



Universidade de Brasília - UNB
Faculdade de Ciências da Informação - FCI

O comportamento de uso da informação dos usuários nas plataformas de webnovel

Gustavo Campanate da Costa

Orientadora: Professora Dr^a Kelley Cristine Gonçalves Dias Gasque

Brasília

2025

Gustavo Campanate da Costa

O comportamento de uso da informação dos usuários nas plataformas de webnovel

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção de título de bacharel em biblioteconomia pela Faculdade de Ciências da Informação da Universidade de Brasília.

Brasília

2025

Autorizo a reprodução total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

CIP - Catalogação na Publicação

Costa, Gustavo.

CC838c O comportamento de uso da informação dos usuários nas
plataformas de webnovel / Gustavo Costa;

Orientador:Kelley Cristine Gonçalves Dias Gasque. Brasília,
2025.

46 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação -
Biblioteconomia)Universidade de Brasília, 2025.

1. comportamento informacional. 2. Webnovel. 3.
plataformadigital.4.Leitura.5.weltliteratur.I.Gasque, Kelley
Cristine Gonçalves Dias, orient. II. Título.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Título: O comportamento de uso da informação dos usuários nas plataformas de webnovel

Autor(a): Gustavo Campanate da Costa

Monografia apresentada em **18 de julho de 2025** na Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília, como parte dos requisitos para obtenção do grau de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientador(a): Dra. Kelley Cristine Gonçalves Dias Gasque (FCI/UnB)

Membro Interno: Dra. Greyci Souza Lobato Lins (FCI/UnB)

Membro Interno: Dra. Rita de Cassia do Vale Caribé (FCI/UnB)



Documento assinado eletronicamente por **Kelley Cristine Gonçalves Dias Gasque, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 25/07/2025, às 07:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Rita de Cassia do Vale Caribe, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 25/07/2025, às 11:47, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Greycki Souza Lobato Lins, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 25/07/2025, às 11:54, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **12933056** e o código CRC **EBDC6454**.

Referência: Processo nº 23106.068789/2025-80

SEI nº 12933056

RESUMO

Este estudo analisa a interação dos leitores de *webnovels* em plataformas digitais e o comportamento de uso da informação. Os objetivos específicos são identificar as características dos usuários dessas plataformas, descrever o comportamento de uso e os obstáculos relacionados ao consumo de *webnovels*. A pesquisa emprega abordagem quantitativa, com aplicação de questionário estruturado. Os resultados evidenciam que a maioria dos respondentes realiza leitura diária de *webnovels*, pesquisando em até três plataformas, com destaque para *Tsundoku* e *Novel Mania*. A avaliação da plataforma e a facilidade das estratégias de busca foram consideradas medianas pelos respondentes. Conclui-se que o acesso às *webnovels*, por meio das plataformas digitais, pode ser aprimorado, apresentando potencial para alcançar um público leitor maior.

Palavras-chave: *Webnovel*; Comportamento de uso; Acesso à informação; Plataformas digitais; Leitura digital.

ABSTRACT

This study analyzes the interaction of *webnovel* readers on digital platforms and their information-seeking behavior. Its specific objectives are to identify the characteristics of these platform users, describe their usage behavior, and determine the obstacles related to *webnovel* consumption. The research employs a quantitative approach, utilizing a structured questionnaire. Results indicate that most respondents engage in daily *webnovel* reading, typically searching across up to three platforms, with *Tsundoku* and *Novel Mania* being prominently used. Respondents rated both the platform's overall evaluation and the ease of its search strategies as moderate. It is concluded that access to *webnovels* via digital platforms can be improved, demonstrating potential to reach a larger readership.

Keywords: *Webnovel*; use behavior; Information access; Digital platforms; Digital reading.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Gráficos

Gráfico 1 – Gênero	32
Gráfico 2 - Faixa etária	32
Gráfico 3 - Formação Educacional	33
Gráfico 4 - Frequência de leitura	34
Gráfico 5 - Quantidade de plataformas utilizadas	34
Gráfico 6 - Plataformas usadas para leitura de novels	35
Gráfico 7 – Línguas	36
Gráfico 8 – Investimento monetário	36
Gráfico 9 – Qualidade	37

Figuras

Figura 1 - Modelo de comportamento informacional de Wilson (1981)	12
Figura 2 - Necessidades e busca de informação	13
Figura 3 - obstáculos relacionados a busca de <i>webnovels</i>	41

SUMÁRIO

1. Introdução	9
1.1 Objetivo da pesquisa	10
1.1.1 Objetivo Geral	10
1.1.2 Objetivos Específicos	10
1.2 Justificativa	11
2. Revisão de literatura	11
2.1 Comportamento Informacional humano	12
2.2 Leitura	16
2.3 Novels	18
2.3.1 Surgimento e evolução histórica	21
2.3.2 <i>Novels e light novels</i>	26
2.3.3 <i>Webnovels</i>	29
3. Metodologia	31
4. Apresentação de resultados.	32
4.1 Características dos usuários das plataformas de <i>webnovels</i> .	32
4.2 Comportamento de uso das plataformas de <i>webnovels</i> .	33
4.3 Obstáculos relacionados ao uso de <i>webnovels</i> .	37
5. Análise de resultados.	39
6. Conclusão.	41
Referências	43

O comportamento de uso da informação dos usuários nas plataformas de *webnovels*

1. Introdução

No cenário contemporâneo, a produção massiva de informação, impulsionada pelo avanço incessante das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e pela crescente globalização cultural, redefiniu as dinâmicas sociais, econômicas e educacionais em escala global. O volume de dados gerados e compartilhados atinge patamares sem precedentes, transformando a maneira como indivíduos e instituições acessam, processam e utilizam o conhecimento. As tecnologias de informação e comunicação, em particular, não somente aceleraram esse fluxo informacional, mas também criaram novas plataformas e ferramentas que moldam interações e comportamentos. Paralelamente, a globalização cultural promove uma interconexão sem fronteiras, permitindo a disseminação rápida de ideias, valores e conteúdos mediante diversas mídias e formatos.

Nesse contexto de profunda transformação digital e cultural, surgem e proliferam novas formas de narrativas literárias, que desafiam os modelos tradicionais de produção, distribuição e consumo. Para compreender a literatura digital em sua totalidade sistêmica, é fundamental considerar a confluência de diversos elementos constitutivos. Isso envolve não somente a materialidade formal do texto e seus canais de distribuição, mas também as complexas relações estabelecidas entre seus produtores e consumidores, a influência de instituições que conferem legitimidade, as forças do mercado e o universo de repertórios com os quais o texto dialoga e se insere (Rocha, 2020).

Entre elas, as *webnovels* destacam-se como um fenômeno em ascensão, representando uma modalidade de literatura serializada, publicada e lida primariamente em plataformas digitais on-line. Diferentemente dos romances impressos, esse gênero é frequentemente lançado em capítulos curtos e regulares, permitindo uma interação quase em tempo real entre autores e leitores, que podem oferecer *feedback* e influenciar o curso da história. Essas narrativas, muitas vezes, originárias dos países asiáticos, ganharam popularidade global, sendo traduzidas e adaptadas por comunidades de fãs, e alcançando milhões de leitores em plataformas dedicadas (Liu; Zhuo; Zhuo, 2024).

As *webnovels*, portanto, podem ser entendidas como obras de ficção que se desenvolvem no ambiente digital, caracterizadas por sua natureza seriada, acessibilidade on-line e um forte componente de engajamento comunitário. A ascensão desse gênero é um reflexo direto das mudanças no comportamento de consumo de conteúdo, em que a conveniência do acesso móvel e a interatividade tornaram-se elementos cruciais. A leitura de *webnovels* não se restringe somente ao conteúdo em si, mas abrange toda uma experiência que

envolve a exploração das plataformas de acesso, a busca por novas histórias e a participação em comunidades on-line.

Considerando essa evolução do cenário literário e informacional, o presente trabalho busca compreender como os usuários das plataformas digitais utilizam este tipo de literatura. Objetiva-se investigar os comportamentos de busca e acesso à informação dos leitores de *webnovels*, bem como os desafios e as facilidades encontradas no ambiente digital, contribuindo para um entendimento mais aprofundado sobre essa forma de consumo de conteúdo em um mundo cada vez mais conectado (Liu; Zhuo; Zhuo, 2024).

1.1 Objetivo da pesquisa

Como é o comportamento de busca dos usuários das plataformas brasileiras de *webnovels*.

1.1.1 Objetivo Geral

Analisar o comportamento de uso da informação dos usuários das principais plataformas de *webnovels*.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Identificar as características dos usuários das plataformas de *webnovels*.
- Descrever o comportamento de uso das plataformas de *webnovels*.
- Identificar obstáculos relacionados ao uso de *webnovels*.

1.2 Justificativa

A leitura constitui-se um pilar fundamental para a formação intelectual e social do indivíduo, impactando profundamente sua relação com o conhecimento e a sociedade (Krug, 2015). A evolução tecnológica e a proliferação de plataformas digitais reconfiguram as práticas leitoras, impulsionando a ascensão de novos formatos literários, como as *webnovels*.

De acordo com Levy (1999), as *webnovels* são folhetins adaptados ao ambiente digital, que se manifestam como um hipertexto, onde a progressão e a conexão da narrativa são definidas pelo grupo. Nesse contexto de expansão da literatura digital e multimidiática (Saito, 2015; Longxi, 2013), que transcende limites territoriais e influencia a produção cultural, torna-se crucial compreender o comportamento de uso desses usuários, que engloba as interações deles com o sistema. Essas interações também envolvem atos mentais, como julgar a relevância dos dados ou das informações recuperadas (Wilson, 2000; Gasque; Costa, 2010).

Apesar da crescente popularidade e impacto cultural das *webnovels* no Brasil (Oliveira Coelho, 2015), há uma lacuna significativa na literatura sobre os padrões de uso da informação por parte dos consumidores brasileiros desse formato. Observa-se que, enquanto a produção e o consumo de *webnovels* crescem exponencialmente, o conhecimento sobre as dinâmicas de interação e busca desse público ainda é incipiente.

Este estudo se justifica, portanto, pela urgente necessidade de preencher essa lacuna, ao analisar especificamente o comportamento de uso dos leitores de *webnovels*, em plataformas digitais nacionais. Compreender como esses indivíduos interagem com as obras digitais é importante para entender melhor esse fenômeno. Mais do que compreender as novas dinâmicas da leitura digital, esse estudo também permitirá o desenvolvimento de estratégias mais eficazes para a mediação da leitura, a organização da informação e o fomento cultural no ambiente digital brasileiro, contribuindo para a formação do sujeito leitor na era contemporânea, conforme apontado por Krug (2015).

2. Revisão de literatura

A revisão de literatura é uma etapa fundamental do trabalho científico, consistindo, conforme Prodanov (2002), no levantamento e análise crítica de fontes teóricas. O objetivo é embasar e contextualizar a pesquisa, integrando-a ao referencial teórico existente. Essa etapa também inclui a apresentação dos principais termos técnicos e conceitos pertinentes ao

estudo.

2.1 Comportamento Informacional humano

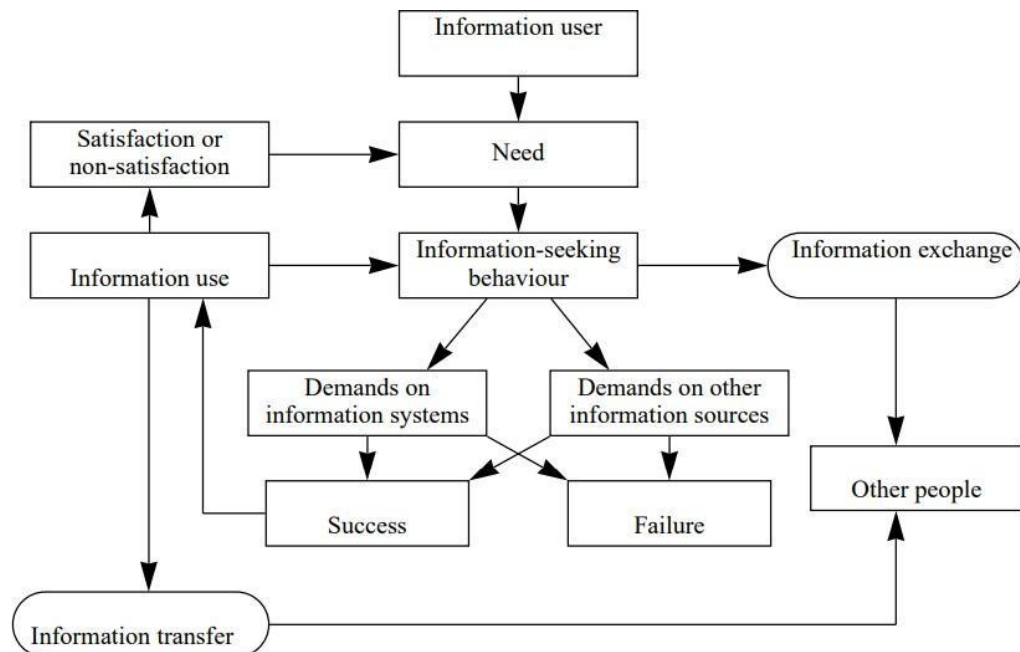
O estudo da busca, pesquisa e uso da informação é conhecido como comportamento informacional humano ou *human information behavior*. Gasque e Costa (2010) destacam que o termo "comportamento informacional" foi inicialmente conceituado por Wilson em 1999, referindo-se à totalidade da interação humana com as fontes e canais de informação, incluindo o acesso, o uso e o compartilhamento da informação, e a percepção da necessidade de informação (Gasque; Costa, 2010). Neste sentido, Wilson define o comportamento informacional como a “totalidade do comportamento humano em relação às fontes de informação, a busca de maneira passiva ou ativa da informação e o uso da informação”(Wilson, 2000, p. 49, tradução própria).

O comportamento informacional, segundo Wilson (2000) abrange a *information seeking behavior* ou comportamento de busca da informação, o *information searching behavior* ou comportamento de pesquisa da informação e o *information use behavior* ou comportamento de uso da informação.

O comportamento de busca da informação refere-se à atividade de procurar informação em resposta a uma necessidade específica, na qual o indivíduo pode interagir tanto com fontes de informação quanto com sistemas manuais ou computacionais. Enquanto, o comportamento de pesquisa da informação é um micro-nível de comportamento, utilizado pelo usuário em sua interação com os sistemas de informação. Por fim, o uso da informação refere-se às ações físicas e mentais envolvidas na integração de informações recém-encontradas ao conhecimento já existente de uma pessoa. Isso pode incluir atos físicos, como sublinhar partes importantes de um texto, e atos mentais, como comparar novas informações com o que já se sabe (Wilson, 2000).

Em 1981, Wilson propôs um modelo para explicar as principais interações, que ocorrem no comportamento informacional humano. Neste sentido, o comportamento de busca surge da percepção de uma necessidade por parte do usuário e pode ocorrer de diversas formas, por meio de sistemas formais de informação (como bibliotecas) ou outras fontes de informação. Alternativamente, a informação pode ser obtida por meio da interação com outras pessoas. Apesar dos esforços, a "falha" na obtenção da informação pode acontecer, mas se a busca obtiver sucesso, a informação é então "usada" e, se relevante, pode ser "transferida" para outros. A figura 1 apresenta o modelo proposto por Wilson.

Figura 1- Modelo de comportamento informacional de Wilson (1981).



Fonte: Wilson (1981).

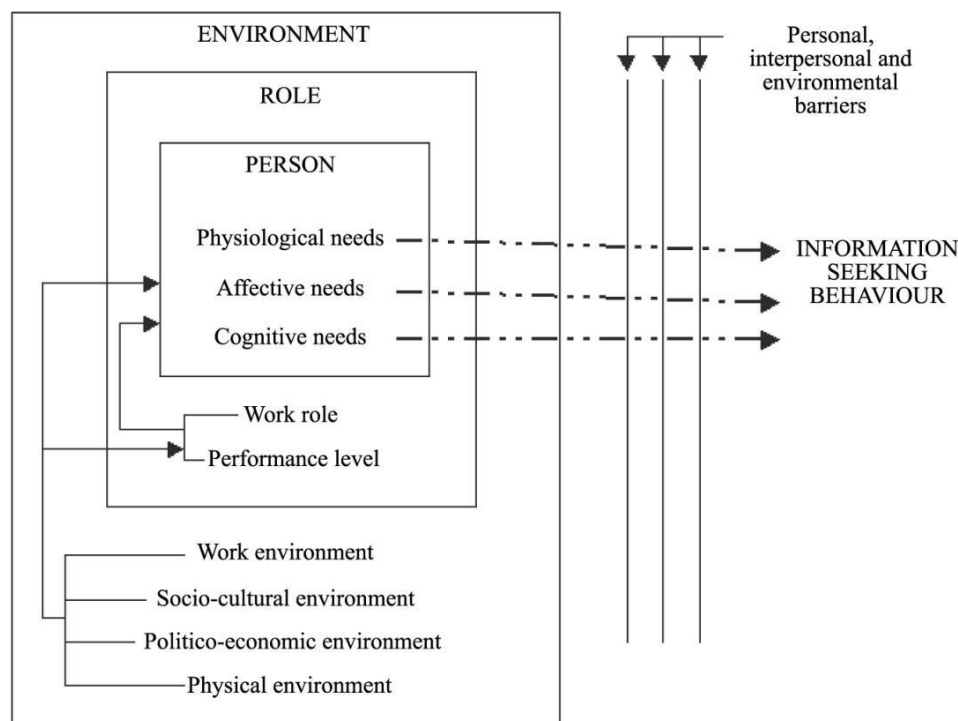
De acordo com Wilson (1981), as necessidades de informação não são necessidades primárias ou intrínsecas (como fome ou sede), mas sim de natureza secundária. Elas surgem como um meio para satisfazer outras necessidades mais fundamentais ou para resolver um problema. Neste sentido, elas surgem quando o indivíduo percebe uma lacuna em seu conhecimento ou compreensão sobre algo. Essa "lacuna" ou "estado de conhecimento anômalo" impulsiona a busca por informações para preencher essa falta e, assim, alcançar um objetivo ou solucionar uma questão.

A percepção de uma necessidade de informação pode ser motivada por diversos fatores, como a curiosidade; a tomada de decisão; conclusão de tarefas ou resolução de problemas. Portanto, a necessidade de informação, segundo Wilson, não é um fim em si, mas uma ferramenta ou uma etapa no processo de satisfação de outras demandas, ou na superação de um problema (Wilson, 1981).

Neste mesmo estudo, Wilson (1981) apresenta o modelo de necessidades e busca de informação, como disposto na figura 2, no qual o comportamento de busca de informação decorre das necessidades psicológicas, afetivas e cognitivas do indivíduo. Por sua vez, essas necessidades surgem dos vários contextos ambientais, por exemplo, o físico, político-econômico, sociocultural, bem como o ambiente de trabalho. Neste contexto, a pessoa desempenha um papel social, por exemplo, como profissional, membro de igreja, que

fomenta a busca da informação. Esses mesmos aspectos que influenciam a busca da informação podem se tornar barreiras para sua busca.

Figura 2- Necessidades e busca de informação.



Fonte: Wilson (1981).

Wilson (2000) define o termo "*information use behavior*" como o processo que abrange tanto o uso das faculdades mentais quanto os atos físicos envolvidos na aquisição de informação e sua integração ao conhecimento individual. Complementando essa visão, Choo (2003) argumenta que o estudo do uso e das necessidades de informação é transdisciplinar e dinâmico, sempre considerando a perspectiva cognitiva do indivíduo.

O processamento da informação ocorre internamente, enquanto o uso se manifesta externamente, inserido no ambiente social e profissional. O ambiente interno é moldado pelas faculdades cognitivas e emocionais, e o externo pela cultura e estrutura organizacional. Nesse sentido, Choo (2003, p. 107) define que "o uso da informação envolve a seleção e o processamento da informação, de modo a responder a uma pergunta, resolver um problema, tomar uma decisão, negociar uma posição ou entender uma situação".

Choo (2003) propõe um modelo de uso da informação que destaca três propriedades da pesquisa e uso da informação: a construção do uso da informação, que se refere à relação entre o indivíduo e a informação, formando-se a partir da interação cognitiva e emocional; o ambiente e o contexto do uso da informação, sendo os fatores que moldam o comportamento e determinam como a informação se torna útil; e o processo de pesquisa dinâmico, caracterizado pelo ciclo de necessidade, pesquisa e uso da informação, e pela interação com

elementos cognitivos e contextuais.

O modelo de uso da informação, proposto por Wilson (1999), por sua vez, abrange diversas perspectivas. Ele demonstra a origem na necessidade informacional do usuário, que então inicia um processo de pesquisa de informação (formal ou informal). O sucesso dessa pesquisa leva ao uso da informação adquirida, gerando satisfação, ou, em caso de insatisfação, reinicia o ciclo do comportamento informacional. Esses dois modelos, o de Wilson (1999) e o de Choo (2003), são compatíveis.

O modelo de Choo (2003) para o uso da informação possui três estágios: necessidade da informação, pesquisa da informação e uso da informação. Nesse modelo, o uso da informação é a etapa final, onde a informação é influenciada pelas emoções do indivíduo, pelo ambiente, estruturas cognitivas e situacionais, e resulta em novos conhecimentos. Esse modelo, também, identifica oito classes de uso da informação: esclarecimento, compreensão do problema, instrumental, factual, confirmativa, projetiva, motivacional e pessoal ou política.

Rabello (2013) argumenta que, no âmbito das Ciências da Informação, o uso da informação é analisado com foco no usuário, considerando também o papel do profissional cientista da informação como intermediador do fluxo informacional, atuando formal ou informalmente. Assim, a *World Wide Web* amplia os meios de difusão e fluxo da informação, inserindo novas disposições conceituais.

O modelo proposto por Lira *et al.* (2007) adiciona a etapa de avaliação pós-uso da informação. Este modelo envolve o reconhecimento da necessidade de uso da informação, a pesquisa de informações, a decisão de uso da informação e a avaliação pós-uso da informação. A terceira etapa estabelece critérios para a seleção de informações, avaliando alternativas e utilizando critérios como qualidade, confiabilidade e rapidez para decidir entre as opções comparadas. A autora utiliza o método de baixo e alto envolvimento em sua análise, indicando que uma escolha compensatória ocorre em condição de alto envolvimento e uma escolha não compensatória em condição de baixo envolvimento.

No terceiro estágio do modelo de Lira *et al.* (2007), no que concerne escolhas de alto envolvimento, os usuários analisam e comparam os atributos das alternativas, podendo priorizar um atributo (como qualidade) em detrimento de outros (como tempo). Nas escolhas de baixo envolvimento, os usuários priorizam somente um atributo, independentemente dos demais. Os fatores envolvidos na decisão do uso da informação são: tecnologia, qualidade, confiabilidade, quantidade e facilidade de acesso, que afetam a eficácia e eficiência com que os profissionais realizam seus serviços; e pressão externa, comodidade e variedade da informação, que são variáveis relacionadas a características externas ao profissional e à organização.

No estágio de avaliação pós-uso da informação, o usuário avalia o processo, podendo ficar satisfeito ou insatisfeito, dependendo se a informação supriu ou falhou em suprir suas necessidades. O nível de satisfação pode ser influenciado pela qualidade da informação, que está ligada à avaliação e à acurácia da informação, bem como ao fator ambiente. Segundo a autora, este último "corresponde aos aspectos relacionados à informação correta, confiabilidade, informação atualizada, facilidade de entendimento, segurança, disponibilidade e acesso, e ao fator qualidade que corresponde à forma como a informação é apresentada" (Lira *et al.* 2007, p. 78). A insatisfação com o uso da informação relaciona-se à ineficiência, à demora, à dificuldade de entendimento, à irrelevância, à dificuldade de acesso e à desatualização. Para Lira *et al.* (2007, p. 80), "no processo de criação de vantagens competitivas é crucial compreender a necessidade de identificar o que leva os usuários a decidirem usar uma determinada informação para tomar decisões"

2.2 Leitura

A leitura possui a capacidade de contribuir para a formação do indivíduo, influenciando-o a analisar a sociedade e seu dia a dia, ampliando e diversificando sua visão e interpretação do mundo em relação à vida (Krug, 2015). Dessa forma, a leitura não deve ser concebida somente como um processo de decodificação; mas como a possibilidade de compreensão e interpretação diversas que contribuem para seu saber.

Rocha *et al.* (2024) relatam que a leitura é um ato que permite ao sujeito conhecer e se apropriar de informações, aumentando seu repertório de saber e interagindo com o outro, sendo fundamental o processo dialógico para a efetividade da leitura. É na vivência da vida que o sujeito busca respostas, apresentadas por si ou por outro, no desenvolvimento de atividades socioculturais. O ato de ler proporciona uma ligação do sujeito com o outro e as possibilidades de apropriação de informação, ampliando a percepção que motiva o sujeito a uma contínua construção de repertório de saber e vivência.

A prática do ato de ler é uma prática social relacionada com a produção de sentidos que se torna parte inscrita na simbologia da atividade humana. A atividade humana é a linguagem, recurso pelo qual o ser humano adentra no universo da cultura, caracterizando-se como culto, racional e pensante. A leitura integra diversos fatores no "processo de leitura", englobando aspectos psicológicos e pedagógicos, linhas teóricas e demais aspectos visando compreender e interpretar o texto (Rocha *et al.* (2024).

Rocha *et al.* (2024) explicam que o sentido da palavra texto como mediador apresentado em seu argumento se refere não somente ao documento escrito, mas também aos

diversos dispositivos informacionais utilizados pelo mediador da leitura, como os iconográficos, tridimensionais e sonoros, para interagir e apoiar o sujeito a expressar suas percepções consigo mesmo e com o mundo. Entre os mediadores da leitura, destacam-se os bibliotecários e os professores pela sua presença na formação dos sujeitos leitores.

Os dispositivos informacionais, segundo Rocha *et al.* (2024), são recursos de expressão dos sujeitos que materializam suas atividades socioculturais. Na concepção da autora, um museu, uma biblioteca ou uma rede social digital, com relação simbólica com os sujeitos que provocam seu desenvolvimento, também são dispositivos informacionais.

Krug (2015) observa que, para suprir a necessidade de nutrir o conhecimento, a leitura é um meio utilizado e pode ser suprida por diferentes aplicabilidades do elemento de informação. Segundo a autora, a leitura decorre da relação entre sujeito, língua, texto e sentido em respectiva sequência, assegurando a representação do pensamento e promovendo a captação pelo leitor. O entendimento da leitura, com experiências e conhecimentos do leitor, serve como suporte para a atividade de interação autor-texto-leitor.

A leitura precisa ser produtiva, pois, conforme Krug (2015), essa produtividade é fundamental para a formação do leitor. Ela permite que o indivíduo se veja não somente como um consumidor de livros, mas como um produtor de sentido, capaz de encontrar significados mais profundos nas entrelinhas dos textos. Assim, a leitura vai além da simples decodificação e se transforma em uma ação que prepara os leitores para a sociedade, promovendo a troca de valores, gostos e crenças que transcendem o âmbito individual e se inserem em um contexto sociocultural.

Wulandari *et al.* (2024) abordam que a leitura extensiva é uma atividade de leitura realizada pelo leitor que inclui a intenção do leitor de ler, selecionando materiais que se adequam a suas preferências. A leitura por prazer ou entretenimento é uma leitura extensiva, podendo impactar positivamente sobre suas capacidades de leitura e compreensão linguísticas, como aquisição de vocabulário e o pensamento crítico.

Krug (2015) argumenta que a leitura é um pilar básico da educação, não somente presente na alfabetização, mas também como o componente popularizante que ela representa. É preciso compreender a leitura como fator fundamental para a aproximação do leitor com o mundo, e a prática da leitura proporciona possibilidades para sua efetivação.

A importância da mediação na leitura é inegável, conforme apontam Rocha *et al.* (2024). Atividades em grupo que promovem a troca de percepções sobre o que foi lido, conectando-as às vivências pessoais, são cruciais. Essa prática não só realça a singularidade de cada indivíduo, mas também o integra à diversidade do coletivo, impulsionando uma mediação plural da leitura.

Ler, refletir, comunicar e compartilhar são ações fundamentais para a construção do

conhecimento. Leitores e mediadores devem abandonar a ideia de uma ação solitária, reconhecendo que o engajamento coletivo é vital para o desenvolvimento efetivo do sujeito nos espaços socioculturais. O papel dos mediadores é, portanto, essencial, ao facilitarem o uso de diversos dispositivos e, segundo Rocha *et al.* (2024), potencializam o compartilhamento e o diálogo, além de fomentar a pluralidade de interpretações do mundo. Assim, as narrativas que emergem das atividades de mediação da leitura precisam ser debatidas e aprofundadas em estudos na área das Ciências da Informação.

A leitura literária passou por transformações com a ascensão da cultura digital, conforme observado por Araújo e Frade (2021). Os pesquisadores realizaram um estudo com jovens leitores brasileiros para identificar como eles pesquisam e acessam obras literárias digitais e digitalizadas. Eles enfatizam que a compreensão da leitura é abordada por diversas perspectivas, incluindo vertentes pedagógicas, literárias e sociológicas, entre outras.

Araújo e Frade (2021) defendem que o conceito de práticas de leitura engloba tanto as ações que precedem quanto as que sucedem ao ato de ler. Isso inclui o compartilhamento de informações, a apropriação do material literário, a pesquisa por obras e autores semelhantes, e todas as atividades que criam as condições para a leitura de uma obra literária digital. Os autores, ainda, destacam a vasta diversidade nas obras considerada literatura digital. Algumas se assemelham a publicações impressas, enquanto outras criam novos gêneros com características como hipertexto, recursos multimodais e o uso de *softwares*.

A pesquisa por literatura em formatos digitais, no entanto, nem sempre é simples. Os leitores frequentemente precisam explorar sites, redes sociais e outros ambientes digitais para encontrar e acessar obras literárias gratuitas ou pagas. A especificidade de certos tipos de obras literárias pode simplificar o processo de seleção, e a pesquisa tende a ser mais fácil quando existe uma rede de sociabilidade literária ativa na internet.

2.3 Novels

A palavra "*novel*", conforme o dicionário Linguee (2023), é definida como "novo" ou "inovador", podendo também ser utilizada como sinônimo de "romance" ou "livro" em certos

contextos. No campo da literatura, é compreendida como uma longa prosa narrativa de ficção. Sua origem se deu a partir de elementos compartilhados por outros gêneros, e sua elaboração é bem descrita por Geoffrey e Abrams:

O termo 'romance' é agora aplicado a uma grande variedade de escritos que têm em comum apenas o atributo de serem obras de ficção estendidas escritas em prosa. Como uma narrativa estendida, o romance se distingue do conto e da obra de tamanho médio chamada novelette; sua magnitude permite uma maior variedade de personagens, maior complicação do enredo (ou enredos), desenvolvimento mais amplo do meio e exploração mais sustentada do personagem e dos motivos do que os modos mais curtos e concentrados. (Geoffrey; Abrams, 1999, p. 252).

Matz (2003) argumenta que a "*novel*" moderna tende a explorar impressões subjetivas da realidade, fugindo das convenções morais e criativas para abrir a ficção à mudança. Salienta que a ficção moderna, em face da globalização, busca investigar a individualidade. Para esse autor, "talvez o principal talento da *novel* moderna, e a principal coisa que gostaríamos de preservar, seja o seu poder de questionar as margens e os conteúdos do eu" (Matz, 2003, p. 181, tradução própria).

Complementando essa visão, Watt (1957) discute o realismo formal como uma característica intrínseca da *novel*, definindo-o como as particularidades da vida concebidas na obra: o método narrativo pelo qual o romance incorpora essa visão circunstancial da vida pode ser chamado de realismo formal; formal, porque o termo realismo não se refere a nenhuma doutrina ou propósito literário especial, mas apenas a um conjunto de procedimentos narrativos, comumente encontrados juntos no romance, e tão raramente em outros gêneros literários, que podem ser considerados típicos da própria forma.

O realismo formal, de fato, é a personificação narrativa de uma premissa que Defoe e Richardson (1949) aceitaram muito literalmente, mas que está implícita na forma do romance em geral: a premissa, ou convenção primária, de que o romance é um relato completo e autêntico da experiência humana e, portanto, tem a obrigação de satisfazer seu leitor com detalhes da história como a individualidade dos atores envolvidos, os detalhes dos tempos e lugares de suas ações, detalhes apresentados por meio de um uso mais amplamente referencial da linguagem do que é comum em outras formas literárias." (Watt, 1957, p. 32, tradução própria).

Watt (1957), também, aborda a relação entre a *novel* e seu público leitor, examinando como o crescimento desse público impactou a literatura a ele dedicada. Ele aponta a *novel* como um exemplo dos efeitos dessa mudança no perfil dos leitores. Explora, ainda, as dificuldades e os obstáculos que afetaram o crescimento do público leitor ao longo de sua revisão histórica, culminando com o surgimento das bibliotecas de empréstimo no século

XVIII, o que impulsionou o consumo de literatura de ficção. O autor ainda destaca a participação feminina no aumento de leitores e no consumo de *novels*. Durante esse período, as mulheres tinham menos envolvimento em muitas atividades sociais, e o tempo livre disponível as incentivava a se dedicar à leitura. Essa tendência culmina no século XX com a relação entre o movimento feminista e as *novels* modernas.

A origem da palavra *novel* remonta ao francês antigo *novel* ou *nouvel* de meados do século XV, ambos significando "novo", bem como a palavra latina *novellus*, que também carrega o sentido de "novo" ou "recente", conforme o *Online Etymology Dictionary*. Já a definição de *novel* como prosa narrativa de ficção surge por volta de 1560, derivada do termo italiano *novella*, que significa *short story* (conto). Mais tarde, em meados de 1630, passou a ser definida como prosa narrativa de ficção ou uma história, um estilo de obra anteriormente conhecido como "romance"

Leibowitz (1970) esclarece que empregar os termos "*novelette*", "*novella*" e "*short novel*" de forma intercambiável é impreciso. Ela explica que a "*short novel*" é, na verdade, uma versão mais concisa do gênero "*novel*", enquanto a "*novella*" constitui uma forma literária distinta, apesar de sua extensão poder coincidir com a da "*short novel*". Segundo a autora, a ausência de um termo específico em países de língua inglesa para essa forma literária resulta no uso ambíguo de diversas denominações. Leibowitz (1970) ainda ressalta que a terminologia para essa forma ficcional evoluiu sem estabelecer um gênero distinto, e argumenta que tanto o inglês quanto o espanhol demonstram essa confusão ao se referirem à "*long fiction*".

O termo "*novel*" é bastante abrangente e, frequentemente, usado como sinônimo de livro, romance e outras obras. Abrams (2005), por exemplo, discute como o termo '*novel*' é, atualmente, aplicado a uma variedade de escritas, que possuem em comum apenas o elemento de serem trabalhos de ficção escritos em prosa de forma extensa. O autor aponta que a "*novel*" se diferencia da "*short novel*" e da "*novelette*" por sua grande extensão, o que permite uma maior quantidade de personagens e *plots* mais complexos. Argumenta, ainda, que, em idiomas europeus, o termo utilizado é "*roman*", derivado de "*romance*", enquanto em inglês é derivado do italiano "*novella*", que significa "*short tale on prose*". Atualmente, o termo "*novella*" é comumente usado como sinônimo de "*novelette*".

Na enciclopédia *Britannica*, o termo "*novel*" é classificado em diversos tipos, como *historical*, *mystery*, *western*, *fantasy*, entre outros. Essas formas de ficção podem ser teoricamente infinitas, pois as mudanças sociais contínuas geram novas taxonomias e abordagens em termos de técnica e conteúdo.

2.3.1 Surgimento e evolução histórica

A literatura atua como um instrumento fundamental para a transmissão de informação, ao agregar valor pela intenção com que é veiculada e por seu caráter pedagógico e social. Nesse sentido, os elementos reais e cotidianos projetados na narrativa ficcional configuram-se como uma manifestação positiva que fomenta a reflexão sobre a realidade. Como afirma Sallas (2022, p. 8), “ela auxilia o pensamento social a utilizar conceitos, ideias e ações para o desenvolvimento individual e coletivo”.

A realidade e a narrativa de ficção estão fortemente conectadas, pois a ficção reflete questões sociais, permeando elementos históricos e estabelecendo um diálogo contínuo com o passado e o futuro, ao retratar situações do cotidiano. A literatura nacional, influenciada pela cultura ocidental e estruturada por ideologias e culturas específicas, pode ser analisada sob diversas perspectivas que relacionam críticas e o elemento nacional.

A função social da literatura permite, através da construção no imaginário individual, o desenvolvimento da percepção do mundo. Os textos literários, ao transparecer em fatos e símbolos por meio da ficção, tornam-se uma fonte de informação e fomentam a capacidade crítica. Sallas (2022, p. 31) descreve que “a literatura é um sistema vivo de obras, agindo umas sobre as outras e sobre os leitores”. No entanto, o impacto social das artes, e mais especificamente da *novel*, conforme abordado por Belfiore (2009), é menor do que o das artes visuais e de *performance*, que recebem mais investimento público e apresentam uma participação cultural mais ativa e menos complexa. A *novel* representa uma prática cultural significativa para muitas pessoas, e a escassez de estudos sobre seu impacto destaca a importância de sua investigação.

A fluidez da literatura, por sua natureza, não facilita sua categorização ontológica no campo das artes, devido à grande diversidade de categorias e formas que ela engloba. A *novel* compartilha da mesma ambiguidade da arte e da literatura em sua análise. Contudo, é amplamente aceito que no cerne de toda *novel* está uma história criada pelo escritor, com sua definição centrada na natureza imaginativa da narrativa, independentemente de sua proximidade ou distanciamento da realidade.

Fonseca Júnior (2019) aborda a imaginação e sua conexão com a literatura, afirmando que a imaginação é o mediador entre o consciente e a realidade. Por meio da razão, a

imaginação combina diversos elementos da realidade e, por meio de símbolos, cria um conceito da realidade que, ao ser transformado pelo ser humano, estabelece elementos e percepções abstratas, como a virtude. Dessa forma, a imaginação desempenha um papel crucial na formação do conhecimento, pois a interpretação racional das sensações ocorre no ambiente da fantasia e da imaginação. Assim, a imaginação parte de elementos da realidade do mundo no qual o indivíduo está inserido, enquanto a fantasia é sua capacidade de criar um mundo subproduto da realidade, com funções de escapismo, alienação ou pura ficção.

Mayerson (2010) discute um aspecto interessante sobre a ficção popular, diferenciando-a da literatura de ficção pelos seguintes aspectos: “*novel* é 'ficção popular' se seu sucesso é mensurado (pelo público e seu publicador) tanto quanto por vendas e devoção de *fans* (pelo autor) em oposição a qualidade literária atemporal” (Mayerson, 2010, p. 22, tradução própria).

Durante meados dos anos de 1980, a ficção popular torna-se mais difundida com influências ideológicas e políticas da época. O movimento feminista foi um dos grandes influenciadores desta mudança, o que favoreceu estudos e metodologias a ficarem na ficção popular ao invés de textos elitistas e tradicionais. Os gêneros literários são dinâmicos e mutáveis, embora se construam a partir de tradições específicas. Leitores frequentemente reforçam barreiras entre os gêneros, resultando em exclusões e categorizações.

A ficção popular pode, de fato, ser considerada um campo de estudo, como aponta Mayerson (2010) ao discutir os “*best-sellers*”. A existência de um nicho de leitores com preferências literárias definidas, bem como a disposição dos livros em estantes e sua exposição, influenciam diretamente seu consumo, impulsionado pela publicidade e disseminação. A análise detalhada desses diversos elementos justifica a abrangência da ficção popular como área de pesquisa. Segundo Sallas (2022, p. 31), “Partindo da relação entre contextos literários e simbólicos, as obras ficcionais dão origem a uma diversidade global de poéticas e teorias literárias, em diferentes níveis, determinando a prática e a recepção literária de seu tempo.”

No Brasil, a literatura de ficção existe desde a gênese nacional, originando-se de histórias e lendas indígenas que perduraram do período colonial à modernidade. Essa vertente se mesclou com influências da literatura europeia, trazida pelos colonizadores, e da literatura africana, introduzida pelos negros escravizados. Dessas confluências, surge o folclore nacional, que continua a influenciar escritores modernos como Machado de Assis e Mário de Andrade, bem como a cultura popular

Weltliteratur, ou literatura mundial, foi um conceito cunhado por Goethe, que transcende as fronteiras convencionais da literatura. Conforme a *Oxford Reference*, o termo sugere a "capacidade da literatura de transcender barreiras linguísticas e nacionais" (tradução própria). Essencialmente, a literatura mundial é um conceito universal, que defende a evolução da literatura nacional ao ser inserida em um contexto global, permitindo-lhe adquirir um caráter internacional e universal. A *Weltliteratur* também se concentra na compreensão e transmissão de valores e conceitos através da literatura, funcionando como uma fonte de informação e opinião. Seu objetivo primordial, segundo Heise (2007, p. 45), é "alcançar repercussão social e, pela percepção de tendências e sentidos comuns, agir como fonte de tolerância e entendimento".

Longxi (2013) relata que o conceito *Weltliteratur* foi formulado durante uma conversa de Goethe com Johann Peter Eckermann, enquanto discutiam a leitura de uma *novel* chinesa traduzida. Neste sentido, também, destaca que a literatura universal está em constante crescimento e é objeto de estudo em diversos países. Um dos desafios na discussão da literatura mundial, segundo ele, é o nacionalismo e o senso de pertencimento. Essas questões podem limitar a imparcialidade dos autores, diminuindo o caráter universal e crítico de suas obras. Longxi (2013) ainda esclarece que até figuras proeminentes do movimento de Quatro de Maio relutavam em aceitar a *novel* como uma influência puramente ocidental, sem considerar as tradições e influências antigas que contribuíram para seu desenvolvimento

A literatura mundial tem uma abrangência global do ponto de vista geográfico. Sua importância linguística vai além das fronteiras graças à tradução, que possibilita que os textos e suas influências culturais e políticas cheguem a leitores em todo o mundo. Essa relevância da *Weltliteratur* permite que a literatura nacional adote uma visão imparcial, com uma perspectiva pluralista e global que valoriza toda e qualquer obra literária. Como Longxi (2013, p. 246, tradução própria) afirma, "a literatura mundial vai promover um novo método de pensar sobre traduções que reconhecem a verdadeira contribuição da tradução literária, seu desafio, sua funcionalidade e sua criatividade ingênua."

Considerando a relação dialética entre o nacional e o universal, é fundamental ressaltar que a literatura de um país não perde seu valor intrínseco ao ser inserida em um contexto global. Na verdade, essa transição somente evidencia a necessidade de uma visão descentralizada sobre o ambiente de produção da obra. Magri (2019) explora essa discussão ao citar Moretti (2005), que propõe a leitura a distância como método para analisar a complexa estrutura da literatura mundial. Nesse sentido, o crítico deve buscar elementos comuns entre as obras, enquanto o crítico regional se dedica a analisar e destacar textos de maior relevância nacional ou regional.

Ainda conforme Magri (2019), Moretti (2005) comenta sobre a Lei de Jameson, que aborda a influência dos sistemas literários, incluindo a literatura periférica. Essa lei demonstra como o romance moderno é frequentemente uma fusão de influências ocidentais e elementos locais. Um exemplo disso é *O Cortiço*, de Aluísio de Azevedo, que mostra a incorporação de elementos de influência portuguesa e *A Comédia Humana*, de Honoré de Balzac, com características genuinamente nacionais. Dessa forma, Moretti (2005) defende que existe uma conciliação literária entre o enredo estrangeiro e uma narrativa com elementos e contextos locais.

Magri (2019) contextualiza os desafios da literatura mundial, destacando os obstáculos linguísticos e de alcance. A situação do Brasil aponta um cenário histórico no qual o país enfrentava um alto índice de analfabetismo, pouca capacidade de difusão e um público-alvo restrito. Essa realidade, que perdurou do século XIX até meados de 1960, evidencia uma fragilidade cultural no aspecto literário brasileiro daquele período. Assim, esse panorama estabelece o contexto da literatura brasileira em relação à literatura mundial. A realidade enfrentada pelo Brasil é destacada como uma em que autores e obras ganham perspectivas e importâncias internacionais, porém tal qualidade não se apresenta com outras obras devido ao sucesso financeiro, cânones nacionais ou outros valores. Desta maneira, seguindo uma visão cosmopolita, a literatura para se apresentar em um campo nivelado não deveria ser subordinada à nacionalidade, a representação da identidade, da realidade ou debate nacional, mas pode destacar o seu desejo destas características (Casanova 2002 *apud* Magri, 2019).

A análise presente em "*Reflections on Brazilian Literature at the Present Moment*", por Newcomb (2018), destaca as perspectivas de Machado de Assis sobre a literatura nacional brasileira. O texto enfatiza como as obras de Machado, situadas principalmente em um contexto urbano, abordam temas nacionais e internacionais, sem pender excessivamente para o universal ou para o puramente nacional. O autor observa que, diferentemente de outros países, o público leitor no Brasil é limitado, sendo o romance (*novel*) o gênero mais consumido e publicado. Esse gênero, em sua narrativa, reflete elementos da vida cotidiana brasileira e incorpora traços locais. A análise compara as tradições do interior com as da

capital, indicando que grandes cidades e a capital têm maior influência europeia, enquanto os costumes do interior representam melhor a tradição nacional. Por fim, A *novel* brasileira, conforme a análise, distingue-se por apresentar elementos da natureza, costumes e sentimentos. Machado de Assis aponta ainda que ela é, em sua maioria, livre de influências políticas e questões sociais. Em vez disso, essas obras são trabalhos de ficção e produtos da imaginação que evidenciam costumes, a paisagem, personagens, sentimentos e o nacionalismo.

Pinto-Bailey (2016) explora a literatura brasileira contemporânea, centrando-se na narrativa de ficção. Ela destaca como o panorama global de hoje, impulsionado pelas tecnologias de acesso, distribuição e compartilhamento de informação e cultura, possibilita que escritores independentes publiquem suas obras sem depender de intermediários como editoras ou livrarias. A tendência literária no Brasil está ligada à literatura urbana, um reflexo da rápida urbanização, industrialização e da migração do interior para as grandes cidades como São Paulo e Rio de Janeiro.

Assim, para Pinto-Bailey (2016), “enquanto a literatura é sempre uma forma de representação, a ficção narrativa, mesmo a mais experimental, simbólica, poética ou como paródia, é particularmente preocupada com a representação” (tradução própria). Para exemplificar, a autora cita a obra de Moacyr Scliar, *"Eu vos abraço, Milhões"*. Esse romance mescla personagens fictícios e históricos em situações que criticam a cordialidade brasileira e a visão do país como uma democracia étnica e religiosamente diversa. Dessa forma, a obra atua como uma *novel* histórica ao mesmo tempo, em que tece críticas à situação atual do Brasil.

Uma característica da ficção literária brasileira são os personagens e as situações geopolíticas que oferecem o contraste entre cidades grandes e pequenas, o urbano e o rural. Essa dicotomia foi dominante nas ficções brasileiras do início do século XX. Atualmente, na ficção contemporânea, a dicotomia ocorre entre a população pobre da periferia e os centros urbanos. O uso de elementos locais, com seu contraste social e econômico, desafia a existência de uma cultura literária nacional homogênea, evidenciando a necessidade de o leitor compreender a existência de polos de produção cultural com perfis e realidades sociais distintos. Dessa maneira, a literatura contemporânea brasileira e seus autores realizam o que Giorgio Agamben define como contemporâneo: um olhar crítico do escritor sobre as situações que descreve, não somente positivamente, mas também ao identificar suas negatividades e problemas reais, permitindo uma visão crítica sobre a própria realidade (Pinto-Bailey, 2016).

Neto (2020) discorre sobre como a *novel* se estabeleceu no Brasil. Durante o período da ditadura militar brasileira, a *"short story"* (conto) foi predominante, devido à sua rapidez de produção e circulação entre a população. Esse gênero possuía uma característica

descentralizada, não se restringindo à circulação em grandes cidades com mercado editorial. Após o fim do período ditatorial, a *novel* se consolida, impulsionada na maioria pelo mercado internacional de *novels* traduzidas para o português. Ela se estabelece como um artefato de interface internacional, promovendo o diálogo entre culturas e atualizando o que era periférico, permitindo que a produção literária brasileira se estabelecesse fora de seu ponto de origem. Isso beneficiou a *novel* brasileira, que estava se reinventando após um período de circunstâncias políticas desafiadoras. Assim, o autor comenta que “mesmo quando ferozmente combatido, o romance incorporou os negativos, os códigos que com ele competiam, fazendo com que tudo o que o negava se tornasse uma extensão do próprio conceito de romance” (Neto, 2020, tradução própria).

A *novel* pode incluir tudo, do mais tradicional ao experimental, da abordagem crítica à consumista, fazendo com que o formato do gênero flutue. Sobre a pluralidade da *novel*, Neto (2020) afirma que embora possua público e visibilidade limitados, ela se populariza entre a massa populacional a partir de filmes e séries de televisão. Nesses casos, o que vende não é o caráter literário, mas o título ou o autor da obra.

2.3.2 *Novels e light novels*

A *Light Novel*, outro formato literário, é descrito por Sugimoto, Hae-sung e Nam (2019) como um novo estilo literário, bastante moldado pela subcultura japonesa, que foca em personagens na era pós-moderna. Diferente dos gêneros literários clássicos, este novo estilo emergiu como o equivalente literário das subculturas visuais contemporâneas.

Tomotani (2020) explica que o termo *Light Novel* surgiu da "participação do usuário" (*user participation*), criado por Kamikita Keita, um operador de sistemas do fórum de ficção científica e fantasia da Nifty Serve BBS. As *Light Novels* conseguiram transpor as barreiras entre a mídia visual e a impressa. No Japão, um mercado altamente competitivo, *Light Novels* de sucesso frequentemente viram adaptações para *anime* e *mangá*. Da mesma forma, *animes* e *mangás* populares podem dar origem a *prequels*, continuações ou *spin-offs* no formato de *Light Novel*.

No fórum *Anime News Network*—uma plataforma de notícias sobre *anime*, *mangá* e culturas afins na América do Norte, Austrália, Japão e Sul da Ásia, Kim (2016) observa que a principal diferença entre uma *Light Novel* e uma *novel* comum está em características específicas. Geralmente, uma *Light Novel* tem por volta de 300 páginas por volume e vem com ilustrações no estilo *mangá*. No entanto, Morrison (2016) aponta que as *novels* tradicionais também podem ter ilustrações, e algumas *Light Novels* podem não ter ou até ultrapassar a extensão comum. Assim, sugere que a *Light Novel* é definida menos por seu

estilo literário e mais por sua marca e estratégias de *marketing*. Por exemplo, a editora Kadokawa Shoten usa *novels* para promover filmes, e vice-versa.

Morrison (2016) explica que essa mesma lógica se aplica às *Light Novels* adaptadas para formatos audiovisuais: isso aumenta as vendas e encoraja as editoras a investir nesse nicho. Ele também menciona a crescente popularidade das *webnovels* e o movimento de editoras de *Light Novels*, que publicam as *webnovels* em formato físico, transformando-as em *Light Novels* através de uma edição mais refinada.

Embora *novels* e *Light Novels* se diferenciem em extensão, elas compartilham diversos elementos constituintes. Sugimoto, O e Nam (2019) discorrem sobre como *videogames*, *mangás* e *animes* influenciam a literatura japonesa contemporânea. Eles exemplificam com a *Light Novel*, gênero que surgiu em meados dos anos 80, afirmando que “*In 2015, Japanese manga, anime, and video games were valued at approximately 2.3 trillion yen — a significant share of the total value of the Japanese culture industry*” (Sugimoto; O; Nam, 2019, p. 135).

O termo *Light Novel* referia-se inicialmente a *entertainment novels* que, a partir dos anos 2000, foram popularizadas principalmente via *internet*. Durante os anos 80 e 90, editoras como Kadokawa Sneaker Bunko e Fujimi Fantasia publicaram *novels* fortemente influenciadas por *mangá* e *animes*. Esse gênero literário tinha conteúdo mais leve e fácil de ler, por isso passaram a ser chamadas de *light novels*. Esse termo se popularizou entre fãs, críticos, editoras e livreiros ao longo dos anos 2000 (Sugimoto; O; Nam, 2019).

Sugimoto, O e Nam (2019) argumentam que a *Light Novel* está conectada à moralidade social de maneira tanto positiva quanto negativa. Contudo, devido ao seu foco em entretenimento, nem sempre aborda tais questões explicitamente. Eles sustentam que, mesmo em criações fantasiosas, os personagens não escapam às normas sociais, e que, embora o principal foco seja o entretenimento, essas obras podem intencionalmente ou não levantar questionamentos éticos.

Em uma entrevista, concedida ao ICv2 em 2021, Kurt Hassler comentou sua visão, afirmando que os leitores de *novels* que talvez não conheçam as *light novels* acabam se envolvendo com elas. Também afirmou ser muito gratificante ver *light novels* frequentemente nas listas de *bestsellers*, ao lado de obras tradicionais de ficção científica e fantasia. Isso demonstra a crescente aceitação e o sucesso das *Light Novels* no mercado literário (Hassler, 2021).

Saito (2015) discorre que o gênero emergente da *Light Novel* é um ambiente fértil para a *transmedia*. Ele cita como exemplo a obra “*Vampire Hunter D*”, criada em 1975, como uma série de livros, foi adaptada para *Light Novel* em 1983, e que gerou *animes*, *mangás* e jogos subsequentes. Neste caso, Saito comenta que o Original Video Animation (OVA), publicado

em 1985, não foi bem recebido pela *fanbase* japonesa, que considerava a *novel* o ponto de referência. Contudo, foi muito bem recebido pela população americana, que não tinha acesso à *novel* devido a obstáculos linguísticos. Essa popularidade influenciou a *Dark Horse Books* a publicar todas as *novels* disponíveis traduzidas.

Saito (2015) explica que, na década de 1980, os consumidores buscavam não apenas o personagem como objeto de mercado, mas também o mundo em que o personagem existe, com a flexibilidade de adaptar personagens e mundos a diversos tipos de mídia, utilizando a estratégia de *mixed media*. Ele cita exemplos como a série baseada em *mangá* "*Astro Boy*" (anos 1960), baseada em *novel* "*Vampire Hunter D*" (anos 1980), baseada em *anime* "*Neon Genesis Evangelion*" (anos 1990) e a baseada em jogos "*The Id@lmaster*" (anos 2000).

Ainda sobre a *transmedia*, Saito (2015) exemplifica a estratégia utilizada por *Matrix*, sobre a qual Jenkins (2008) comenta como diversos mistérios não revelados durante o filme e outras formas midiáticas, como o jogo de *Matrix*, podem expandir a história em vez de apenas repetir elementos preexistentes. Isso busca incentivar a pesquisa dessas informações por meio de múltiplas plataformas. Comenta, ainda, que no Japão, a mídia convencional normalmente surge do *mangá* sendo transformada em animação, mas a mudança na década de 1980 incentivou a produção de animações como formato original da história, para outros formatos poderem ser desenvolvidos a partir desse original.

A importância crescente da *novel* escrita na era do consumo digital abriu caminho para o surgimento de *web serials*, como o "*Sword Art Online*". Assim, o público não se limita a consumir a obra original; ele também se engaja com os personagens, criando suas próprias histórias derivadas, as chamadas *fanfictions*. O modelo de *transmídia* da era digital, combinado com a popularidade global de *animes* como "*Neon Genesis Evangelion*", criou uma nova forma de consumir conteúdo. Nesse cenário, os usuários pesquisam ativamente informações adicionais que complementam o universo da obra por meio de diversas plataformas (Saito, 2015).

A área fértil gerada pelo gênero emergente da *Light Novel* com a cultura participativa da *internet* permitiu escrever histórias e tornou-se o meio mais fácil para produzir e gerar pequenas narrativas que podem ser consumidas em vários formatos. O sucesso de "*Sword Art Online*" impulsionou a criação de diversos *sites*, que permitem a elaboração da própria narrativa de ficção, ou, *write-your-own-fiction websites*. Esses *sites* permitem aos usuários criar e publicar as próprias obras originais, além de classificá-las de acordo com diversos atributos como estrutura do *plot*, gênero, personagem, *setup* e mundo, o que é possível através da utilização de *tags* para classificação, similar ao que é empregado em *blogs* (Saito, 2015).

Saito (2015, p.159, tradução própria) comenta que “As páginas de Index permitem ao usuário ver todas as histórias associadas com diversas tags, com ferramentas adicionais como

contador de página e avaliação de usuário”. O sistema permite que o autor escreva a *novel* baseada não somente nos gêneros convencionais, mas também em palavras mais situacionais, como: *school life*, *battle*, *invincible protagonist*, *reincarnation*, etc. Assim, o sucesso de "*Sword Art Online*" representa a mudança de um mundo “*creator-oriented*” para uma construção de mundo “*consumer-oriented*” na era digital.

2.3.3 *Webnovels*

As *webnovels* são obras de ficção serializadas e publicadas on-line, com semelhanças ao gênero *Light Novel*, que se originou no Japão. A tradução das *webnovels* as tornou mais acessíveis em escala global, impulsionando o interesse pelo gênero. Títulos sul-coreanos e chineses, especificamente, ganharam grande popularidade após serem traduzidos para o inglês, resultando em diversas adaptações para dramas, jogos e filmes (CCCI, 2023).

Wulandari *et al.* (2024) argumentam que, nesta era induzida pela tecnologia, a leitura de uma obra de literatura como uma *webnovel* pode ser realizada facilmente. Em sua análise da plataforma *Wattpad*, argumentam que a facilidade da plataforma já adaptada para a leitura, disponibilização de diversos gêneros e a capacidade de acesso no *site* e por aplicativo.

A CCCI explica que as *webnovels* são, essencialmente, *novels* publicadas na web, geralmente em formato serializado, com capítulos liberados periodicamente (por exemplo, semanalmente). Elas são proeminentes no mercado asiático, com uma demanda crescente por produções chinesas e coreanas, à medida que leitores buscam novas formas de narrativa.

Liu *et al.* (2025) abordam que o formato serializado da *webnovel* permite que haja uma grande interação entre o autor e o leitor, permitindo um *feedback*, que cria um ambiente onde a história é criada pela preferência da audiência e não somente pelo autor. Os autores abordam que, em seu estudo da plataforma *Qidian*, autores modificam a história e o andamento baseado em *feedbacks* de conversas em tempo real, refletindo na natureza altamente interativa da indústria.

Os autores abordam que a integração da serialização da publicação e suas características interativas fazem com que os autores de *webnovel* continuamente modifiquem suas narrativas baseados na reação dos leitores, criando uma flexível e evolutiva forma de literatura que se diferencia da tradicional. A natureza das plataformas digitais faz com que os autores não possam ignorar a preferência dos leitores, arriscando um desengajamento.

É a habilidade de balancear a integridade artística e a expectativa do leitor que diferem obras famosas das que caem em obscuridade. Assim, a adaptabilidade é uma característica chave no mercado de *webnovels* chinês com sistemas como *tipping* e *ranking* de popularidade que promovem o sucesso financeiro da *novel*.

Conforme a CCCI, a *Webnovel.com*, uma das maiores comunidades de *novels* do mundo, tem sua audiência, majoritariamente, no Reino Unido, nos EUA e no Brasil. A maioria dos visitantes tem entre 18 e 24 anos, com predominância de leitores homens. Em muitas dessas plataformas, autores e leitores podem interagir diretamente, com os leitores deixando *feedback* e recomendações. A popularidade das *webnovels* é atribuída à sua acessibilidade, à experiência imersiva única que proporcionam e ao papel das mídias sociais, que conectam leitores e facilitam a troca de informações. A tradução e a *media localization*, a adaptação linguística e cultural para determinado público, foram fatores cruciais para que as *webnovels* alcançassem um público além de sua base original.

O *China Project* (2022) destaca que a China é o maior produtor e consumidor mundial de *webnovels*. Esse mercado, inclusive, expandiu-se internacionalmente, com um aumento notável de *websites* que oferecem *novels* chinesas traduzidas nos últimos anos. O modelo de negócio da ficção *web* chinesa tem sido exportado por meio de plataformas digitais internacionais, como a *Wuxiaworld* e a *Webnovel*, que cultivam escritores e leitores de língua inglesa.

Uma das características das *webnovels* é a sua rápida progressão, devido ao formato de lançamentos diários ou semanais, com leitores consumindo conteúdo rapidamente. Essa demanda pressiona os autores a escreverem os pontos-chave, as sequências de combate e cenas dramáticas, resultando em um estilo de narrativa com momentum contínuo prendendo a atenção do leitor (Liu; Xu; Tang, 2025). As *webnovels* atuam em um ambiente de intensa competição os autores que comumente utilizam a técnica de *cliffhanger* para prender a atenção do leitor, técnica comum nos gêneros como *Xianxia (immortal cultivation)* e *Wuxia (martial arts)*, concluindo capítulos com personagens novos, traições ou batalha eminente. *Novels* podem também possuir uma narrativa mais lenta, criando um contraste entre *novels* com *fast-paced storytelling* e *slow-paced storytelling* exaltando a diversidade das *webnovels* chinesas.

A ficção *web*, conforme o *China Project* (2022), é um tipo de gênero de ficção criado pelo usuário, serializado em plataformas digitais onde os próprios usuários escrevem, leem e interagem. É considerada uma leitura de prazer, ficção escapista ou literatura popular.

3. Metodologia

Nesta seção são abordados os métodos utilizados no decorrer do trabalho para sua elaboração e pesquisa. A metodologia, de acordo com Prodanov (2013), é o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos para atingir os objetivos. Para Gil (2002), na metodologia são descritos os procedimentos seguidos na realização da pesquisa, em que são apresentados o tipo de abordagem, a população e amostra, coleta de dados e análise de dados.

A pesquisa é de caráter exploratório e possui abordagem quantitativa. Conforme Manzato e Santos (2012), os métodos quantitativos são empregados para mensurar opiniões de um público-alvo a partir de uma amostra estatisticamente representativa.

Nesta pesquisa, os questionários foram usados para coletar dados. Neste instrumento, as questões devem ser apresentadas de forma clara e objetiva para evitar múltiplas interpretações, com poucas perguntas abertas, questões de checagem ou confirmação, e sem serem indutivas. O questionário permite sua aplicação a indivíduos com características diversas em uma pesquisa-piloto, que visa reavaliar as perguntas e corrigir ambiguidades. As vantagens de questões abertas e fechadas no questionário dependem do objetivo do estudo. É possível fornecer somente uma lista de respostas, o que pode resultar na perda de informações qualitativas. No entanto, o pesquisador pode também sugerir razões ou argumentos para registro posterior, permitindo o uso de "citações" que enriquecem o resultado quantitativo (Manzato; Santos, 2012).

A pesquisa foi conduzida através das plataformas *Discord* e *WhatsApp*. Esses ambientes foram selecionados com base em critérios específicos: o **site** deveria estar em língua portuguesa, possuir uma comunidade ativa via Discord ou outras redes sociais, ter como objeto principal *webnovels*, ser um *site* nacional e ser uma plataforma ativa nos serviços prestados.

O questionário foi realizado no *google forms*, com dez questões. O questionário foi pré-testado nos dias 4 a 7 de junho de 2025, com 4 pessoas, com perfil semelhante ao dos respondentes. Foi aplicado entre os dias 20 de junho e 01 de julho de 2025 nas referidas plataformas. Foram coletadas 48 respostas. O tratamento dos dados foi realizado automaticamente pelo *google forms*.

4. Apresentação de resultados.

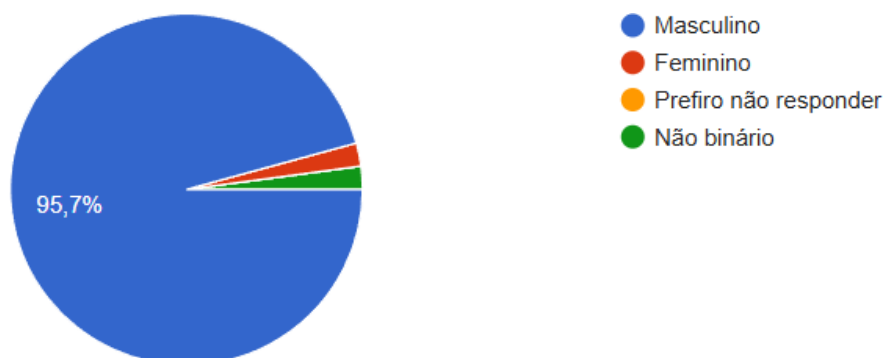
Nesta seção, são apresentados os dados coletados via questionários e organizados conforme os objetivos específicos, quais sejam, identificar as características dos usuários das plataformas de *webnovels*, descrever o comportamento de uso das plataformas de *webnovels* e, por fim, identificar obstáculos relacionados ao uso de *webnovels*.

4.1. Características dos usuários das plataformas de *webnovels*.

- **Gênero**

A primeira questão abrange o gênero dos respondentes. A análise das respostas revela que 95,7% dos participantes se identificam com o gênero masculino, enquanto 2,1% identificam-se com o gênero feminino e outros 2,1% se identificam como não binário. Os dados são apresentados no gráfico 1.

Gráfico 1 – Gênero.

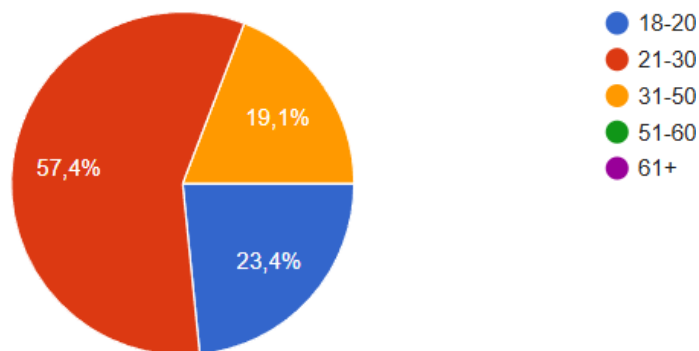


Fonte: elaboração do autor (2025).

- **Faixa etária.**

A segunda questão identificou a faixa etária dos respondentes. Conforme os dados recebidos, 57,4% dos respondentes têm entre 21 e 30 anos, seguidos por uma parcela de 23,4% que possui entre 18 e 20 anos, e os demais 19,1% estão na faixa entre 31 a 50 anos. Os dados estão apresentados no gráfico 2.

Gráfico 2 - Faixa etária.

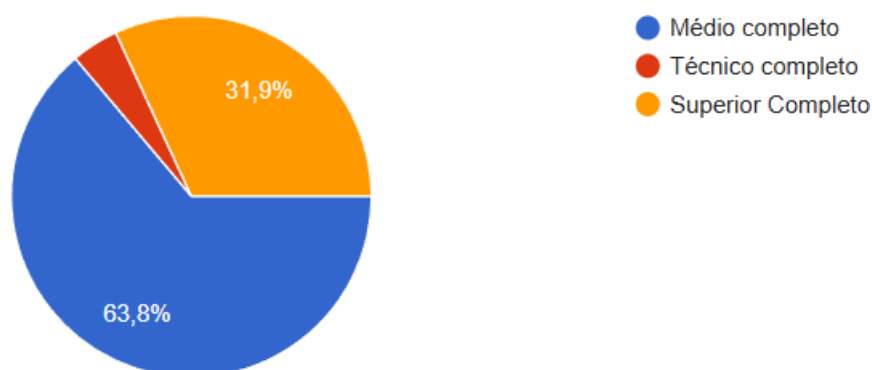


Fonte: elaboração do autor (2025).

- **Formação educacional.**

Na terceira questão, o objetivo foi identificar o grau de formação dos participantes. Os dados mostram que 63,8% possuem ensino médio completo, com outros 31,9% tendo ensino superior completo e os demais 4,3% possuem ensino técnico completo. Os dados são apresentados no gráfico 3.

Gráfico 3 - Formação educacional.



Fonte: elaboração do autor (2025).

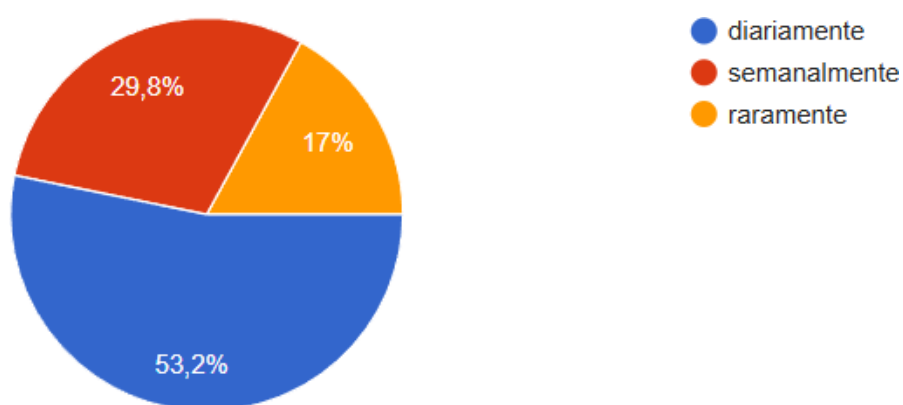
Os resultados coletados sobre os respondentes em relação ao seu perfil, idade, gênero e formação demonstram que a maioria dos participantes é do gênero masculino, com faixa etária entre 21 a 30 anos; com ensino médio completo.

4.2 Comportamento de uso das plataformas de *webnovels*.

- **Frequência de leitura.**

A quarta questão buscou analisar a frequência de leitura de *webnovels* dos respondentes. Grande parte dos respondentes, o equivalente a 53,2%, realiza a leitura diariamente, com 29,8% realizando-a de maneira semanal e 17% leem raramente. Os dados são apresentados no gráfico 4.

Gráfico 4 - Frequência de leitura.

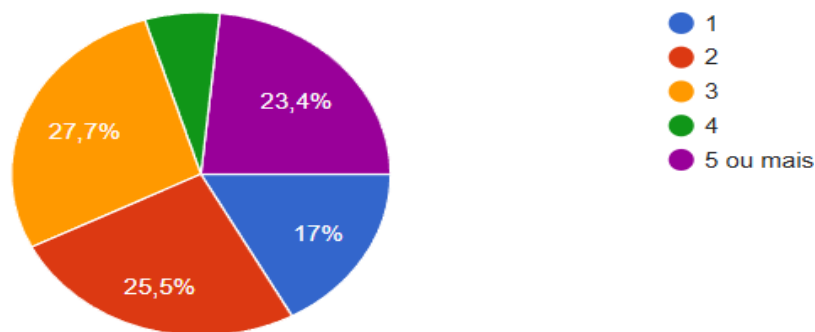


Fonte: elaboração do autor (2025).

- **Quantidade de plataformas utilizadas para leitura de *novels*.**

A quinta questão analisou a quantidade de plataformas utilizadas pelos respondentes para realização da leitura de *webnovels*. A maioria dos respondentes (27,7%) pesquisa em 3 plataformas, com 25,5% deles utilizando 2 plataformas, enquanto 23,4% utiliza 5 ou mais plataformas, 17% utiliza somente uma plataforma e outros 6,4% utilizam 4 plataformas. Os dados são apresentados no gráfico 5.

Gráfico 5 - Quantidade de plataformas utilizadas.

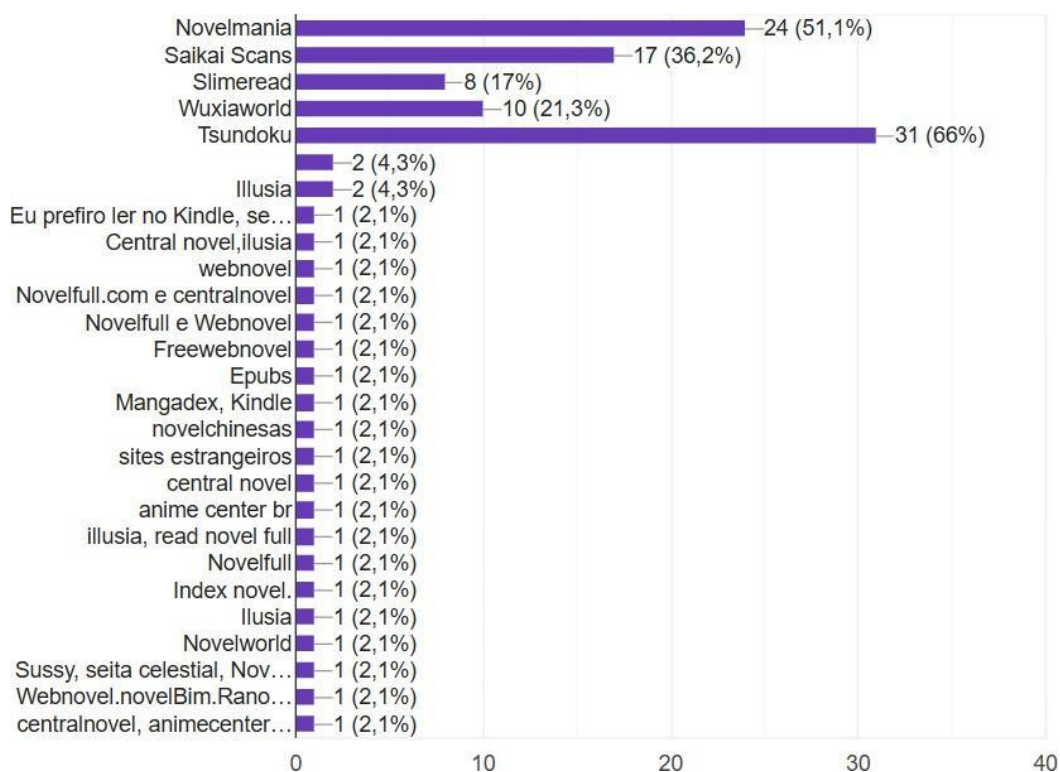


Fonte: elaboração do autor (2025).

• Principais plataformas utilizadas.

Essa questão buscou descobrir quais plataformas são utilizadas pelos respondentes para navegação e utilização do seu conteúdo. Os dados mostram que a maioria, o equivalente a 66% dos respondentes, usa a *Tsundoku*. Em segundo lugar, a plataforma mais usada é a *Novel Mania*, com 51,1%. Os dados são apresentados no gráfico 6.

Gráfico 6 - Plataformas usadas para leitura de *novels*.

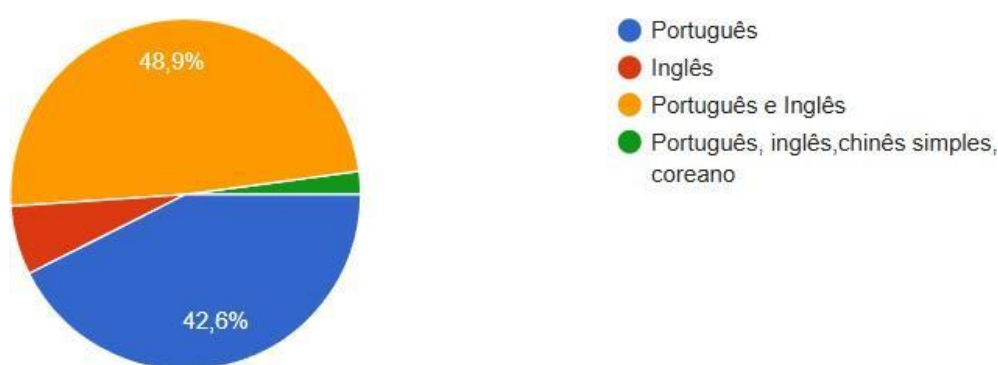


Fonte: elaboração do autor (2025).

• Em quais línguas é realizada a leitura de *webnovels*.

Buscou-se saber quais eram as línguas mais usadas para leitura de *novels*. Os dados evidenciam que 49% dos respondentes leem somente em uma língua. Desta porcentagem, 42,6% é formada por aqueles que realizam a leitura apenas em língua portuguesa, enquanto os outros 6,4% leem em língua inglesa. Dos respondentes que leem em diversas línguas (51%), 48,9% realizam a leitura em inglês e português, já os outros 2,1% leem nas línguas português, inglês, chinês simples e coreano. Os dados são apresentados no gráfico 7.

Gráfico 7 – Línguas.

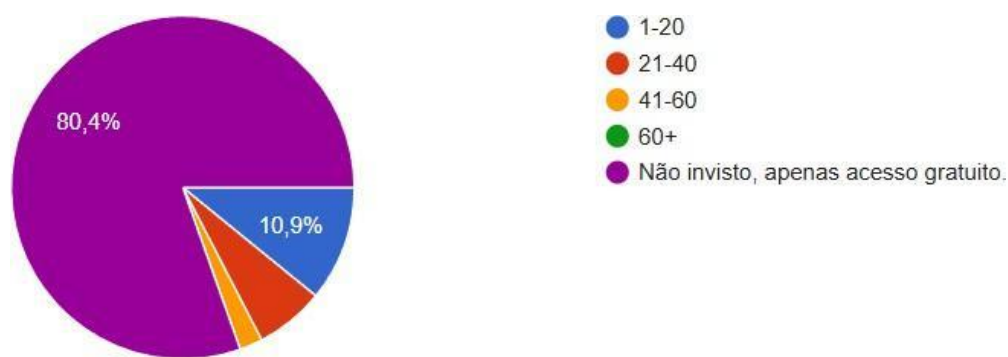


Fonte: elaboração do autor (2025).

- **Investimento monetário nas plataformas digitais.**

A questão objetivou descobrir a quantidade de respondentes que financiam a leitura e quantos realizam o acesso gratuito a estas plataformas. A maioria dos participantes, isto é, 80,4% dos respondentes, acessa gratuitamente. Somente 19,6% dos respondentes realizam alguma forma de investimento. Destes, 10,9% investem entre 1 a 20 reais, enquanto 6,5% investem entre 21 a 40 reais e os outros 2,2% investem entre 41 a 60 reais. Os dados estão apresentados no gráfico 8.

Gráfico 8 – Investimento monetário.



Fonte: elaboração do autor (2025).

Em relação ao comportamento de uso dos respondentes nas plataformas digitais fornecedoras de *webnovels*, os resultados demonstram que a maioria dos leitores apresenta o hábito diário de leitura e realiza a leitura em mais de uma plataforma. Além disso, a maioria realiza a leitura em mais de uma língua, principalmente, em língua inglesa e portuguesa. A maioria dos respondentes utiliza as plataformas digitais de maneira gratuita, não realizando nenhuma forma de investimento monetário.

4.3 Obstáculos relacionados ao uso de *webnovels*.

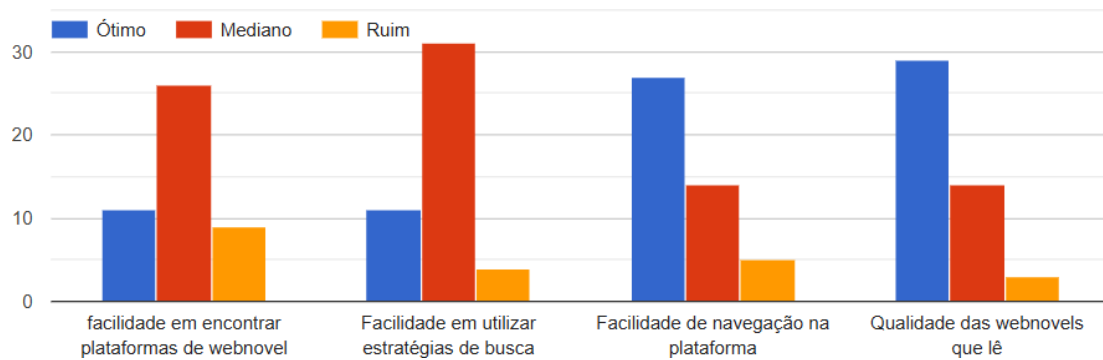
- **Obstáculos relacionados às plataformas digitais.**

Essa questão buscou identificar os principais obstáculos para o acesso e a leitura de *webnovels* nas plataformas digitais. Para tanto, foram criados quatro indicadores, quais sejam, facilidade em encontrar plataformas de *webnovels*; facilidade em utilizar estratégias de busca; facilidade de navegação na plataforma e qualidade das *webnovels* lidas. As questões foram mensuradas por três níveis de satisfação: ótimo, mediano e ruim.

Os resultados evidenciam que a maioria dos respondentes, 26 sujeitos, avaliou as plataformas como mediana, enquanto 11 avaliaram como ótima e 9 como ruim. A segunda questão mensurou a facilidade em utilizar estratégias de busca. A maioria, isto é, 31 dos respondentes, avaliou como mediana, outras 11 avaliaram como ótimo e 4 como ruim. Em relação à facilidade de navegação na plataforma, a maioria, equivalente a 27 respondentes, avaliou como ótima, com 14 avaliações medianas e 5 como ruim.

Por fim, ao serem questionados sobre a qualidade das *webnovels*, a maioria, isto é, 29 respondentes, considera ótimo, seguido de 14 que acham a qualidade mediana e 3 que consideram a qualidade ruim. Os dados são apresentados no gráfico 9.

Gráfico 9 – Qualidade



Fonte: elaboração do autor (2025)

Ainda em relação aos obstáculos existentes no uso das plataformas digitais, os respondentes tiveram a oportunidade de mencionar os obstáculos relacionados a essa questão. Observa-se que os obstáculos citados referem-se à tradução e à dificuldade em acessar as *webnovels*.

Figura 3 - Obstáculos relacionados à busca de *webnovels*.

Eu queria que tivesse mais novels traduzidas, mas é complicado,

Bem, claramente não é possível achar todas as webnovels facilmente, mas achar webnovel em japonês para poder traduzir seja com máquina ou sem É REALMENTE COMPLICADO.

A tradução

Considero difícil achar novels boas para ler, geralmente eu chego nelas por indicação e não procurando em sites. Vejo uma saturação grande na quantidade de novels, muitas extensas demais e com uma qualidade que oscila e outras simplesmente ruins.

Geralmente nao tem todo o conteudo traduzido, ou a tradução tem problemas e falhas
As traduções não são consistentes.
Geralmente as traduções cessam no meio da obra tornando difícil a conclusão
O fato de não ter um site oficial com todas as obras que eu gosto de ler, o que me causa certa insegurança, pois eu vou lendo e o unico registo de leitura da obra que acompanho é o site em que eu leio. Se o site for derrubado, acabou tudo. Sempre idealizei algo como o crunchyroll, um streaming de animes que lança os episódios diariamente na medida que vão lançando, só que paia novels/manhwas/mangás. Seria algo oficial, que teria uma mensalidade e evitaria qualquer tentativa de derrubar o site.
Não ter uma boa referencia de onde ler.
A maioria das novels que tenho interesse em ler não ter em português e nem inglês
A maioria da webnovels nacionais seguem muitas premissas estrangeiras, principalmente orientais, ou são fanfics. Acredito que poderia ser melhor explorado se trabalhasse a cultura brasileira.
Não
Não exatamente, mas como tenho preferência pra um site em específico, gostaria que tivesse mais novels que me interessam nesse site, mas entendo que isso vai da decisão dos donos de querer (ou poder) colocá-las no site ou não.
Com exceção da Tsundoku, Carpeado Traduz o restante das scans possuem traduções geralmente muito ruins para o portugues.
pra falar a verdade eu lia muito a uns 3 anos atrás, tava lendo umas 4 ou 5, o maior obstáculos era quando a scam deixava de traduzir, ou demorava muito para traduzir capítulos novos. já hoje em dia o maior problema é pessoal, porque eu leio novel demanda muita atenção, e hoje em dia eu geralmente leio quadrinhos em geral porque posso ler assistindo algo simultaneamente. e novel eu já não consigo

Fonte: autoria própria (2025)

Em relação aos obstáculos enfrentados pelos respondentes ao utilizar as plataformas digitais, a facilidade de encontrar as próprias plataformas foi considerada na escala das três dificuldades como mediana, assim como a facilidade em utilizar estratégias de busca. Quanto ao quesito facilidade de navegação nas plataformas e sobre o conteúdo, ou seja, qualidade das *novels* que leem, os dados indicam que foram considerados ótimos. Além disso, mencionaram-se que os principais obstáculos referem-se à tradução e à dificuldade em acessar as *webnovels*.

5. Análise de resultados.

Os dados comprovam que o público majoritário das *webnovels* é de homens. A CCC International (2023), ao analisar a plataforma *webnovel*, detecta que a maioria dos usuários

também é do gênero masculino, com a faixa etária entre 18 e 24 anos.

No que concerne às plataformas digitais que disponibilizam *webnovels*, a facilidade na utilização das estratégias de busca e na localização dessas plataformas foi majoritariamente avaliada como de nível mediano. A pesquisa pelo título da obra é funcional apenas em uma única língua, em diversas plataformas. Mesmo para traduções, os termos na língua original frequentemente não são apresentados, o que pode ser considerado uma barreira significativa para os usuários. Este desafio é ampliado pelo fato de que os motores de busca como o *Google* tendem a fornecer informações multilíngues apenas para *webnovels* de maior popularidade, dificultando, assim, a pesquisa aprofundada de obras menos conhecidas.

De acordo com Lira *et al.* (2007), a insatisfação relacionada à ineficiência e dificuldade de entendimento da informação pode ser associada às plataformas digitais. Essas, em seus serviços de tradução, podem enfrentar obstáculos referentes à qualidade e à disponibilidade de um tradutor ativo para determinado produto, o que, por sua vez, pode gerar insatisfação no público que acompanha tal produto. Outro aspecto importante é que o mercado de *webnovels* é de alta competitividade e demanda uma velocidade de atualização veloz (Lira *et al.*, 2007).

Os dados referentes à qualidade e facilidade de navegação das plataformas revelaram-se predominantemente positivos. Considerando que a maioria das *webnovels* são traduções, infere-se que a tradução brasileira desse tipo de conteúdo apresenta um bom nível de qualidade. Sobre a frequência de leitura ser na maioria realizada de forma diária ou semanal, Liu *et al.* (2025) justificam que este consumo elevado ocorre devido à interatividade com o leitor, mantendo o público e influenciando seu consumo.

Destaca-se também que o grupo analisado lê *webnovels* em diversas línguas além do português, tendo em sua maioria preferência pela leitura em língua inglesa. Uma hipótese para explicar esse resultado pode estar vinculado ao fato de que a língua inglesa é, atualmente, empregada como segunda língua por um contingente populacional superior ao de seus falantes nativos, o que lhe confere características distintas em comparação a outras línguas estrangeiras (Jordão, 2004).

A maioria dos leitores que respondeu ao formulário não utiliza nenhum modo de monetização das plataformas disponíveis, consumindo apenas *webnovels* fornecidas de maneira gratuita. Em geral, o modelo utilizado por algumas plataformas, por exemplo, a *Wuxiaworld* disponibiliza um modo de assinatura e um modo gratuito, onde o usuário ganha passes diariamente que pode utilizar em *webnovels* de acesso restrito para leitura gratuita. No entanto, de acordo com Coelho Junior *et al.* [s.d.], as empresas de tecnologia obtêm lucros bilionários a partir de serviços gratuitos, com custo ao usuário. Os usuários contribuem, muitas vezes inconscientemente, com a monetização desses serviços ao expor informações

peçoais privilegiadas. Tais dados são utilizados por sistemas inteligentes em uma rede de marketing para potencializar vendas de anunciantes e gerar receita, uma estrutura amplificada pela Internet das Coisas e pelo mercado da informação, e replicada em aplicativos *mobile* via publicidade.

Os dados mostram que a maioria dos problemas para acesso às *webnovels* está relacionada com a questão da tradução da língua original para o português. A leitura em plataformas digitais pode ser considerada uma leitura complexa e o uso de habilidades metacognitivas permite que o leitor avalie a leitura, identifique o problema e encontre formas de resolver os problemas por si próprios. Isso pode ser importante para resolver dificuldades enfrentadas ao ler *webnovels* em inglês (Wulandari; Apriliaswati; Rezeki, 2024, p.53).

Além disso, como o abordado por Choo (2003), o uso da informação pode ser influenciado conforme o canal e a fonte escolhida pelo usuário, bem como o contexto em que se insere esses recursos, podendo levá-lo a informações de interesse. Como explicado por Wilson (2000), o usuário, para satisfazer a necessidade informacional, pode envolver-se no comportamento de busca e uso de informação tanto em sistemas formais quanto informais. Nesse último caso, a possibilidade de interação com outros usuários de plataformas permite a troca de informações, que podem ser úteis para satisfazer as necessidades informacionais.

Finalmente, os resultados também mostram a dificuldade de encontrar *webnovels* em língua portuguesa. Isso aponta uma diferença entre a demanda e o processo para consumo. Pode-se identificar um déficit de tradutores nesta área, o que leva muitos leitores a utilizarem *sites* em outras línguas. Além disso, as plataformas mais utilizadas, como a *Wuxiaworld*, o *Webnovel* e o *Novelfull*, são em língua inglesa.

6. Conclusão.

A presente pesquisa buscou analisar o comportamento de busca dos usuários das plataformas brasileiras de *webnovels*. Os objetivos específicos foram identificar as características dos usuários das plataformas de *webnovels*, descrever o comportamento de uso das plataformas de *webnovels*, e identificar obstáculos relacionados ao uso de *webnovels*.

A literatura aponta que as *webnovels* emergem como um fenômeno literário serializado, primariamente acessado em plataformas digitais *on-line*. Diferentemente dos romances impressos, a publicação é realizada em capítulos curtos e regulares, o que fomenta intensa interação autor-leitor, permitindo *feedback* e influência na narrativa. Essas obras, em sua maioria de origem asiática, alcançaram popularidade global mediante comunidades de fãs, atingindo milhões de leitores em plataformas dedicadas. Destaca-se que as *webnovels* vêm

ganhando um espaço crescente no mercado internacional, competindo com a literatura de ficção nacional nos Estados Unidos da América por premiações.

O Brasil é considerado uma das maiores comunidades globais de consumo de *webnovels* via plataformas digitais. Isso demonstra que, apesar das distinções entre a *novel* brasileira tradicional e as *novels* orientais e ocidentais, o país se consolida como um significativo consumidor e, em parte, exportador de produtos literários digitais, tornando-se um integrante ativo da *Weltliteratur*. Tal conceito permite analisar a relação intrínseca entre o consumo internacional de obras literárias e o formato de acesso *online*, o qual possui dependência direta dos mecanismos de busca dos portais digitais.

A pesquisa teve abordagem quantitativa e coletou dados por meio de questionários. Os resultados mostram que, quanto ao perfil dos respondentes, há predominância do gênero masculino, com idade entre 21 e 30 anos e formação de nível médio completo. Em relação ao comportamento de uso nas plataformas digitais de *webnovels*, a maioria dos leitores possui hábito de leitura diária e utiliza múltiplas plataformas. Adicionalmente, observa-se a prática da leitura multilíngue, predominantemente em língua inglesa e portuguesa. A maioria dos respondentes acessa esses serviços de forma gratuita, sem realizar investimentos monetários. Por fim, no que concerne aos obstáculos enfrentados nas plataformas digitais, a facilidade de encontrá-las e de utilizar estratégias de busca foi considerada mediana. Contrariamente, a navegação e a qualidade do conteúdo dessas obras foram avaliadas como ótimas. Destacam-se, como principais desafios dos leitores, a tradução e a dificuldade de acesso às *webnovels*.

No que tange a futuras pesquisas, diversos aspectos observados na análise de plataformas de *webnovels* foram identificados como passíveis de investigação detalhada, como os aspectos de acesso às plataformas no meio digital, a busca informacional e seus aspectos dentro de tais plataformas, a disposição de conteúdo e seus aspectos intrínsecos, entre outros. Em especial, os que podem aprofundar a relação entre a Ciência da Informação e o ambiente literário digital. A maioria dos leitores se beneficiaria de estudos que busquem otimizar a busca e o acesso aos produtos literários digitais.

As limitações deste estudo estão vinculadas à ausência de dados sobre as estratégias de leitura e à otimização das plataformas digitais que disponibilizam *webnovels*, assim como à influência das *webnovels* no comportamento do leitor de maneira mais aprofundada.

Referências

ABRAMS, Meyer Howard; HARPHAM, Geoffrey Galt. **A glossary of literary terms**. 7. ed. 1999.

ANDRADE, Mário de. **Aspectos do folclore brasileiro**. Coordenação de Telê Ancona Lopez, Estabelecimento do texto, apresentação e notas de Angela Teodoro Grillo. Global Editora, 2019

ASSIS, Joaquim Maria Machado de; NEWCOMB, Robert Patrick. Reflections on Brazilian Literature at the Present Moment: The National Instinct. **Journal of World Literature**, Leiden, The Netherlands, v. 3, n. 4, p. 403–416, 2018.
<<https://doi.org/10.1163/24056480-00304002>>. Acesso em: 31 out. 2023.

ASSUMPÇÃO, L.; ABREU, M. A. Os romances da realeza: a presença de obras ficcionais na biblioteca da família imperial brasileira. **Revista Acervo** (Arquivo Nacional), v. 36, n. 2, 2023. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/226861>>. Acesso em: 31 out. 2023.

BELFIORE, Eleonora; BENNETT, Oliver. Researching the social impact of the arts: literature, fiction and the novel. **International Journal of Cultural Policy**, v. 15, n. 1, p. 17-33, 2009.

CHOO, C. W. **A organização do conhecimento**: como as organizações usam a informação para criar significado, construir conhecimento e tomar decisões. São Paulo: Editora Senac, 2003.

COELHO JUNIOR, Eueliton Marcelino Coelho *et al.* **A lucratividade através dos serviços grátis: um estudo de caso das empresas de tecnologia**[s.d.]. Disponível em: https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/artigo_gratis_semana_academica.pdf. Acesso em: 8 jul. 2025.

DOODY, Margaret Anne. **The true story of the novel**. Rutgers University Press, 1996.

FONSECA JÚNIOR, F. da. **A educação da imaginação por meio da literatura**. 2019. 76 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2019.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo : Atlas, 2008

HASSLER, Kurt. **ICv2 interview**: Yen Press publisher Kurt Hassler. The manga market, content trends, key titles. Revista ICv2, 5 de março, 2021. Disponível em:
<<https://icv2.com/articles/news/view/47768/icv2-interview-yen-press-publisher-kurt-hassler>>

HEISE, Eloá. Weltliteratur, um conceito transcultural. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, n. 11, p. 35-57, 2007. Tradução. Acesso em: 31 out. 2023.

JORDÃO, Clarissa Menezes. A língua inglesa como “commodity”: direito ou obrigação de todos. **Conhecimento local e conhecimento universal**, v. 3, n. 1, p. 272-295, 2004.

KRUG, Flávia Susana. A importância da leitura na formação do leitor. **Revista de Educação do IDEAU**, v. 10, n. 22, p. 1-13, 2015.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 5 ed. São Paulo : Atlas 2003.

LEIBOWITZ, Judith. **Narrative purpose in the novella**. University of southern california. 1970.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIU, Yang; ZHUO, Xuru; ZHOU, Xiaozhu. Multifractal analysis of Chinese literary and web novels. **Physica A: Statistical Mechanics and its Applications**, v. 641, 2024.

LIU, Zhenhua; XU, Mingze; TANG, Yi. The Impact of Real-Time Reader Interactions on Plot Structure and Pacing in Chinese Web Novels. **Studies in Art and Architecture**, v. 4, n. 1, p. 48-57, 2025.

LONGXI, Zhang. THE RELEVANCE OF “WELTLITERATUR”. **Poetica**, v. 45, n. 3/4, p. 241–247, 2013.

MAGRI, I. O Brasil na América Latina: diante de uma ideia de literatura mundial. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, [S. l.], n. 56, p. 1–14, 2019. DOI: 10.1590/2316-40185621. Disponível em:
<https://periodicos.unb.br/index.php/estudos/article/view/22688>. Acesso em: 31 out. 2023.

MANZATO, Antônio José; SANTOS, Adriana Barbosa. **A elaboração de questionários na pesquisa quantitativa**. 2012. v. 8, 2017.

MEIRELLES, M. L. A LITERATURA COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA O ESTUDO DE OUTROS SABERES. **Revista Ifes Ciência**, [S. l.], v. 8, n. 1, 2022. DOI: 10.36524/ric.v8i1.1478. Disponível em: <<https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ric/article/view/1478>. Acesso em: 24 out. 2023>.

MORETTI, Franco. **Graphs, maps, trees: abstract models for a literary history**. Verso, 2005.

NOVEL. In: *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/novel>. Acesso em 2 de Julho de 2025.

NOVEL. In: Linguee, Dicionário Online Inglês-Português. Cologne, DeepL GmbH. Disponível em: <<https://www.linguee.com.br/portugues-ingles/search?source=auto&query=novel>>. Acesso em: 20/10/2023

NOVEL. In: Online Etymology Dictionary. Disponível em: <<https://www.etymonline.com/word/novel>>. Acesso em: 20/10/2023

OLIVEIRA, S. R. de; COELHO, M. das G. P. A webnovela ressignificada em rede: um olhar sobre o cotidiano da conversação virtual. **Culturas Midiáticas**, [S. l.], v. 8, n. 2, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/cm/article/view/27207>. Acesso em: 3 jul. 2025.

PINTO-BAILEY, Cristina Ferreira. Contemporary Brazilian literature. **Romance Quarterly**, v. 63, n. 4, p. 155–159, 1 out. 2016. <https://doi.org/10.1080/08831157.2016.1209361>.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

ROCHA, R. C. Literatura Digital. In: RIBEIRO, A. E.; CABRAL, C. A. (Orgs.). **Tarefas da edição: pequena mediapédia**. Belo Horizonte: Impressões de Minas, 2020.

ROCHA, A. M. de S.; SANTOS, R. do R.; SOUSA, A. C. M. de. O processo dialógico e a mediação da leitura na formação do sujeito leitor. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 30, p. 135756, 2024. DOI: 10.1590/1808-5245.30.135756. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/135756>.

SAITO, Satomi. Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises. **Mechademia**, v. 10, p. 143–161, 2017.

SANCHES NETO, M. . OMNIVOROUS FICTION: Brazilian Novel of the Now. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, v. 22, n. 41, p. 58-71, dez. 2020.

SALLAS, Alice Gomes Barreto. **A função social da literatura**: fonte literária de representação, compreensão e análise da realidade. 2022. 32 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras Português) — Universidade de Brasília, Brasília, 2022.

SCHNEIDER-MAYERSON, Matthew. Popular Fiction Studies: The Advantages of a New Field. **Studies in Popular Culture**, v. 33, n. 1, p. 21–35, 2010.

SHIM, A., Yecies, B., Ren, X. (Tony), & Wang, D. (2020). Cultural intermediation and the basis of trust among webtoon and webnovel communities. **Information, Communication & Society**, 23(6), 833–848. doi:10.1080/1369118x.2020.1751865

The Growing Popularity of Web Novels. CCC International, 2023. Disponível em: <<https://ccci.am/blog/the-growing-popularity-of-web-novels/>>. Acesso em: 08 de jul. de 2025.

TOMOTANI, João Vitor. My light novel's title can't be this short! The evolution of light novel titles in another world!!! **Journal of Geek Studies**, v. 7, n. 2, ago. 2023. DOI 10.5281/zenodo.8241665. Disponível em: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8241665>.

WILSON, T. D. On user studies and information needs. **Journal of Documentation**, v. 37, n. 1, p. 3-15, 1981.

WILSON, T. D. Human Information Behavior. **Informing Science**, v. 3, n. 2, p. 49-56, 2000. Disponível em: <https://inform.nu/Articles/Vol3/v3n2p49-56.pdf>. Acesso em: 3 jul. 2025.

WULANDARI, Ismi Nur; APRILIASWATI, Rahayu; REZEKI, Yanti Sri. Strategies in Reading English Web-Novels on Wattpad. **ETERNAL (English Teaching Journal)**, v. 15, n. 1, p. 51-68, 2024.

ZHAO, Jin. **China's sprawling world of web fiction**. The China Project. 2022. Disponível em: <<https://thechinaproject.com/2022/08/17/chinas-sprawling-world-of-web-fiction/>>