26º ENANCIB
Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação
A Amazônia na sociedade global em rede: assimetrias e potencialidades informacionais, tecnológicas e ambientais
Belém, Pará, 09 a 13 de novembro de 2026
Universidade Federal do Pará

XXVI ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - XXVI ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT 3 – Mediação, Circulação e Apropriação da Informação

MEDIAÇÃO DA LEITURA LITERÁRIA EM PLATAFORMAS DIGITAIS: PERCURSOS ENTRE O SKOOB E O MARATONA.APP

LITERARY READING MEDIATION ON DIGITAL PLATFORMS: *PATHWAYS BETWEEN SKOOB AND MARATONA.APP*

Giovana Alves Nogueira – Universidade Federal de Goiás (UFG)
Andréa Pereira Santos – Universidade Federal de Goiás (UFG)

Modalidade: Resumo Expandido

Resumo: A leitura literária em ambientes digitais envolve novas formas de registro, compartilhamento, interação, socialização e visibilidade das experiências leitoras. Nesse contexto, este trabalho tem como objetivo analisar, em caráter parcial, como as plataformas Skoob e Maratona.app estruturam práticas de mediação da leitura literária em ambientes digitais brasileiros. A pesquisa caracteriza-se como qualitativa e exploratória, vinculada a uma investigação netnográfica em desenvolvimento. Os procedimentos metodológicos consistiram em navegação exploratória, observação de funcionalidades e registro das interfaces por meio de capturas de tela, analisadas a partir dos sistemas de organização, rotulagem, busca e navegação da Arquitetura da Informação. Os resultados parciais indicam que o Skoob privilegia o registro individual, a classificação e a permanência das experiências leitoras, enquanto o Maratona.app enfatiza a participação coletiva, a gamificação e o acompanhamento da leitura em tempo real. Como primeiros resultados, avalia-se que as interfaces analisadas influenciam os modos de mediação da leitura literária no ambiente digital.
Palavras-chave: leitura literária; mediação da leitura; plataformas digitais; arquitetura da informação; cibercultura.

Abstract: Literary reading in digital environments involves new forms of recording, sharing, interaction, socialization, and visibility of readers' experiences, expanding the ways in which reading practices are mediated online. In this context, this study aims to partially analyze how the platforms Skoob and Maratona.app structure practices of literary reading mediation in Brazilian digital environments. The research is qualitative and exploratory in nature and is linked to an ongoing netnographic investigation. The methodological procedures included exploratory navigation, observation of platform functionalities, and interface documentation through screenshots, examined according to the organization, labeling, search, and navigation

systems proposed by Information Architecture. The partial results indicate that Skoob prioritizes individual recording, classification, and permanence of readers' experiences, whereas Maratona.app emphasizes collective participation, gamification, and real-time reading monitoring. The study concludes that the analyzed interfaces influence forms of interaction, visibility, and participation, thereby shaping modes of literary reading mediation in digital environments.
Keywords: literary reading; reading mediation; digital platforms; information architecture; cyberculture.

1 INTRODUÇÃO

A leitura literária, como prática cultural em que os leitores moldam os sentidos dos textos a partir de suas vivências (Chartier, 2001), passa a ser reconfigurada pelo mundo digital na atualidade. Nesse sentido, o surgimento do ciberespaço e a evolução da Web 2.0, definida como a era da conectividade, consolidaram o leitor como um sujeito ativo — resposta da evolução histórica do sujeito leitor, que passa do perfil contemplativo ao imersivo e ubíquo no contexto da cibercultura (Santaella, 2019). Caracteriza-se, assim, o leitor atual como um sujeito adepto à interatividade, que ocupa os espaços híbridos das comunidades digitais.

Diante desse cenário, a leitura literária deixa de ser compreendida apenas como uma prática individual ou mediada exclusivamente por instituições tradicionais, como a escola e a biblioteca, e passa a se desenvolver também em ambientes digitais participativos. Os leitores agora registram suas leituras, avaliam obras, publicam resenhas, comentam impressões, participam de desafios e interagem com outros sujeitos em torno de interesses literários comuns. Assim, o leitor passa a desempenhar múltiplos papéis: além de consumir obras literárias, também produz, seleciona, organiza e medeia conteúdos relacionados à leitura, configurando-se como prossumidor (Toffler, 1980).

É nesse contexto que as plataformas digitais literárias se manifestam como espaço de interação, relevantes para compreender as transformações das práticas de leitura na cibercultura. No panorama brasileiro, o Skoob e o Maratona.app apresentam-se como ambientes significativos para análise. O Skoob, criado em 2009, consolidou-se como uma rede social literária voltada à organização de estantes virtuais, publicação de resenhas, avaliação de livros e interação entre leitores. O Maratona.app, lançado em 2022, apresenta uma proposta mais recente, estruturada em torno de maratonas literárias, desafios, leituras coletivas, gamificação e interações em tempo real.

A escolha dessas plataformas justifica-se por evidenciarem diferentes formas de mediação da leitura literária em ambientes digitais: enquanto o Skoob prioriza o registro e a organização das experiências leitoras, o Maratona.app enfatiza a participação coletiva e práticas gamificadas. Diante disso, este trabalho tem como objetivo analisar, em caráter parcial[1], como essas plataformas estruturam práticas de mediação da leitura literária em ambientes digitais brasileiros, considerando os sistemas de organização, rotulagem, busca e navegação da Arquitetura da Informação (AI). Nesta análise, apresentam-se resultados parciais desse mapeamento, buscando compreender como seus recursos técnicos participam da mediação da leitura literária na cibercultura.

2 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO E MEDIAÇÃO DA LEITURA

A leitura literária pode ser compreendida como uma prática de produção e apropriação de sentidos, na qual as experiências dos leitores e os contextos socioculturais de circulação participam da construção dos significados (Chartier, 2001; Goulemot, 2001). No ambiente digital, essas práticas são reconfiguradas por novas formas de circulação, compartilhamento, interação e visibilidade das experiências leitoras (Chartier; Santos; Dumont, 2022). No campo da Ciência da Informação, a mediação da leitura articula-se às relações entre sujeitos, informação e dispositivos de mediação, favorecendo processos de apropriação e protagonismo leitor (Assis; Santos, 2022; Santos; Dumont; Cavalcante, 2023). A partir dessa perspectiva, além dos sistemas da Arquitetura da Informação, esta pesquisa considera como parâmetros de análise a produção e negociação de sentidos, a interação entre leitores, a circulação e visibilidade das experiências de leitura e as formas de participação e protagonismo leitor, observáveis em recursos como resenhas, avaliações, comentários, recomendações, desafios, metas e leituras coletivas.

A análise das interfaces das plataformas digitais de leitura objetiva identificar elementos que dialoguem com a abordagem informacional da Arquitetura da Informação (AI), conforme Vidotti, Cusin e Corradi (2008). A AI pode ser compreendida como o planejamento e a organização de ambientes digitais, de modo a permitir a recuperação e o uso eficiente da informação, centrando-se na satisfação do usuário (Rocha; Pinto; David, 2020). De natureza multidisciplinar, conecta conhecimentos da Biblioteconomia, Ciência da Informação, Design e

[1] As análises apresentadas neste resumo expandido correspondem a resultados parciais de pesquisa de mestrado em andamento, desenvolvida no âmbito da dissertação da autora.

Computação, estruturando-se em quatro sistemas fundamentais: organização, navegação, rotulagem e busca, conforme a abordagem sistêmica de Morville e Rosenfeld (2006).

Para Rocha e David (2020), a AI parte da tríade usuário–conteúdo–contexto, considerando as necessidades informacionais dos sujeitos, os objetos informacionais disponíveis e os objetivos técnicos e culturais que estruturam o ambiente. Nessa perspectiva, Oliveira, Vidotti e Bentes Pinto (2015) destacam que a abordagem informacional da AI volta-se ao tratamento e à gestão da informação, contemplando o armazenamento e a preservação dos conteúdos, sua representação e classificação, a recuperação da informação, bem como a usabilidade e a acessibilidade por parte dos usuários.

Ademais, Campos e Sousa (2023) reforçam que compreender as necessidades do usuário é base para pensar formas de encontrabilidade e satisfação. Dessa forma, entende-se que a AI auxilia a análise da mediação da leitura, ao permitir observar como as plataformas organizam seus conteúdos, orientam percursos de navegação e estruturam possibilidades de interação no ambiente digital.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa e exploratória, que visa compreender práticas de mediação da leitura literária em ambientes digitais. Trata-se de um recorte de uma investigação netnográfica em desenvolvimento, voltado, neste momento, ao mapeamento da AI das plataformas Skoob e Maratona.app.

Os procedimentos adotados consistiram em navegação exploratória nas plataformas, observação de suas funcionalidades e registro das interfaces por meio de capturas de tela (tratadas de modo a preservar informações pessoais, mantendo o foco nos elementos técnicos e informacionais das plataformas).

A análise foi conduzida a partir dos quatro sistemas da AI indicados por Morville e Rosenfeld (2006): organização, rotulagem, busca e navegação. A partir dessas categorias, foram observados os modos como cada plataforma estrutura seus conteúdos, nomeia suas funcionalidades, possibilita a recuperação da informação e orienta os percursos dos usuários. Com isso, buscou-se compreender como os recursos técnicos das interfaces participam da mediação da leitura literária no ambiente digital.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O ciberespaço não se configura como um vazio abstrato, mas como um universo constituído por estruturas que guiam as órbitas de navegação dos usuários e definem os pontos de atração entre os leitores, possibilitando a navegação pelo espaço digital. Nesse contexto, a interface atua como uma estrutura que condiciona a materialidade dessas trocas.

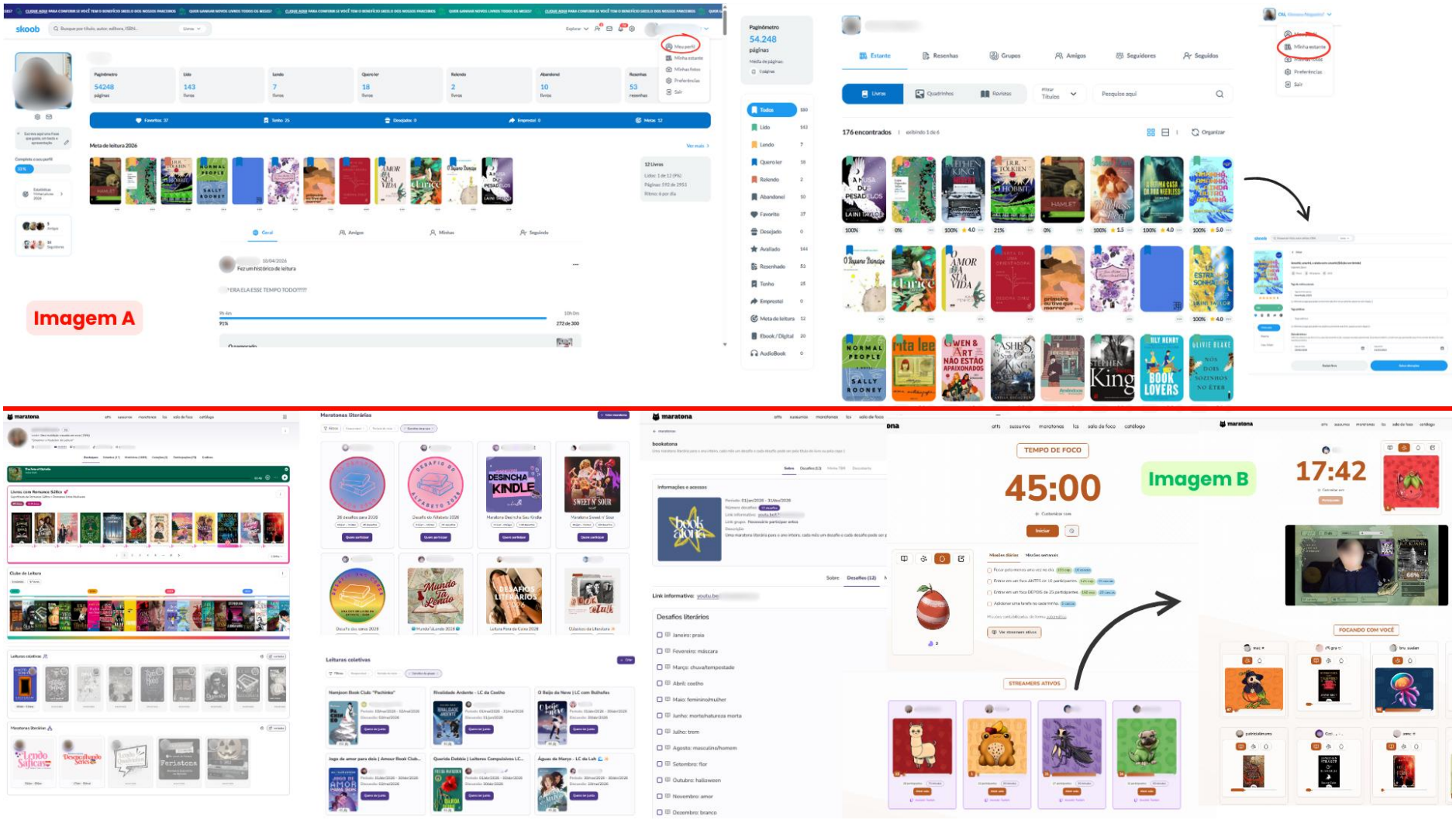
Em relação à análise das interfaces das plataformas digitais de leitura, torna-se evidente que o Skoob e o Maratona.app estruturam a mediação da leitura literária a partir de lógicas distintas. Enquanto o Skoob privilegia o registro e a organização individual da trajetória leitora, o Maratona.app enfatiza a participação coletiva, a gamificação e o acompanhamento da leitura em tempo real. Essas diferenças aparecem nos sistemas de organização, rotulagem, busca e navegação das plataformas.

4.1 SISTEMA DE ORGANIZAÇÃO

O sistema de organização refere-se à estruturação e categorização dos conteúdos no ambiente informacional, definindo como os objetos informacionais são agrupados e apresentados ao usuário (Morville; Rosenfeld, 2006).

Conforme observado na Figura 1, o Skoob (Imagem A) organiza a experiência leitora predominantemente a partir de estantes virtuais e registros individuais, o que favorece a construção de uma biblioteca pessoal e a permanência das leituras realizadas. Já o Maratona.app (Imagem B) estrutura a leitura principalmente a partir de eventos, metas e experiências coletivas, evidenciando uma organização mais voltada à participação e ao engajamento dos usuários.

Figura 1 – Organização da leitura nas plataformas Skoob e Maratona.app



Fonte: Elaboração própria (2026)

Apesar dessas diferenças, a respeito da organização propriamente dita, observa-se que ambas as plataformas apresentam esquemas híbridos de organização, pois combinam mais de uma lógica de agrupamento dos conteúdos. No Skoob, essa organização articula estantes e status de leitura, categorias, busca por título, autor e ISBN, perfil do usuário, resenhas e métricas. No Maratona.app, a organização combina perfil, metas, desafios, maratonas, leituras coletivas e tempo de foco. Dessa forma, embora o Skoob privilegie o registro individual e o Maratona.app enfatize a experiência coletiva, ambas as plataformas apresentam esquemas híbridos de organização, combinando diferentes critérios de agrupamento e apresentação dos conteúdos em seus respectivos ambientes informacionais.

4.2 SISTEMA DE ROTULAGEM

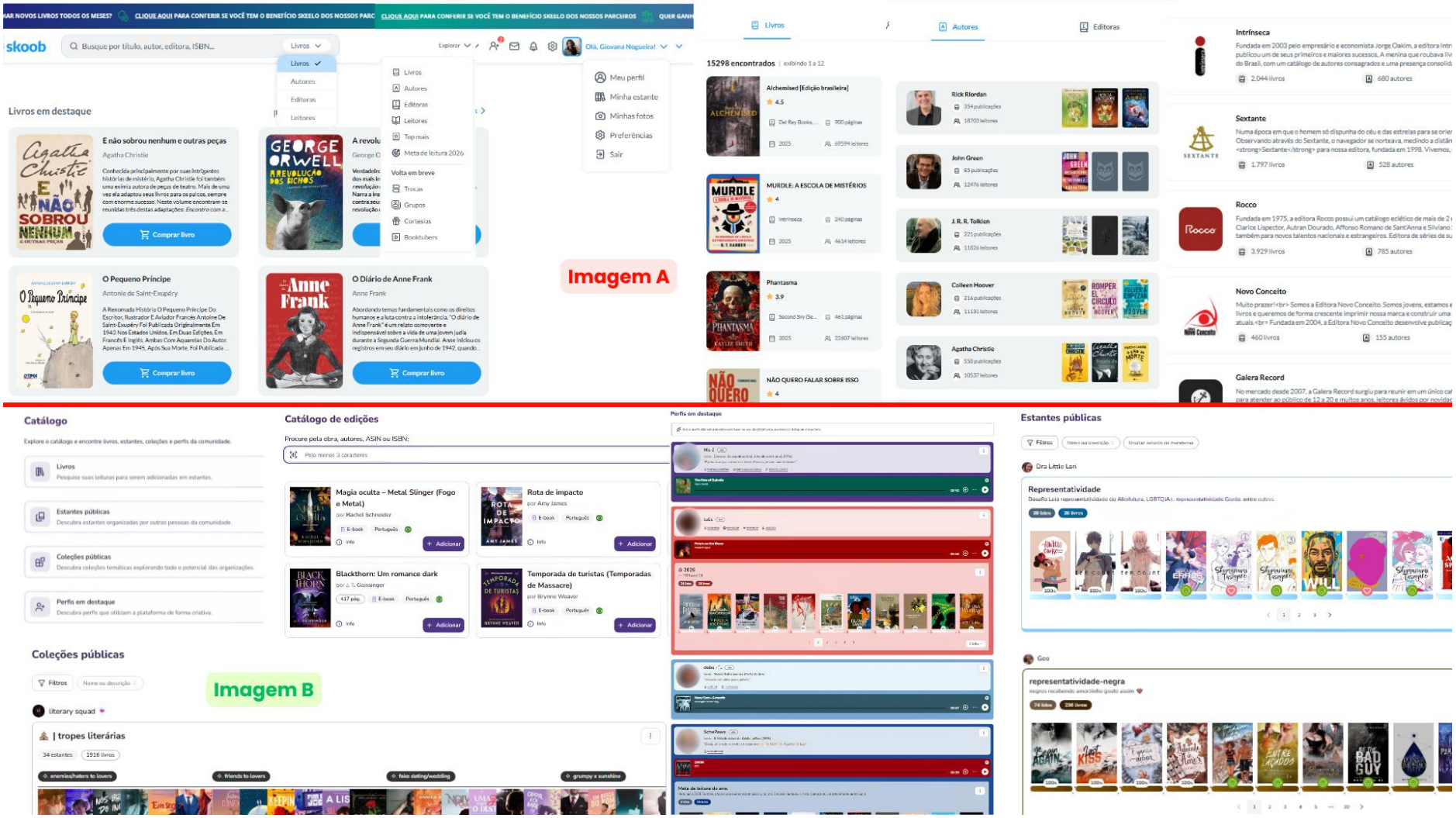
O sistema de rotulagem refere-se à nomeação e representação das informações no ambiente digital. Segundo Morville e Rosenfeld (2006), rótulo claros, consistentes e semanticamente significativos favorecem a compreensão do usuário, a navegação e a recuperação da informação.

À vista disso, o Skoob utiliza termos próximos às práticas consolidadas de leitura e organização bibliográfica, como “resenhas”, “estantes”, “leitores”, “lendo” e “quero ler”. O Maratona.app, por sua vez, prioriza rótulos associados à ação e à gamificação, como “tempo de foco”, “missões diárias” e “abrir sala”. Essa diferença indica que, enquanto o Skoob nomeia práticas de registro e avaliação, o Maratona.app orienta o usuário para práticas de participação e desempenho leitor. Isso é identificável tanto na Figura 1 quanto na figura a seguir (Figura 2).

4.3 SISTEMA DE BUSCA E NAVEGAÇÃO

Os sistemas de busca e navegação referem-se, respectivamente, à recuperação da informação e aos caminhos percorridos pelo usuário na plataforma, favorecendo uma experiência intuitiva, orientada às suas necessidades (Morville; Rosenfeld, 2006).

Figura 2 – Busca e navegação nas plataformas Skoob e Maratona.app



Fonte: Elaboração própria (2026)

A Figura 2 evidencia, assim, diferenças nos modos de recuperação e navegação das plataformas. No Skoob (Imagem A), a busca apresenta uma lógica mais estruturada, permitindo localizar livros, autores, editoras e leitores. No Maratona.app (Imagem B), a navegação se orienta por percursos mais dinâmicos, relacionados à descoberta de conteúdos, participação em desafios e acompanhamento de leituras coletivas. Assim, enquanto o Skoob favorece a recuperação e a permanência da informação, o Maratona.app privilegia a circulação e a experiência coletiva da leitura.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise das plataformas Skoob e Maratona.app indica que a AI tem influência na forma em que a mediação da leitura literária em ambientes digitais ocorre. As interfaces, ao disponibilizarem recursos aos usuários referentes à organização do conteúdo, nomeação de funcionalidades, estruturação de mecanismos de buscas e navegação, condicionam aos usuários formas de registro, compartilhamento, interação e visibilidade das práticas leitoras.

No Skoob, observa-se uma mediação voltada principalmente ao registro individual, à memória leitora e à permanência das experiências de leitura, por meio de estantes virtuais, resenhas, avaliações, comentários e métricas. Já no Maratona.app, a mediação se estrutura de modo mais voltado à participação coletiva, à gamificação e ao engajamento em tempo real, por meio de desafios, maratonas, metas, leituras coletivas e tempo de foco. De forma geral, a análise indica que o Skoob conserva uma organização mais estática enquanto o Maratona.app, por sua vez, apresenta-se como uma resposta ao leitor atual, mais autônomo, interativo e personalizável.

Dessa maneira, os resultados parciais evidenciam que as plataformas digitais Skoob e Maratona.app, para além de espaços interacionais relacionados às práticas de leitura literária, influenciam os modos de circulação e interação no ambiente digital. Compreende-se, então, que a mediação da leitura literária nesses ambientes depende tanto das interações entre usuários quanto dos recursos técnicos que estruturam a visibilidade e o compartilhamento das experiências de leitura.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Pamela Oliveira; SANTOS, Raquel do Rosário. O ato de ler e a mediação da leitura conscientes: perspectivas fundamentadas nas dimensões da mediação da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 27, n. 1, p. 106-125, 2022. Disponível em:

https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/43754?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 8 set. 2026.

CAMPOS, Arthur Ferreira; SOUSA, Marckson Roberto Ferreira de. Avaliação de repositórios institucionais: uma análise com enfoque na Arquitetura da Informação. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia**, João Pessoa, v. 18, n. 4, p. 3-12, 2023. Disponível em: página do artigo. Acesso em: 9 mar. 2026.

CHARTIER, Roger. Do livro à leitura. *In*: CHARTIER, Roger. **Práticas da leitura**. 2. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2001. p. 77-105.

CHARTIER, Roger; SANTOS, Andréa Pereira dos; DUMONT, Lígia Maria Moreira. **Livro, mundo digital e leituras**: práticas e apropriações. Goiânia: Editora UFG, 2022. 115p.

GOULEMOT, Jean Marie. Da leitura como produção de sentidos. *In*: CHARTIER, Roger (org.). **Práticas da leitura**. Tradução de Cristiane Nascimento. 2. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2001. p. 107-116.

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. **Information architecture for the World Wide Web:** designing large-scale web sites. 3. ed. Sebastopol: O'Reilly Media, 2006. Disponível em: O'Reilly — 3rd edition. Acesso em: 4 set. 2026.

OLIVEIRA, Henry Poncio Cruz de; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio; PINTO, Virgínia Bentes. **Arquitetura da informação pervasiva**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015. Disponível em: Acervo Digital da Unesp. Acesso em: 4 set. 2026.

ROCHA, Carin Cunha; DAVID, Priscila Barros. Avaliação da arquitetura da informação em portais de periódicos: uma discussão teórica. **Perspectivas em Gestão & Conhecimento**, João Pessoa, v. 10, n. 2, p. 223-243, 2020. Disponível em: página do artigo. Acesso em: 4 set. 2026.

ROCHA, Carin Cunha; PINTO, Virgínia Bentes; DAVID, Priscila Barros. Arquitetura da informação: revisão integrativa em bases de dados de Ciência da Informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 25, n. 2, p. 49-73, 2020. Disponível em: DOI do artigo. Acesso em: 4 set. 2026.

SANTAELLA, Lucia. Cibercultura & livro: desfazendo equívocos. *In:* PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa (org.). **O livro na cibercultura**. Santos: Editora Universitária Leopoldianum, 2019. p. 47-57. Disponível em: e-book O livro na cibercultura. Acesso em: 4 set. 2026.

SANTOS, Andrea Pereira; DUMONT, Lígia Maria Moreira; CAVALCANTE, Lidia Eugenia. Relações entre a mediação da informação e a mediação da leitura. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 8, n. esp., p. 8-13, jul. 2023. Disponível em: DOI do artigo. Acesso em: 4 set. 2026.

TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**. Rio de Janeiro: Record, 1980.

VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio; CUSIN, Cesar Augusto; CORRADI, Juliane Adne Mesa. Acessibilidade digital sob o prisma da Arquitetura da Informação. *In*: GUIMARÃES, José Augusto Chaves; FUJITA, Mariângela Spotti Lopes (org.). **Ensino e pesquisa em Biblioteconomia no Brasil**: a emergência de um novo olhar. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008. p. 173-184. Disponível em: DOI do capítulo. Acesso em: 8 set. 2026.

AGRADECIMENTOS:
Agradecemos à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio financeiro concedido por meio de bolsa de mestrado.