulto, 0,78% (NIELSEN BOOKDATA, 2022).
2. *A menina do narizinho arrebitado*, de Monteiro Lobato, com ilustrações de Rogério Coelho (2010).
3. *Quem soltou o Pum?*, de Blandina Franco e José Carlos Lollo (2011).
4. *Chapeuzinho Vermelho*, de Mariana Massarani (2011). A editora Manati encerrou suas atividades em 2016.
5. *A trilha*, de Roberta Asse (2014).
6. As referências indicam teses doutorais e livros publicados sobre o tema, mas há ainda uma grande quantidade de artigos acadêmicos desses e outros autores que tratam da produção da literatura infantil digital.

## Referências

ACERRA, Eleonora. **Les applications littéraires pour la jeunesse: œuvres et lecteurs**. 2019. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Linguas, Literaturas, Culturas e Civilizações, Universidade Paul Valéry, Montpellier, 2019. Disponível em: <https://www.theses.fr/2019MON30106>. Acesso em: 9 de nov. de 2022.

ALMEIDA, Samira. Repensando a leitura literária em suporte digital: um relato das inovações criadas pela StoryMax a partir de reflexões e pesquisas acadêmicas. In: FREDERICO, A.; CARDOSO, E. (orgs.). **Literatura digital para crianças e jovens: teoria e prática da experiência estética**. São Paulo: Educ, no prelo. n.p.

BRASIL. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD)**. Brasília, DF: Presidência da República, 2020. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2019-2022/2020/lei/l14020.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/lei/l14020.htm). Acesso em: 9 de nov. de 2022.

CONTE, Jaqueline. A construção da materialidade digital e o problema da evanescência nos livros-aplicativos. In: FREDERICO, A.; CARDOSO, E. (orgs.). **Literatura digital para crianças e jovens: teoria e prática da experiência estética**. São Paulo: Educ, no prelo. n.p.

ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Federal Trade Commission. **Children's Online Privacy Protection Rule** ("COPPA"). Children's Online Privacy Protection Act of 1998, 15 U.S.C. 6501–6505 Children's Privacy. Federal Registry, v. 78, n. 12, p. 3972, 17 Jan. 2013. Disponível em: <https://www.ftc.gov/legal-library/browse/rules/childrens-online-privacy-protection-rule-coppa>. Acesso em: 9 de nov. de 2022.

FREDERICO, Aline; CARDOSO, Elizabeth. **Literatura digital para crianças e jovens: teoria e prática da experiência estética**. São Paulo: Educ, no prelo.

FREDERICO, Aline. **Embodiment and agency in digital reading: Preschoolers making meaning with literary apps**. 2018. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de Cambridge, Cambridge, 2018. DOI: 10.17863/CAM.31007. Disponível em: <https://www.repository.cam.ac.uk/handle/1810/283637>. Acesso em: 9 de nov. de 2022.

GARCÍA GONZÁLEZ, Macarena. **Enseñando a sentir: repertorios éticos en la ficción infantil**. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados, 2021.

GENETTE, Gérard. **Paratextos editoriais**. 2a. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

HADJI, Charles. **Avaliação desmistificada**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura - vol. 1. Uma teoria do efeito estético**. São Paulo, Ed 34, 1996.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication**. Londres: Arnold, 2001.

KRESS, Gunther. **Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication**. Nova York; Londres: Routledge, 2010.

KUCIRKOVA, Natalia. Personalisation: A theoretical possibility to reinvigorate childrens interest in storybook reading and facilitate greater book diversity. **Contemporary Issues in Early Childhood**, v. 17, n. 3, p. 304–316, 2016. DOI: 10.1177/1463949116660950.

MALZONI, Isabel. Os recursos digitais e sua influência nas escolhas editoriais: um estudo de caso do app Amal e a viagem mais importante da sua vida. In: FREDERICO, A.; CARDOSO, E. (orgs.). **Literatura digital para crianças e jovens: teoria e prática da experiência estética**. São Paulo: Educ, no prelo. n.p.

MANRESA, Mireia; REAL, Neus. **Digital literature for children: Texts, readers and educational practices**. Bruxelas: Peter Lang, 2015.

MENEGAZZI, Douglas. **Design de hotspots: diretrizes para o design de interação de livros infantis para dispositivos de interação móvel**. 2020. Tese (Doutorado em Design) – Faculdade de Artes, Comunicação e Design, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2020. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/67590>. Acesso em: 9 de nov. de 2022.

MENEGAZZI, Douglas. O design de interação no livro-aplicativo infantil: interfaces multi-modais e novas oportunidades interativas com a literatura. In: FREDERICO, A.; CARDOSO, E. (orgs.). **Literatura digital para crianças e jovens: teoria e prática da experiência estética**. São Paulo: Educ, no prelo. n.p.

MORAES, Giselly Lima De. **Trilha Sonora de Aplicativos Para Crianças e Educação Literária**. 2016. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/20840>. Acesso em: 9 de nov. de 2022.

NIELSEN BOOKDATA. **Conteúdo digital do setor editorial brasileiro - ano base 2021**. São Paulo: Câmara Brasileira do Livro e Sindicato Nacional dos Editores de Livros Disponível em: [https://snel.org.br/wp/wp-content/uploads/2022/05/apresentacao\\_imprensa\\_Final.pdf](https://snel.org.br/wp/wp-content/uploads/2022/05/apresentacao_imprensa_Final.pdf). Acesso em: 9 de nov. de 2022.

ONU. **Comentário geral nº 25 (2021) sobre os Direitos das Crianças em relação ao ambiente digital**. 2021. Disponível em: <https://criancaeconsumo.org.br/wp-content/uploads/2022/01/comentario-geral-n-25-2021.pdf>. Acesso em: 9 de nov. de 2022.

PRIETO, Lucas Ramada. **Esto no va de libros: Literatura Infantil Digital y Educación Literaria**. 2017. Tese (Doutorado em Didática da língua e da literatura) – Departamento de Didática da Língua e da Literatura, e de Ciências Sociais, Universidade Autônoma de Barcelona, Barcelona, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10803/460770>. Acesso em: 9 de nov. de 2022.

SCOTT, Carole. Dual audience in picture books. In: BECKETT, Sandra L. (org.). **Transcending boundaries: Writing for a dual audience of children and adults**. Nova York; Londres: Garland Publishing, 1999. p. 99–110.

TURRIÓN PENELAS, Celia. **Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?** 2014. Tese (Doutorado em Didática da língua e da literatura) – Departamento de Didática da Língua e da Literatura, e de Ciências Sociais, Universidade Autônoma de Barcelona, Barcelona, 2014. Disponível em: <https://ddd.uab.cat/record/129320>. Acesso em: 9 de nov. de 2022.

ZHENG, Yan. **The Story, the Touchscreen and the Child: How Narrative Apps Tell Stories**. 2018. Tese (Doutorado em Educação) – Escola de Educação, Faculdade de Ciências Sociais, Universidade de Glasgow, Glasgow, 2018. Disponível em: <http://theses.gla.ac.uk/9074/>. Acesso em: 9 de nov. de 2022.

## Agradecimentos

Agradecemos a Dra. Mônica Daisy Vieira Araújo e Ms. Jaqueline Conte, Isabel Malzoni e Dr. Douglas Menegazzi pela colaboração na elaboração da Matriz de critérios de realização da literatura infantil digital. O trabalho foi financiado com fundos de pesquisa do Itaú Social.

Recebido: 27 de janeiro de 2023.

Aprovado: 02 de fevereiro de 2023.