



## A IMPORTÂNCIA DO DESIGN DE NARRATIVA PARA A LITERATURA INFANTIL CONTEMPORÂNEA EM FORMATO DIGITAL

Deglaucy Jorge Teixeira  
Universidade Federal de Santa Catarina  
deglaucyjorge@gmail.com

Berenice Santos Gonçalves  
Universidade Federal de Santa Catarina  
berenice@cce.ufsc.br

---

**Resumo:** A partir da popularização dos dispositivos digitais, produção de literatura infantil em livros digitais tornou-se cada vez mais comum. É fácil encontrar várias versões de um mesmo clássico infantil publicado com diferentes efeitos, animações e recursos interativos. Entretanto, as potencialidades desta forma de contar histórias ainda são pouco exploradas ou utilizadas de forma incoerente com a história em si. Diante deste cenário, esta pesquisa buscou investigar de que modo o design pode contribuir com a literatura infantil contemporânea a fim de explorar as potencialidades das narrativas digitais interativas como uma nova mídia para contar histórias. Assim, fez-se um estudo exploratório com abordagem qualitativa por meio de uma análise descritiva da configuração da informação literária em meio digital a partir das características da literatura infantil contemporânea. Para tanto, utilizou-se como exemplares, quatro versões de *ebooks* infantis da obra João e o pé de feijão. Observou-se que as características frequentemente presentes em narrativas digitais corroboram as características dos livros infantis contemporâneos e que as potencialidades das narrativas digitais interativas podem ser utilizadas como narratologia modal por meio do design da narrativa, ou seja, como arranjo da narratologia de conteúdo da história. Isto posto, conclui-se que é necessário conhecimento de Narrativa digital interativa para organizar as diferentes mídias e interatividades em livro digital interativo com o intuito de transmitir histórias de maneira efetiva, de acordo com as características da literatura infantil contemporânea.

**Palavras-chave:** literatura infantil, narrativa digital interativa, design de narrativa, livro digital interativo, *ebooks*.

**Abstract:** *From the popularization of digital devices, the production of children's literature in digital books has become increasingly common. It is easy to find several versions of a children's classic published with different effects, animations, and interactive features. However, the potential of this form of storytelling are still little exploited or used in a manner inconsistent*

*with the story itself. In this scenario, this study aimed to investigate how design can contribute to contemporary children's literature to explore the potential of interactive digital storytelling as a new medium for storytelling. Thus, there was an exploratory qualitative study using a descriptive analysis of the literary configuration information in digital form from the characteristics of contemporary children's literature. Therefore, it was used as exemplary, four versions of children's ebooks Jack And The Beanstalk. It was observed that often features present in digital narratives corroborate the characteristics of contemporary children's books and that the potential of interactive digital storytelling can be used as modal narratology through the narrative design, or as arrangement of story content narratology. That said, it is concluded that it is necessary to interactive digital narrative knowledge to organize the different media and interactivity in interactive digital book in order to effectively convey stories, according to the characteristics of contemporary children's literature.*

**Keywords:** *children's literature, interactive digital storytelling, narrative design, interactive digital book, ebooks.*

## 1. INTRODUÇÃO

O design de livros de literatura infantil, em formato impresso, é concebido por meio de uma composição verbal e visual. O surgimento das plataformas digitais, principalmente os dispositivos móveis, agregaram maior complexidade a esta composição, pois possibilitaram o uso de novas mídias e recursos interativos, agora, apresentando-se em um novo formato, o livro digital interativo infantil.

As formas para contar histórias, ou seja a forma de expressão da narrativa, pode ser denominada como narratologia modal, enquanto a história em si, como narratologia de conteúdo (GAUDREAUT e JOST, 2009).

Além da necessidade do design para uma narratologia modal como forma de transmitir uma história, a literatura infantil contemporânea também sofreu varias mudanças para adaptar sua narratologia de conteúdo aos novos conceitos de pós-modernidade.

Diante deste contexto, esta pesquisa investigou de que modo o design pode contribuir com a literatura infantil contemporânea a fim de transmitir histórias de forma eficiente no que tange as características e potencialidades da narrativa digital interativa. Para tanto foi realizado um estudo exploratório com abordagem qualitativa por meio de uma análise descritiva de quatro versões de *ebooks* infantis em formato de aplicativo (book app) da obra João e o pé de feijão.

## 2. LITERATURA INFANTIL E O DESIGN DO LIVRO INFANTIL ILUSTRADO

O processo narrativo e os modos de expressão, verbal e visual são os principais fatores que definem o público a que o livro infantil se destina. Quanto ao tema, este gênero não difere de outros tipos de narrativas presentes na sociedade, tal como literatura para adulto, onde tem em comum a discussão dos valores humanos, pois a

literatura infantil não se restringe apenas a temas que circulam o universo da criança (GREGORIN FILHO, 2009).

Quanto ao design, uma das principais características do livro infantil tradicional (em mídia impressa) é a relação entre as informações visual e verbal, podendo se apresentar de forma bem equilibrada em composições com ilustrações, como uma narrativa que prioriza a imagem na categoria de livro infantil ilustrado, ou com a ausência de palavras nos livros de imagens. Ainda assim, é comum encontrar no livro, um diálogo aparente sustentado por uma narrativa monológica privilegiando a informação construída pelo texto verbal e a imagem transformada em um simples apêndice da mensagem linguística. Para melhor entender esta relação é necessário investir em um verdadeiro projeto artístico, simultaneamente gráfico, plástico e literário. Este seria um “real caminho para os inventores no campo da literatura” (PALO; OLIVEIRA, 1992, p. 17). Ou seja, o processo criativo da narrativa juntamente com o design do livro a fim de contribuir com a transmissão da história.

Nos livros infantis ilustrados os valores construtores da base temática são concebidos por meio de texto verbal e, de forma mais marcante, por meio do texto visual. Onde este compõe o outro por meio de cenários e figuras. Juntos, criam uma manifestação textual integral, formando um único texto com potencialidades para o fazer interpretativo da criança (GREGORIN FILHO, 2009). Diante da importância desta composição textual, Palo e Oliveira (1992, p. 16) ressaltam que

é a conexão, por contiguidade e subordinativa, texto-ilustração que permite maior eficácia no processo comunicativo, garantindo que as informações nucleares da narrativa, graças ao estímulo da imagem, criem hábitos associativos tais que sejam inscritos diretamente no pensamento da criança com o mínimo de esforço e com o menor dispêndio de energia possível.

No caso dos livros de imagens (ou álbuns de imagens), a composição cumpre uma função de alfabetização ao introduzir o domínio dos códigos linguísticos por meio da associação imagem-palavra (PALO; OLIVEIRA, 1992). Isso acontece quando o livro se restringe ou prioriza a linguagem visual como foco narrativo.

Sobretudo, todos os elementos configurados no design do livro infantil ilustrado devem estar totalmente integrados. Onde a narratologia modal, representada por tipografia, ilustrações e qualquer outro elemento visual são devidamente concebidos em uma unidade e todas suas características são fundamentais para compreensão da narratologia de conteúdo (SIPE, 2001).

Neste contexto, Gaudreault e Jost (2009), denominam a forma de expressão da narrativa como uma narratologia modal, ou seja, o meio pelo qual a história é exposta pelo narrador – uma mídia narrativa (imagens, palavras, sons etc), os níveis de narração, a temporalidade da narrativa, o ponto de vista, dentre outras características que funcionam como veículo narrativo ou mesmo como suporte informacional. Enquanto que a história contada, ou seja, os acontecimentos narrados, as ações, os papéis dos personagens, as relações entre actantes (agentes das ações) etc, é denominada como narratologia do conteúdo. Implicando assim, no suporte como uma mídia narrativa, isto é, a expressão da narrativa e a história em si, como o conteúdo.

## 2.1 A literatura infantil contemporânea

Historicamente a literatura reflete os valores sociais, conhecimento e atitudes culturais (SIPE; PANTALEO, 2010). No caso do livro infantil ilustrado, vários conceitos e teorias vêm sendo propostos para explicar as mudanças evidentes a partir da literatura infantil contemporânea. Dresang (2008) citada por Sipe e Pantaleo (2010) propõe que a conectividade, interatividade e acesso ao mundo digital explicam as mudanças fundamentais que surgiram nos últimos quinze a vinte anos, enquanto outros autores da obra *Postmodern picturebooks* (SIPE; PANTALEO, 2010) afirmam que esta mudança advém de um movimento mais amplo, histórico, social e cultural conhecido como pós-modernismo.

Vários dos recursos ou conceitos associados ao pós-modernismo são aplicáveis às discussões sobre livros ilustrados infantis contemporâneos, tais como: jogos, possibilidades diferentes, anarquia, texto/intertexto, processo/performance, participação, associação, programável (quanto a escrita), indeterminação, fragmentação, descanonização, ironia e hibridação (SIPE; PANTALEO, 2010). Como Síntese destes conceitos, Sipe e Pantaleo (2010) identificaram seis principais características dos livros ilustrados infantis contemporâneos, a saber:

1. Distinção indefinida entre diferentes culturas (principalmente a cultura popular), as categorias de gêneros literários tradicionais e as fronteiras entre autor, narrador e leitor;
2. Subversão das tradições e convenções literárias e minando a tradicional distinção entre a história e o mundo real;
3. Intertextualidade (presente em todos os tipos de textos) é explicitada e múltipla, muitas vezes tomando a forma de pastiche, ironia e misturando camadas de diferentes fontes de textos;
4. Multiplicidade de sentidos, de modo que há múltiplos caminhos dentro da narrativa, um alto grau de ambiguidade, e sem resoluções aparente ou com finais abertos;
5. Lúdico, em que os leitores são convidados a tratar o texto como um playground semiótico;
6. Auto-referente, evita que os leitores tenham uma experiência de persistência e transitoriedade, oferecendo em vez disso uma postura metaficcional chamando a atenção para o texto como um outro texto em vez de um mundo secundário.

Segundo Sipe e Pantaleo (2010), é difícil dizer as características específicas da literatura infantil contemporânea. No entanto, os autores propõem a localização do livro infantil ilustrado em uma contínua pós-modernidade manifestada a partir das características supracitadas.

## 3. NARRATIVA EM LIVRO DIGITAL INTERATIVO INFANTIL

A literatura não está imune aos avanços tecnológicos, tendo que adequar seu conteúdo narrativo às novas linguagens digitais. De acordo com Baliza (2014) seria

quase impossível que as novas mídias<sup>1</sup> não desencadeassem mudanças perceptíveis no campo literário, tais como dispositivos ficcionais hipertextuais, autopublicação, publicações colaborativas e participativas, distribuição de conteúdo via streaming e principalmente os *ebooks* (livros digitais), com sua vasta possibilidade de produção e comercialização.

De acordo com Gregorin Filho (2009), assim como o termo infância vem mudando no decorrer da história pelos fazeres e saberes da humanidade, a literatura destinada a esta infância também deve se adaptar aos novos cenários. Com isso, é importante que se atente para as atuais necessidades das crianças. Atualmente as crianças são leitoras de múltiplos códigos textuais e até mais competentes, diante das novas tecnologias, que os adultos. Nesta perspectiva, a leitura abrange um sentido mais amplo, onde é possível ler um texto escrito, um texto visual, um texto sonoro em uma animação, em uma peça de teatro ou em outros objetos passíveis de leitura.

Na perspectiva das novas tecnologias da informação e comunicação (TICs), as histórias presentes nos livros infantis ilustrados ganharam outras mídias para compor sua narratologia modal, tais como som e animação, fortalecendo assim, o caráter multimídia em ambiente digital com chances de interatividade. A narratologia de conteúdo, antes apresentada em suporte impresso e encadernado em papel, agora apresenta-se de modo digital, como uma narrativa digital interativa. Para o público infantil, além dos vídeo games, é comum este tipo de narrativa se apresentar em formato de book apps infantis, ou seja, livros digitais interativos em formato de aplicativos (softwares), disponíveis comercialmente ou gratuitamente nas lojas de aplicativos para dispositivos móveis (tablets ou smartphones).

### **3.1 Narrativa Digital Interativa (NDI)**

As narrativas digitais são histórias contadas em meio digital, ou seja, utilizando ferramentas digitais (ALEXANDER, 2011). Desde uma simples apresentação em power point ou um videogame com recurso mais avançados e cada uma com suas devidas especificidade técnicas.

Independente do modo utilizado, Chatman (1980), defende que cada história é composta por duas partes: a história em si, uma série de acontecimentos com os elementos existentes da cena (personagens e itens do cenário) e o discurso, ou seja, a forma (estrutura narrativa) e as mídias utilizadas para comunicar o conteúdo. Sendo assim, a história é “o que” se narra (a narratologia de conteúdo) e o discurso é “como” se narra (a narratologia modal).

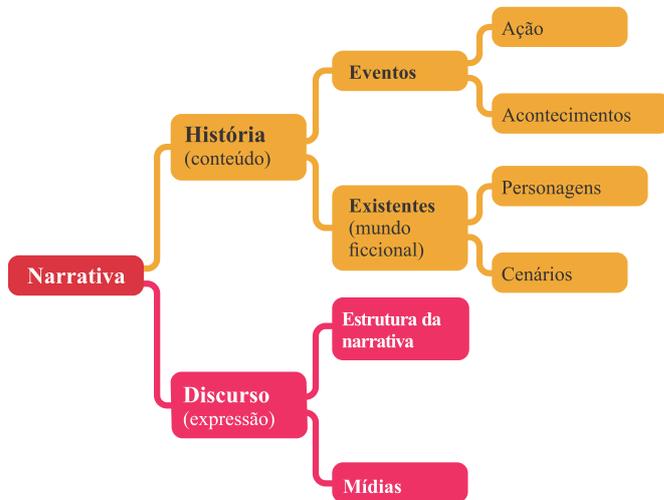
No contexto das histórias em ambiente digital, de acordo com a Figura 1, destaca-se o eixo do discurso - a narratologia modal - que permite a integração de várias mídias e interatividade como atributos especiais para contar histórias, possibilitando assim, uma narrativa não linear e mais participativa, com um papel mais ativo do leitor (TEIXEIRA; GONÇALVES, 2015).

Neste estudo optou-se por utilizar o termo Narrativa Digital Interativa com o intuito de enfatizar seu caráter interativo. Para Miller (2014) Narrativa Digital (Digital Storytelling) por si, já abrange seu caráter interativo, pois são utilizadas em

---

<sup>1</sup> Nova mídia, novas mídias ou mídia digital é a convergência das mídias a partir do computador para distribuir e exibir conteúdo, além de produzi-lo (MANOVICH, 2001). Nesta condição, de acordo com Martino (2014), o suporte físico praticamente desaparece e os dados são convertidos em sequência numérica - dados digitais.

plataformas de mídia digital e interatividade com propósito narrativo, seja ficcional ou não-ficcional. No entanto, segundo Crawford (2005), outros termos também são utilizados para designar as Narrativas Interativas (interactive storytelling), tais como “*interactive story*,” “*interactive storytelling*,” “*interactive drama*,” “*interactive narrative*,” “*interactive fiction*” e “*interactive movies*”.



**Figura 1 – Composição da narrativa.**

Fonte: Chatman (1980) adaptado por Teixeira e Gonçalves (2015).

De acordo com Crawford (2005), essencialmente uma narrativa digital não é interativa. A interatividade é a principal diferença que distingue uma narrativa digital interativa, onde o usuário/leitor se depara com uma rede de possibilidades, podendo afetar, escolher caminhos e até alterar o enredo. As Narrativas Digitais Interativas incluem desde videogames, entretenimento de realidade virtual a livros digitais interativos infantis (book app), dentre outros formatos (MILLER, 2014).

No contexto dos entretenimentos de história tradicional, a narrativa geralmente se apresenta de forma linear, ou seja, os eventos são sequencialmente organizados, fixos e progressivos. Obras interativas, ao contrário, permitem ao usuário/leitor tecer outro caminho por meio de elementos interativos junto ao enredo central (MILLER, 2014).

A expansão da história em múltiplas possibilidades para escolha do leitor, por mais perturbadora que seja, deve ser interpretada como um convite do autor para o leitor participar do processo criativo, com possibilidade de aumentar o envolvimento narrativo e estimular o leitor a imaginar-se como autor. Isso já acontece em espetáculos teatrais de improvisação, onde grupos de atores pedem sugestões a espectadores e oferecem-lhes o prazer da performance com a satisfação de participar do processo criativo (MURRAY, 2003).

Em uma narrativa que acontece em ambiente digital, para destacar as diferentes navegabilidades possíveis de maneira significativa e bem definida, Murray (2003) utilizou os termos “multisequencial” e “multiforme” em detrimento da expressão “não linear”. Pois as narrativas não lineares não permitem diversificar os arranjos de eventos pelo leitor.

Além da multisequencialidade, Miller (2014) classificou outras características sempre presentes ou frequentes em narrativas digitais, a saber:

### **Características das narrativas digitais sempre presentes:**

- a. São sempre narrativas, pois envolvem uma série de acontecimentos dramáticos ligados, com o intuito de contar uma história;
- b. Geralmente contêm personagens que só podem existir em mídia digital, como aqueles controlados pelo usuário ou pelo computador;
- c. São interativas: o usuário pode controlar ou impactar aspectos da história;
- d. Não lineares: eventos ou cenas não acontecem em ordem fixa e, geralmente, os personagens não se encontram em pontos fixos;
- e. Profundamente imersivas: puxam o leitor/usuário para dentro da história;
- f. Participativas: o leitor/usuário participa da história;
- g. Navegáveis: o usuário pode criar seu próprio caminho dentro da história ou no ambiente virtual.

### **Características das narrativas digitais frequentemente presentes:**

- a. Quebrar a quarta parede<sup>2</sup>: comunicação do usuário com o personagem ou o personagem se comporta como uma pessoa real;
- b. Misturar ficção com realidade;
- c. Incluir sistema de premiação e pontuação;
- d. Pode ser multissensorial;
- e. Permitir que o usuário crie um avatar<sup>3</sup> e o controle;
- f. Oferecer possibilidades de compartilhar experiências (tais como em rede social);
- g. Colocar uma série de desafios para o personagem;
- h. Incluir elementos de game bem definidos, dentro ou fora da narrativa, tais como: vencer, apostar, regras, alto nível de habilidade, espaço definido para jogo, envolver o usuário em comportamento de risco, tempo pré-definido, requer uso de estratégias, jogo em equipe, lidar com adversário, superar obstáculos, diferentes aparências de avatares etc.

Ao manter uma estrutura narrativa baseada em funções e papéis, não quer dizer que a história sempre irá se repetir, pois diferentes autores podem flexioná-la, novas realidades sociais podem surgir, diferentes aspectos da experiência humana podem ser explorados para o público, além das potencialidades de *affordances*, ou seja, a forma como o ambiente comunica as possibilidades de ações para usuário, e representações computacionais.

Na narrativa interativa o usuário/leitor pode perceber que está criando ou influenciando um enredo dramático por meio de suas ações, seja assumindo o controle como personagem principal, seja enviando comandos para elementos autônomos (RIEDL, 2012).

Outra característica das Narrativas Digitais Interativa é a necessidade de um projeto para narrativa, ou seja, um Design de Narrativa. Este projeto abrange

---

<sup>2</sup> Quarta parede funciona como uma parede imaginária que separa o público na plateia dos atores no palco (NOGUEIRA, 2010).

<sup>3</sup> Representação do usuário por uma imagem ou um corpo animado que o represente em sua navegação (ROCHA, 2010).

conhecimentos relacionados ao sistema, ao processo e ao artefato – uma integração entre arte e computador, considerando a importância da interatividade em uma mídia digital (KOENITZ, 2010).

#### 4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa foi realizada por meio de um estudo exploratório com abordagem qualitativa, tendo como objeto, uma análise descritiva da configuração da informação literária em meio digital a partir das características da literatura infantil contemporânea. Este estudo visa discutir em que medida esta literatura destinada ao público infantil dialoga com as potencialidades das narrativas digitais interativas. Desta forma, trata-se de uma pesquisa aplicada que buscou familiarizar-se com o problema, tendo em vista o aprimoramento de ideias e descobertas (GIL, 2007).

Este estudo não visou discutir o conteúdo ou a fabulação da história, limitando-se a analisar os aspectos discursivos, ou seja, o modo de contar a história no ambiente digital por meio da narrativa digital interativa (MILLER, 2014), frente às características da literatura infantil contemporânea (SIPE; PANTALEO, 2010), especificamente em livros digitais interativos infantis.

A análise foi realizada em quatro exemplares de livros interativos infantis que abordam a mesma narratologia de conteúdo, o clássico conto de fadas João e o pé de feijão adaptado para o universo das narrativas digitais interativas. Os livros digitais interativos – *ebooks* do tipo aplicativos (book app) foram acessados por meio de uma tablet com sistema operacional iOS (iPad).

#### 5. ANÁLISES E DISCUSSÕES

O primeiro livro analisado (Book app 1) foi *Jack And The Beanstalk* produzido pela empresa *Fairy tale studio*, distribuído pela *App Store*, com texto e narração em inglês (figura 2).



Figura 2 – Abertura e tela de conteúdo do livro digital *Jack And The Beanstalk* produzido pela empresa *fairy tale Studio*.

Fonte: imagem capturada pelos autores.

Este *ebook* segue uma organização de conteúdo decorrente dos suportes tradicionais, em um simulacro de livro impresso. Como narratologia modal, traz a combinação de texto escrito, ilustração, som, animações acionadas por *touch screen* e alguns elementos interativos que podem ser manipulados na tela.

A narratologia de conteúdo e modal são organizadas de forma linear o que não permite uma intervenção ou uma maior participação do leitor na história.

A mistura de ilustrações em estilo clássico com objetos animados e interativos em 3D evidencia a intertextualidade como uma das características da literatura infantil contemporânea (ver coluna Book app 1 no quadro 1).

O segundo livro analisado (Book app 2) foi *João e o Pé de feijão* produzido pela empresa *Interativa Events Solutions* e distribuído pela *App Store* (figura 3). O texto e a narração apresentam duas opções de idiomas, inglês e português.



Figura 3 – Abertura e tela de conteúdo do livro digital *Jack And The Beanstalk* produzido pela empresa *Interativa Events Solutions*.

Fonte: imagem capturada pelos autores.

Este *ebook* traz uma organização de conteúdo adaptada ao dispositivo, no caso desta pesquisa, uma tela *touch screen*, com uma configuração de animação, narração, objetos interativos e texto escrito, diferenciando-se dos layouts em suportes tradicionais. Com isso, possibilita ao usuário configurar o acesso a narratologia de conteúdo, optar por texto escrito ou narração, mudar o idioma ou ler em silêncio. Mesmo com estas possibilidades de leitura, este *ebook* não traz todas características evidentes de livros infantis contemporâneos, tais como intertextualidade, possibilidades de caminhos diferentes dentro da narratologia de conteúdo ou modal, multiplicidades de sentido, mistura de gêneros tradicionais ou ficção e mundo real (ver coluna Book app 2 no quadro 1).

O terceiro livro analisado (Book app 3) foi *Jack And The Beanstalk* produzido pela empresa *Chocolapps* e distribuído pela *App Store*, *Mac App Store*, *Windows Store*, *Google Play*, *Samsung Galaxy Apps* e *Amazon Apps* (figura 4). Esta versão contém texto e narração em sete línguas, incluindo a língua portuguesa para o Brasil.



Figura 4 – Abertura e tela de conteúdo do livro digital *Jack And The Beanstalk* produzido pela empresa *Chocolapps*.

Fonte: imagem capturada pelos autores.

Além da composição texto e imagem, este livro segue um layout de livro infantil tradicional, com texto e imagens em “páginas separadas”, narração combinada com palavras em destaque, uma animação ao lado direito da tela e alguns elementos interativos.

Apresenta várias possibilidades para configurar a leitura, tais como: leitura sem narração, mudança de tipografia, leitura sem destaque de palavras, narração automática, leitura com ou sem interatividade e variações de línguas no texto escrito e na narração.

Apesar de possibilitar diferentes formas de integrar mídias, acessar o conteúdo narrativo e permitir que o leitor personalize a estrutura do conteúdo da forma que melhor o satisfaça, a narratologia de conteúdo permanece linear, o que não traz características de livro infantil contemporâneo (ver coluna Book app 3 no quadro 1).

O quarto livro analisado (Book app 4) foi *Jack And The Beanstalk* produzido pela empresa *Nosy crow* e distribuído pela *App Store* (figura 5), possui texto e narração em inglês.



Figura 5 – Abertura e tela de conteúdo do livro digital *Jack And The Beanstalk* produzido pela empresa *Nosy Crow*.

Fonte: imagem capturada pelos autores.

Além de uma configuração de conteúdo que envolve imagens, texto, narração, tema musical, animação e interatividade, este *ebook* destaca-se por intercalar características de histórias em quadrinhos, com o uso de balões de fala, e videogame, com a possibilidade de manipular o personagem na tela.

Neste *ebook*, a seção multisequencial, que traz *minigames* como pequenos desafios ao longo da história, evidencia o caráter metaficcional. Com isso, de acordo com as escolhas do leitor, é possível conduzir a história para finais diferentes.

Em alguns momentos o personagem quebra a “quarta parede” e instrui o leitor a interagir com elementos da história. Neste sentido, o leitor assume uma postura mais ativa ao agenciar ações nos eventos, tal como um autor do enredo (ver coluna Book app 4 no quadro 1).

Quadro 1 – Análise dos Book apps.

Características dos livros ilustrados infantis contemporâneos identificados	Características das Narrativas Digitais Interativas (NDI) exploradas no Book apps			
	Book app 1	Book app 2	Book app 3	Book app 4
<b>Distinção indefinida</b> (gêneros literários e fronteiras entre autor, narrador e leitor)	não ocorre	não ocorre	não ocorre	Textos se apresentam em balões como histórias em quadrinhos. Para a história seguir é preciso que o usuário controle o personagem principal como acontece em vídeo games.
<b>Mistura de história com o mundo real</b>	não ocorre	não ocorre	não ocorre	Em alguns momentos o personagem fala com o usuário (leitor).
<b>Intertextualidade</b>	Mistura estilo clássico de ilustração com objetos em 3D	não ocorre	não ocorre	Mistura elementos de outro <i>ebook</i> produzido pela mesma empresa
<b>Multiplicidade de sentidos</b>	não ocorre	não ocorre	não ocorre	A história se apresenta de forma multisequencial, possibilitando finais diferentes para narrativa.
<b>Lúdico</b>	Traz aspectos lúdicos por meio de animações e interatividade	Traz aspectos lúdicos por meio de animações e interatividade	Traz aspectos lúdicos por meio de animações e interatividade	Traz aspectos lúdicos por meio de animações e interatividade
<b>Postura Metaficcional</b>	não ocorre	não ocorre	não ocorre	A história apresenta <i>minigames</i> que funcionam como pequenas narrativas e em alguns momentos o personagem fala com o usuário (leitor).

Fonte: elaborado pelos autores, com base na pesquisa realizada.

Os quatro livros digitais analisados configuram-se como narrativas digitais interativas, mas não apresentam todas as características comuns a este tipo de narrativa, tais como multisequencialidade, possibilidade de participação do leitor/usuário e presença de personagens que só poderiam existir em mídia digital.

Nestas análises foi observado por meio da narratologia modal que é possível direcionar uma história de acordo com as características dos livros infantis contemporâneos. Ou seja, a forma e a configuração das mídias e interatividade no livro digital infantil é capaz de determinar o nível de contemporaneidade de uma literatura infantil. Isto pode ser constatado na análise dos quatro *ebooks* com a mesma narratologia de conteúdo e diferentes narratologias modais.

## 6. CONCLUSÃO

Neste contexto, sendo o design de narrativa responsável pela organização das mídias narrativas e considerando a tecnologia do artefato digital para suportá-la, seu papel é fundamental para arranjar elementos da narratologia modal mediante as características da literatura infantil contemporânea.

Ainda por meio das análises dos exemplares, foi possível concluir que as características da literatura infantil contemporânea vão ao encontro das possibilidades da narratologia modal presentes nas narrativas digitais interativas. No entanto as potencialidades das narrativas digitais interativas nem sempre são exploradas. Isso implica não apenas em um livro digital menos eficiente quando aos mecanismos midiáticos e interativos para contar histórias, mas também menos eficiente quanto às características contemporâneas dos livros infantis.

## AGRADECIMENTO

À CAPES pelo apoio financeiro e ao Laboratório Hiperlab/UFSC pela infraestrutura.

## REFERÊNCIAS

BALIZA, Emília. **Literatura infantojuvenil**: contributos para a educação das crianças/jovens com necessidades educativas especiais. In: SOUSA, Sérgio Guimarães de; MORGADO, Evandro (Organizadores). *As Novas Tecnologias e a Literatura Infantil e Juvenil: Cenários e Desafios*. Vila Real: Edições Vercial, 2014.

CHATMAN, Seymour Benjamin. **Story and discourse**: Narrative structure in fiction and film. Londres: Cornell University Press, 1980.

CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on interactive storytelling**. [ebook] California: New Riders Games, 2005.

DRESANG, Eliza T. **Radical change**: Books for youth in a digital age. *Contemporary issues in technology and teacher education*, v. 8, n. 3, p. 277-293. Michigan: H.W. Wilson Company 2008.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora UnB, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

GREGORIN FILHO, José Nicolau. **Literatura Infantil**: múltiplas linguagens na formação de leitores. São Paulo: Melhoramentos, 2009.

KOENITZ, Hartmut. **Towards a theoretical framework for interactive digital narrative**. In: *Interactive Storytelling*. Springer Berlin Heidelberg, 2010.

MILLER, Carolyn Handler. **Digital storytelling**: A creator's guide to interactive entertainment. Londres: Taylor & Francis, 2014.

MARTINO, Luis Mauro Sá. *Teoria das mídias digitais*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: UNESP, 2003.

NOGUEIRA, Luís. *Narrativas fílmicas e videogames*. Portugal: LabCom Books, 2008.

PALO, Maria José; OLIVEIRA, Maria Rosa D. **Literatura infantil**: voz de criança. São Paulo: Ática, 1992.

RIEDL, Mark O.; STERN, Andrew. Believable agents and intelligent story adaptation for interactive storytelling. **Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment**. Springer Berlin Heidelberg. 2006, p. 1-12.

SIPE, Lawrence R.; PANTALEO, Sylvia. **Postmodern picturebooks: play, parody, and self-referentiality**. Londres: Routledge, 2010.

ROCHA, Nara; WAECHTER, Hans. Construção da identidade através do consumo no ambiente virtual. **Anais do 9º Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design**. São Paulo, 2010.

TEIXEIRA, Deglaucy J.; GONÇALVES, Berenice S. Ebook interativo de histórias infantis: a potencialidade expressiva das narrativas digitais. In **Congresso internacional de novas narrativas: encontro de narrativas de comunicações e artes, 1**, 2015, São Paulo. Anais 1º congresso internacional de novas narrativas: encontro de narrativas de comunicações e artes. São Paulo: ECA/USP, 2015, p. 873-885.