

# Estudo Prospectivo de Aplicativos Voltados para Livros, Literatura e Clubes de Leitura

## *Prospective Study of Applications of Books, Literature and Readings Club*

*Erlane Maria Sousa Alcântara<sup>1</sup>*

*Davi Viana dos Santos<sup>1</sup>*

*Patrícia de Maria Silva Figueiredo<sup>1</sup>*

<sup>1</sup>Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA, Brasil

### Resumo

As tecnologias móveis e digitais, a exemplo dos aplicativos, trouxeram mudanças irreversíveis nas diversas áreas da sociedade. A forma de consumir informação e conteúdo cultural na internet por meio dessas tecnologias trouxe novos paradigmas na prática da leitura. Este trabalho tem como objetivo realizar um estudo prospectivo de aplicativos relacionados a livros, literatura e clubes de leitura com vistas a levantamento de dados para cintilar panorama brasileiro de aplicativos sobre a temática. As buscas foram realizadas na Base de Programa de Computador do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) e na loja de aplicativos *Play Store*. Dos 61 registros de *softwares* recuperados no INPI, apenas 20% tiveram alguma aproximação com a temática do estudo. Já dos 65 *apps* recuperados na *Play Store*, 80% são relacionados diretamente com a temática. Identificou-se um hiato entre os aplicativos da *Play Store* e o registro no INPI, sendo preciso valorar a cultura da proteção dos *softwares*.

Palavras-chave: Aplicativos. Clubes de Leitura. Leitura.

### Abstract

Mobile and digital Technologies, like apps, have brought irreversible changes in different areas of society. The way of consuming information and cultural content on the internet through these technologies has brought new paradigms in the practice of reading. This work aims to carry out a prospective study of apps related to reading clubs, literature and books with a view to collecting data to spark a Brazilian panorama of applications on the subject. The searches were carried out in the computer program base of the National Institute of Industrial Property (INPI) and in the applications store *Play Store*. Of the 61 software records retrieves form the INPI, only 20% had some approximation with the study theme. Of the 65 apps retrieved from the *Play Store*, 80% are directly related to the subject. A gap was identified between *Play Store* apps and INPI registration, and it is necessary to value the culture of software protection.

Keywords: Apps. Reading Club. Reading.

Área Tecnológica: Prospecção Tecnológica de Aplicativos.



# 1 Introdução

É consenso que a evolução tecnológica fomenta bens e serviços inovadores nas mais diversas áreas da sociedade. A popularização de tecnologias digitais e móveis deu origem a mudanças comportamentais irreversíveis na vida prática do indivíduo, notadamente a forma de consumir informação e conteúdo cultural disponível na internet. “O uso constante de dispositivos móveis como *tablets* e *smartphones* promoveu um novo formato para o acesso aos conteúdos e serviços: o formato de aplicativos” (FREDERICO, 2021, p. 3).

Para corroborar, Furtado e Oliveira (2020) ressaltam que os aplicativos são resultado da evolução tecnológica dos *smartphones*. Os “*apps*” têm notoriedade porque trazem praticidade, otimização na navegação, baixo custo e uma infinidade de aplicações. Por isso, os dispositivos móveis vêm passando por um enredamento tecnológico que faz com que o século XXI seja visto como a era centrada nos aplicativos.

A aplicabilidade de *apps* nos mais diversos seguimentos da sociedade se tornou um hábito inconversível, aperfeiçoando e emergindo novos serviços. Os aplicativos são resultado da evolução tecnológica móvel concomitante à inovação. Adolpho (2011 *apud* SILVA, 2016) conceitua aplicativos móveis ou *mobile apps* como programas disponíveis nos dispositivos móveis por meio das plataformas operacionais *Android* e *IOS* com diversas funcionalidades e execução de tarefas.

De acordo com Kirchof (2016), a partir das décadas de 1980 e 1990, grande parte da população mundial vem tendo mais acesso à tecnologia digital por causa da sua democratização. Essas tecnologias têm tornado prático e dinâmico os processos de produção, disposição e o consumo de informação, por conseguinte, a cultura contemporânea é cada vez mais dependente do computador, como também da grande variedade de dispositivos móveis, a exemplo, dos *tablets*, *smartphones*, livros eletrônicos e outros. Por isso, alguns pensadores usam o termo “cultura digital” associado à contemporaneidade.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e, em especial, a tecnologia móvel influenciam a prática da leitura. Inicialmente com os primeiros *softwares* e livros digitais, e mais recentemente com os aplicativos literários e “literatura-serviço”, termo cunhado por Furtado em 2018. A literatura-serviço “[...] busca representar a extensão da tecnologia digital na literatura, que passa a ser consumida por uma experiência *online* em plataformas de interação e partilha social, com características de onipresença e mobilidade” (FURTADO; OLIVEIRA, 2020, p. 67).

Portanto, é notório que as mudanças oriundas das tecnologias digitais não representam apenas a transição do texto em papel para os suportes eletrônicos. Essas transformações tecnológicas não resultam simplesmente na forma como um texto é produzido, armazenado, tão somente, como ele está disponível e comercializado, mas, sobretudo, a forma como é lido. (KIRCHOF, 2016). Além do mais, Furtado e Oliveira (2020) ressaltam que a cultura literária digital está contida em suportes modernos, contrapondo-se às limitações do suporte físico, que aumentam as capacidades de interação com a informação e a construção do conhecimento.

Essa perspectiva de avanço tecnológico, sincronizada com a democratização da internet e de tecnologias móveis, reflete substancialmente no acesso ao conteúdo cultural e literário, sobretudo, no processo da prática de leitura. A leitura extrapola a dimensão da prática solitária e expande-se para uma dimensão social ou coletiva. O reconhecimento da leitura, não somente como uma prática solitária e linear, ganha destaque, uma vez que ela também é uma atividade

que pode ser realizada de forma hipertextual e compartilhada, o que a caracteriza como uma leitura social (DANTAS, 2018).

Conforme destaca Marçal (2018), o “fenômeno de socialização” corresponde ao novo modo como os indivíduos interagem via *web* ou *apps* específicos, permitindo, assim, a prática da leitura social. Alonso-Arévalo e Cordón-García (2014) corroboram com isso dizendo que a leitura social ocorre em ambientes virtuais onde em torno do livro e da leitura se forma uma comunidade e há alguma forma de troca, um ambiente de permuta de informações e “comunicação horizontal”, compartilhamento de pontos de vistas sobre a leitura e participação em discussões sobre as obras e autores.

Para Dantas (2018), a leitura social caracteriza-se pelo uso de suportes digitais nos quais o leitor pode socializar suas intervenções no texto (leitura ativa) com uma comunidade de leitores e até com o próprio autor do texto (leitura compartilhada), durante ou depois de finalizada a leitura do texto.

Nesse contexto, os clubes de leitura vêm se adequando às tecnologias digitais e redefinindo suas dinâmicas, valorizando suas vivências literárias, principalmente no compartilhamento de suas experiências da leitura do livro pela *web*. Segundo Hidalgo e Magalón (2014), as conversas em torno do livro vêm de tempos idos, porém, na contemporaneidade, o que se vê são plataformas e ferramentas digitais contribuindo para que essas conversas aconteçam dentro do livro, entre leitores e até entre leitores e autores. Para Oliveira (2018, p. 99), a “comunidade de leitores”, investigada por ela em seu estudo, é formada por um grupo de indivíduos “[...] com gostos de leitura em comum e até gestos e maneiras de ler que se aproximaram dos seus ‘esquemas de percepção’ e ‘julgamentos’”. Mas cada leitor é singular ao interpretar da sua maneira a leitura e a socializá-la nas redes sociais (OLIVEIRA, 2018).

Sobre esse novo paradigma de prática de leitura, Monteiro (2021) contextualiza afirmando que o conteúdo escrito apropriou-se de peculiaridades da *web*, como a hipertextualidade, a não linearidade, a multimídia e a interatividade. Nesse contexto, a prática de leitura foi ressignificada diante de novos modelos de textualidade presentes em ambientes digitais.

Logo, nota-se que se está diante de um cenário tecnológico em que quase tudo é possível realizar por intermédio de ferramentas digitais, majoritariamente pelos dispositivos móveis. Os aplicativos consolidam inúmeras funcionalidades inovadoras que possibilitam efetividade e eficiência em tarefas que outrora não seria possível realizar em um curto espaço de tempo. Por isso, a demanda por desenvolvimento de aplicativos tem aumentado de forma frenética, considerando que eles podem significar inovação, e, uma vez que é de praxe, que aperfeiçoem, implementem e simplifiquem tarefas que resultam na melhoria da qualidade de vida dos indivíduos.

Dessa forma, o estudo teve como objetivo realizar um estudo prospectivo de aplicativos voltados para livros, literatura e clubes de leitura, por meio do registro de *software* na base de programas de computador do Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI)<sup>1</sup> e na loja de aplicativos do Google, *Play Store*<sup>2</sup>, na perspectiva de levantamento de dados para cintilar um panorama brasileiro de aplicativos sobre a temática.

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/programas-de-computador>.

<sup>2</sup> Disponível em: <https://play.google.com/store/apps>.

## 2 Metodologia

O estudo prospectivo foi delineado a partir do levantamento de dados utilizando a base de programas de computador do INPI, que é a autarquia federal vinculada ao Ministério da Economia, responsável pelo registro de *softwares* no Brasil; bem como a plataforma Google *Play Store*, que é a loja virtual oficial de aplicativos para dispositivos móveis Android. A escolha da *Play Store* deu-se pelo fato de ela estar entre as principais lojas de aplicativos do mercado, além de o sistema operacional Android ser o mais popular do mundo, significando maior abrangência em aplicações (ALTÍSSIMO NETO; S. FILHO; ALMEIDA, 2019).

O estudo utilizou como procedimento técnico a pesquisa bibliográfica, uma vez que, para compreensão da temática, baseou-se em conteúdo já publicado, constituído principalmente de livros e de artigos científicos, contribuindo inclusive para a escolha dos termos para a busca nas bases (GIL, 2007).

A pesquisa ocorreu no período de 19 a 22 de fevereiro de 2022, utilizando a combinação de palavras-chave e o operador booleano AND como critérios para a recuperação dos registros de *softwares* e/ou *apps*.

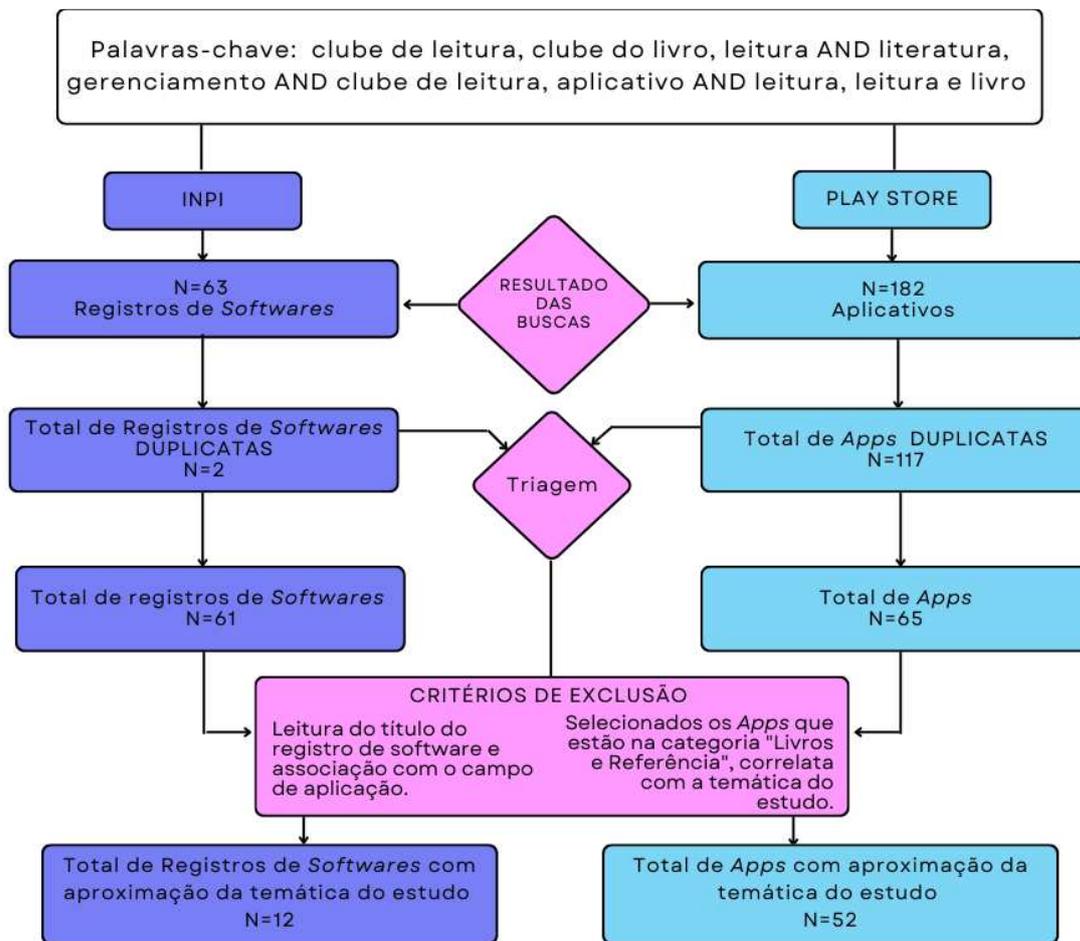
Na base de programa de computador do INPI, foram usadas as palavras-chave: *clube de leitura*, *clube do livro*, *leitura AND literatura*, *gerenciamento AND clube de leitura*, *aplicativo AND leitura*, *leitura e livro*. O objetivo foi obter um resultado mais representativo, uma vez que se utilizou o campo de busca “todas as palavras” associado ao “título do programa”. Para essa base não existe o campo “resumo”, como em bases de patentes que oferecem mais informações sobre o ativo. Isso se deve à especificidade do tipo de propriedade intelectual que é o *software*. O registro na base do INPI dá ao titular do programa de computador o direito de proteger o código fonte e não sua funcionalidade, porém é possível garantir a máxima extensão da proteção do código fonte, incluindo outros ativos de direito autoral, como animações, vídeos e personagens (INPI, 2019).

Foi realizado o *download* dos documentos de registro de *software* (Certificado de Registro de Programa de Computador), e os dados foram organizados e tabulados de forma manual em planilha. Afora o título do programa, os seguintes dados coletados foram: titularidade, ano de publicação, linguagem de programação, tipo de programa e a aplicação.

A estratégia de busca na *Play Store* utilizou as mesmas palavras-chave: *clube de leitura*, *clube do livro*, *leitura e literatura*, *gerenciamento e clube de leitura*, *aplicativo e leitura*, *leitura e livro*. Foram selecionados todos os resultados das buscas, em seguida, houve a triagem excluindo os *apps* duplicatas e selecionando aqueles que estão na categoria pertinente com a temática do estudo. Os aplicativos de titularidade estrangeira também foram contabilizados e analisados, apesar de o foco do estudo ser aplicativos nacionais.

Os dados dos *apps* selecionados foram tabulados e organizados de forma manual em planilha. Foi realizada a leitura do recurso “Sobre este app” para identificar a função, a titularidade (oferecido por) e sua categoria temática. A Figura 1 representa o fluxograma da metodologia usada nas buscas.

**Figura 1** – Fluxograma da metodologia adotada nas buscas



Fonte: Elaborada pelos autores deste artigo (2022)

### 3 Resultados e Discussão

As buscas na base do INPI resultaram em 63 registros de programas de computador, com a exclusão de duas duplicatas, totalizaram 61 registros de *softwares*. Na *Play Store*, usando os mesmos termos de busca, o resultado foi de 182 *apps*, após a triagem, com a exclusão de 117 duplicatas, o total foi de 65 aplicativos. A Tabela 1 mostra o resultado das buscas com cada palavra-chave e a respectiva base de dados após a exclusão das duplicatas.

**Tabela 1** – Escopo das buscas depois do filtro de exclusão das duplicatas

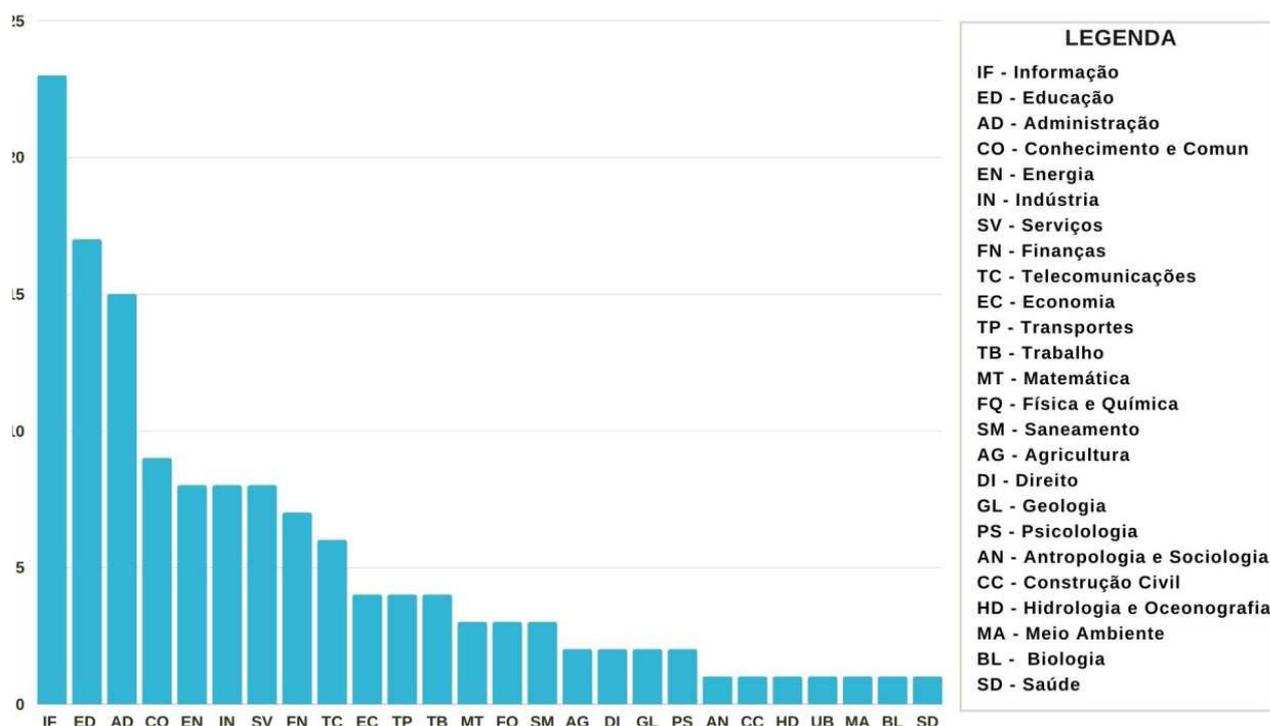
PALAVRAS-CHAVE	BASES DE DADOS	
	INPI	PLAY STORE
clube de leitura	0	26
clube do livro	0	9
leitura AND literatura	0	9
gerenciamento AND clube de leitura	0	6
aplicativo AND leitura	2	10
livro	46	3
leitura	13	2
<b>TOTAL DE REGISTROS DE SOFTWARES E APPS</b>	<b>61</b>	<b>65</b>

Fonte: Elaborada pelos autores deste artigo (2022)

As pesquisas utilizando os quatro primeiros termos na base de programa de computador do INPI não obtiveram resultado. A pesquisa combinou os campos de busca “todas as palavras” e “título do programa”. Por isso, o resultado sugere a ausência de registros de *softwares* relacionados com os temas clubes de leitura e literatura, visto que, ao usar o campo de busca “todas as palavras”, o resultado da busca, isto é, os títulos dos programas de computador recuperados devem conter todas as palavras listadas na caixa de pesquisa (INPI, 2019).

Na *Play Store*, observou-se que o resultado das pesquisas recuperou uma ou outra palavra dos termos de busca, já que a plataforma não oferece o filtro “todas as palavras” como na base do INPI, por isso os resultados foram mais representativos para cada palavra-chave. Uma vantagem na *Play Store* é que foi possível por meio da leitura do recurso “Sobre este *app*” conhecer a função de cada aplicativo e, assim, identificar a aproximação com a temática.

Com os dados extraídos nos Certificados de Registro de Programa de Computador, foi possível prospectar a aplicação dos *softwares*. O INPI disponibiliza um documento digital com a relação dos campos de aplicação, espécie de classificação, para que o solicitante faça uso no momento do pedido do registro do *software*. É importante frisar que um programa de computador pode estar dentro de um ou mais campos de aplicação. O campo de aplicação foi importante para a análise, pois auxiliou na identificação da finalidade do *software*. O Gráfico 1 representa a disposição dos *softwares* em relação ao campo de aplicação.

**Gráfico 1** – Distribuição do resultado das buscas no INPI segundo o campo de aplicação

Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2022)

O estudo identificou que a maioria do resultado das buscas encontra-se nos campos IF – Informação, ED – Educação, AD – Administração e CO – Conhecimento e Comunicação. Após a análise dos registros de *softwares* e dos campos de aplicação, foi possível filtrar apenas 12 *softwares* que se aproximam da temática do estudo. A leitura do título relacionado com o campo de aplicação viabilizou a aproximação da função de cada *software*. Exemplo: O título do *software* – ACL – AUTOMAÇÃO DE COLETA DE LEITURA – com campos de aplicação – EN-01, SM-04 (Energia, Saneamento) distancia-se da temática do estudo quando associado aos campos de aplicação Energia e Saneamento. Considera-se que as temáticas leitura, literatura e clube de leitura podem estar contidas nos campos de aplicação ED – Educação, IF – Informação e CO – Conhecimento e Comunicação. É relevante dizer que o INPI esclarece que o título/nome do *software* não recebe a proteção pelo registro de programa de computador. O solicitante deve recorrer à proteção do título por meio do registro de marca (INPI, 2019). O Quadro 1 evidencia o resultado dos registros de *softwares* após filtro da leitura do título associado ao campo de aplicação.

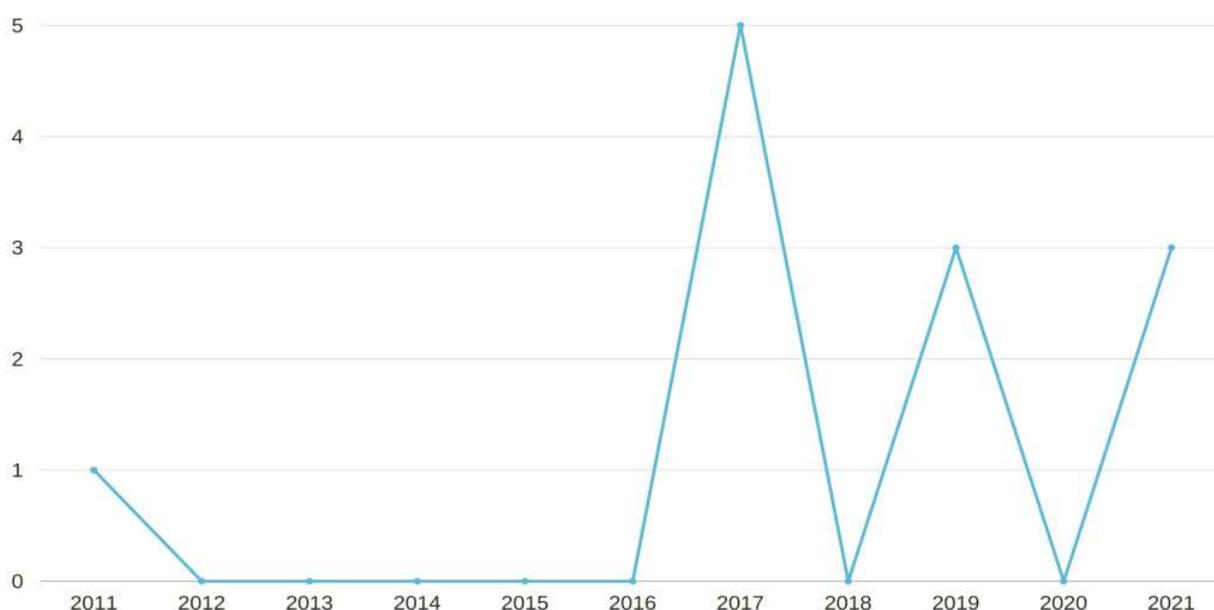
**Quadro 1** – Registros de *softwares* após leitura do título associado ao campo de aplicação

NÚMERO DO REGISTRO	TÍTULO DO SOFTWARE	CAMPOS DE APLICAÇÃO
BR 51 2021 001552 5	AppLeVoA - Aplicativo Leitura para Voar sem Asas	CO-03; ED-01; ED-04
BR 51 2021 002816 3	LeVoA - Leitura para Voar sem Asas	CO-03; ED-01; ED-04
BR 51 2021 000473 6	CRAQUE DA LEITURA	ED-01; ED-02; ED-03; ED-04; ED-05; ED-06
BR 51 2017 000797 7	BRINCANDO COM A LEITURA: PARA DISPOSITIVO IOS	CO-04, ED-02, ED-04, ED-06
BR 51 2017 000805 1	BRINCANDO COM A LEITURA PARA DISPOSITIVO ANDROID	CO-04, ED-02, ED-04, ED-06
BR 51 2017 000265 7	LEITURA+	IF-02, IF-07, IF-09, IF-10, MT-01
BR 51 2017 000131 6	LELICO - LEITURA DE LINHA CORRIDA	CO-04, ED-04, IF-10
BR 51 2016 001548 9	LEITURA IMERSIVA	ED-01, ED-06, IF-10, SV-03, TB-06
10920-6	OCR PARA LEITURA DE DOCUMENTOS IMPRESSOS	IF-02
BR 51 2021001275-5	Livro Digital 2.0	ED-04
BR 51 2019000261-0	Livro Digital	ED-06; IF-08
BR 51 2018 001050 4	DMITRI - ESCOLHENDO O LIVRO DIDÁTICO	AD-05, ED-06

Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2022)

Observou-se que a maioria desses *softwares* está classificada no campo de aplicação Educação (ED), referindo-se à leitura e aos livros digitais, não sendo possível identificar nenhum deles relacionado a clubes de leitura. Os códigos com a numeração referem-se aos subcampos de aplicação, exemplo: ED-04 (Formas de ensino). Para essa análise, considerou-se a classificação geral dos campos de aplicação, já que os subcampos estão hierarquicamente subordinados aos campos de aplicação. O Gráfico 2 apresenta a evolução no tempo dos registros encontrados na base do INPI.

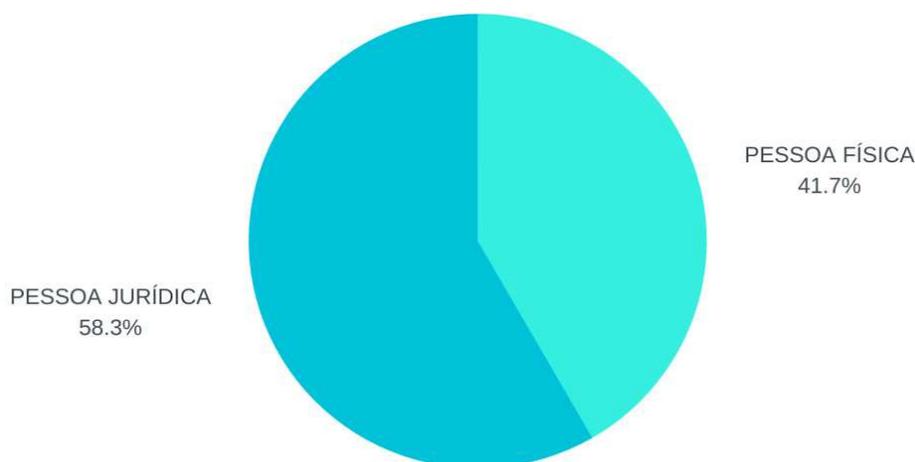
**Gráfico 2** – Evolução no tempo dos registros de *softwares* analisados na base do INPI



Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2022)

O Gráfico 2 mostra que o número de registros de *softwares* apresentou uma evolução irregular, inclusive com ausência de registros de *softwares* sobre a temática entre os anos 2012 a 2016, 2018 e 2020. Para exemplificar essa evolução irregular, o Boletim Mensal de Propriedade Industrial de dezembro de 2018 mostra um aumento de 52,4% em registros de programas de computador em relação ao acumulado de janeiro-novembro, comparado ao mesmo período do ano anterior. Esse aumento pode ser reflexo da mudança do sistema de peticionamento em papel para a modalidade eletrônica ocorrida em 2017, que facilitou e simplificou o processo de registro de programas de computador através do e-Software (INPI, 2018; 2019). Porém, não foram identificados registros de *softwares* da temática do estudo no ano de 2018. Já o Boletim Mensal de Propriedade Industrial de dezembro de 2020 mostra uma redução de -6,8% de registros de programas de computador em relação ao acumulado de janeiro-novembro, frente ao mesmo período do ano anterior (INPI, 2020), dado que refletiu na ausência de registros de *softwares* da temática do estudo no ano de 2020. Em seguida, o Gráfico 3 faz a distribuição dos registros de programas de computador por categoria de solicitante.

**Gráfico 3** – Categorias dos solicitantes de registros de *softwares* da temática do estudo

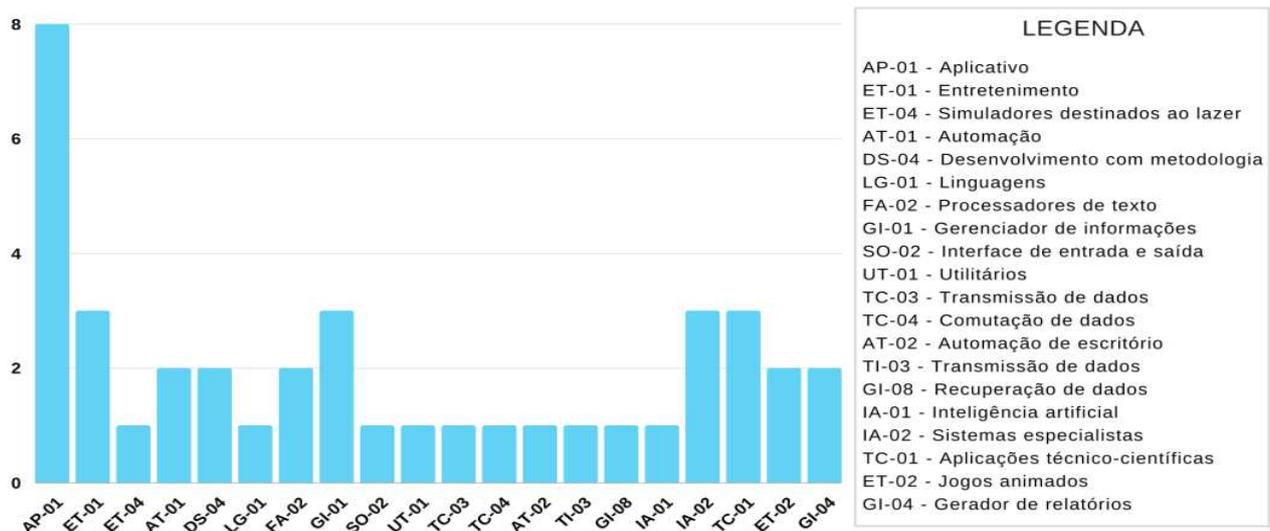


Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2022)

Quanto ao perfil dos solicitantes dos registros de programas de computador na base do INPI, observou-se que não houve disparidade entre pessoa jurídica e física, ou seja, foram sete registros de *softwares* concedidos para pessoas jurídicas, o que equivale a 58,3%, e cinco para pessoas físicas, isto é, 41,7%. Dos registros concedidos a pessoas jurídicas, 71,5% foram concedidos a universidades e institutos federais e 28,5% representando uma associação pública e uma instituição privada. De acordo com o INPI, por meio do Boletim Mensal de Propriedade Industrial de dezembro de 2021, o perfil dos solicitantes em relação aos depósitos de programas de computador no acumulado janeiro-novembro distribuiu-se entre as categorias: instituições de ensino e pesquisa e governo (31%), empresas de médio e grande porte (28%), pessoas físicas (23%) e MEI, microempresas e EPP (13%). Portanto, as instituições de ensino e pesquisa destacaram-se entre os que mais realizam depósito de programas de computador em 2021.

Outro dado possível de identificar foi o tipo de programa de computador que prevalece nos registros de *softwares* analisados, com base no documento digital chamado Tabela de Classificação por Tipo de Programa para o Registro de Programa de Computador que o INPI disponibiliza na sua página. O Gráfico 4 revela a distribuição dos registros de *softwares* por tipo de programa.

**Gráfico 4** – Distribuição dos registros de *softwares* por tipo de programa

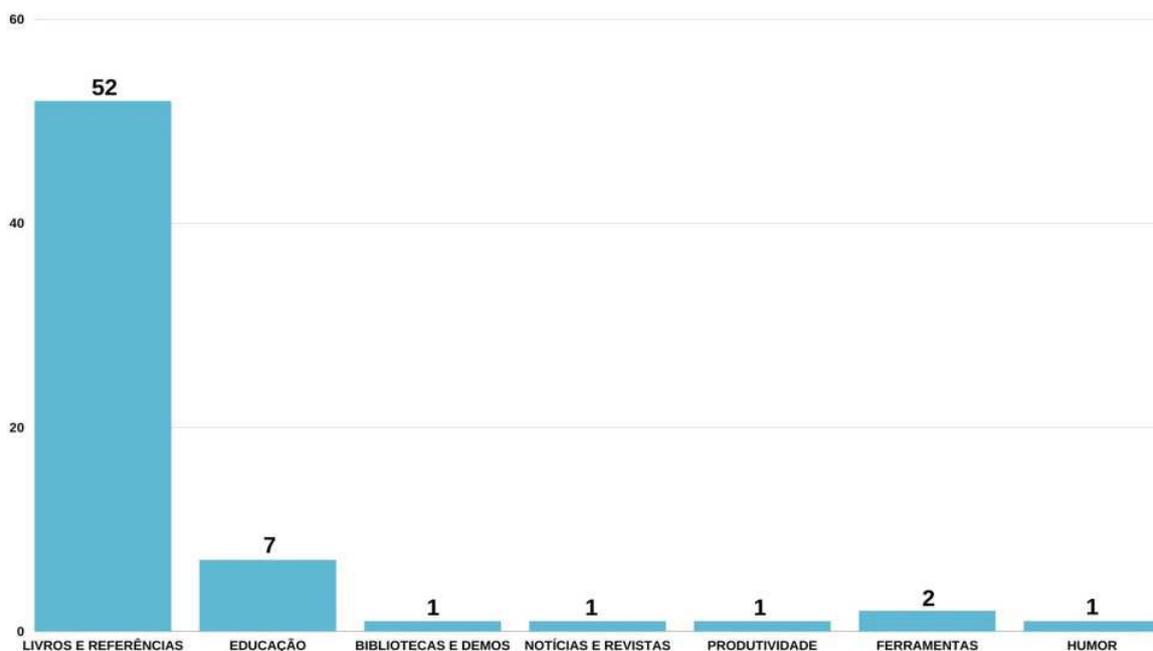


Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2022)

Houve a predominância do tipo de programa aplicativo (AP-01), seguida do entretenimento (ET-01). Verificou-se também que os registros de *softwares* podem ter uma ou mais classificação quanto ao tipo de programa de computador, ainda, assim, a maioria está classificada em AP-01. Dos 12 registros de *softwares* filtrados, oito são aplicativos, isto é, 67%. Esse dado corrobora com Furtado e Silva (2020) que caracterizam o século XXI como a era centrada nos aplicativos. Conforme aponta a Associação Brasileira das Empresas de *Software* (ABES, 2021), o segmento de aplicativos representou 46% do mercado brasileiro de *softwares* em 2020.

Quanto aos resultados apresentados na *Play Store*, o Gráfico 5 mostra o escopo das buscas dos *apps* classificados por categoria de acordo com a plataforma.

**Gráfico 5** – Escopo das buscas dos *apps* na *Play Store* conforme prevê a categoria



Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2022)

Os *apps* na *Play Store* têm seus conteúdos classificados em categorias temáticas. Até a presente pesquisa, a plataforma contava com 32 categorias. Dos 65 *apps* encontrados nas buscas, 52 estão dentro da categoria “Livros e referências”, ou seja, 80% deles se relacionam com a temática do estudo. A categoria em questão traz como exemplos leitores de livros, livros de referência e didáticos, dicionários e *wikis* (PLAY STORE, 2022).

A análise dos *apps* na *Play Store* com a leitura do recurso “Sobre este app” tornou possível identificar a função de cada aplicativo. Dessa forma, a categoria “Livros e referências”, que representa conteúdos correlatos com os temas do estudo, traz funções como: leitor de livros digitais, assistente pessoal ou gerenciador de leitura, leitura de *e-books*, audiolivros, assistente literário, rede social de leitores, plataforma de leitores e escritores, assistentes de leitura para assinantes de clubes de livro, resumos de livros, plataforma exclusiva para escritores, técnicas para leitura, plataforma para literatura brasileira de domínio público, organizador de biblioteca pessoal, leitor de livros digitais em formatos diversos, *podcast*, leitor de mangás, entre outras.

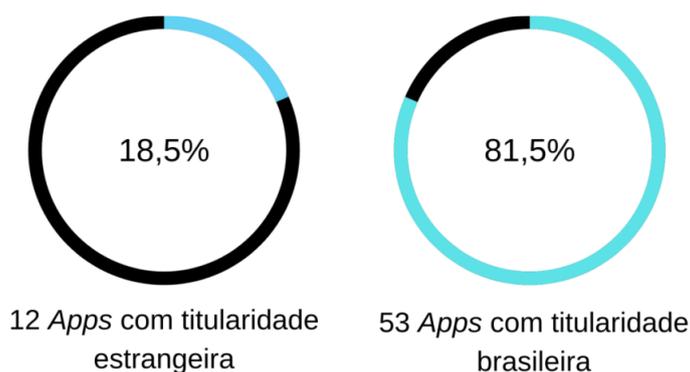
As demais categorias dos *apps* do estudo trouxeram funções como: plataformas de leitura em geral para escolas assinantes, leitor de revistas para assinantes, jogos educativos e trava línguas, treino de velocidade de leitura, gerenciador de leitura bíblica, ouvir texto em geral em vez de ler, conversor de texto em arquivo de áudio e programação de leitura bíblica.

Apesar de as buscas terem sido feitas com as palavras-chave em português, a plataforma apresentou resultados de aplicativos estrangeiros. Do total de 65 aplicativos, 53 deles são de fornecedores nacionais e 12 de estrangeiros. Os aplicativos de fornecedores estrangeiros também foram analisados, pois o estudo buscou identificar o número máximo de funcionalidades.

Dos 53 aplicativos com titularidade nacional, apenas um tem registro no INPI: o *app* Craque da leitura, do Instituto Alfa e Beto, cujo registro é BR 5120210004736, encontra-se dentro da temática do estudo (Quadro 1), isto é, trata-se de uma plataforma de leitura de livros digitais do instituto. Percebe-se que é preciso evidenciar e valorizar a cultura da proteção de *softwares* para sociedade.

Convém ressaltar que não há a exigência de registrar o *software* no INPI para assegurar a proteção, pois a Lei de Direito Autoral (Lei n. 9.610/1998) já confere essa proteção, a mesma dada às obras literárias (JUNGMANN; BONETTI, 2010). Porém, o registro do *software* é uma forma de caucionar ao detentor a segurança jurídica necessária para comprovar autoria ou a titularidade da propriedade intelectual (INPI, 2019). O Gráfico 6 mostra a distribuição dos aplicativos por tipo de titularidade.

**Gráfico 6** – Distribuição dos *apps* da *Play Store* por tipo de titularidade

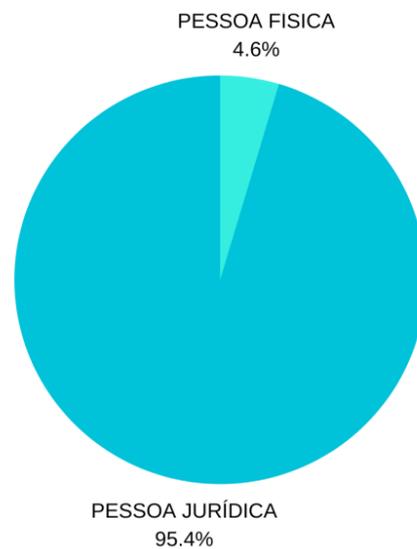


Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2022)

Quanto a essa distribuição, 81,5% representam os *apps* com titularidade nacional e 18,5% com titularidade estrangeira. Para identificação dos dados e funções do *app* estrangeiro, utilizou-se o tradutor que a própria plataforma *Play Store* oferece. Dos 12 *apps* com titularidade estrangeira, 10 estão na categoria “Livros e referências”, um aplicativo na categoria “Educação” e outro em “Ferramentas”. Entre as funções dos *apps*, destacam-se: assistente de leitura, rede de leitores, leitor de *e-books*, plataforma de compra e compartilhamento de livros, conversor de texto em arquivo de áudio.

No que se refere aos fornecedores dos *apps*, o equivalente aos detentores dos registros de *softwares* do INPI, o estudo mostrou uma disparidade entre pessoa jurídica e física. Situação inversa quanto à categoria dos detentores dos registros de programas de computador no INPI (Gráfico 3). A seguir o Gráfico 7 mostra a disparidade do percentual de *apps* por tipo de fornecedor.

**Gráfico 7** – Distribuição do percentual dos *apps* na *Play Store* por pessoa jurídica e física



Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2022)

Essa disparidade se dá pelo fato de as empresas terem mais interesse em desenvolver aplicativos em detrimento das exigências e das tendências de mercado, que impõe serviços mais tecnológicos e funcionalidades cada vez mais específicos.

Segundo a ABES (2021), dentro do segmento de Tecnologia de Informação (TI), o setor de *software* cresceu 28,7% em 2020. Esse crescimento pode estar relacionado à necessidade que as empresas sentiram de adaptar suas estruturas de trabalho, em virtude do confinamento e da modalidade *home office* que a pandemia gerou. Sendo assim, para poder continuar no mercado e conduzir seus negócios, as empresas tiveram que investir e apostar em novos produtos e serviços relacionados à TI e baseados nela. Assim, segundo a pesquisa da ABES, o Brasil recuperou o 9º lugar no *ranking* de investimento em *software* e serviços em nível global (ABES, 2021).

Conforme destaca o Boletim Mensal de Propriedade Industrial, no acumulado de janeiro-fevereiro de 2022, foram 441 depósitos de programas de computador, o que corresponde a 27,8% de aumento em relação ao mesmo período de 2021 (INPI, 2022). Ainda assim, o mercado de desenvolvimento de *softwares* no Brasil não corresponde à estatística de depósito

de registros de programa de computador no INPI. A seguir, o Gráfico 8 mostra a evolução no tempo dos *apps* recuperados na loja de aplicativos do *Google*.

**Gráfico 8** – Evolução no tempo dos aplicativos analisados na *Play Store*



Fonte: Elaborado pelos autores deste artigo (2022)

O Gráfico 8 mostra a evolução no tempo dos aplicativos de forma regular, considerando que não houve assimetria de um ano para outro e que ocorreu um crescimento entre os anos de 2019 e 2021. Conforme aponta a ABES (2021) no estudo *Mercado Brasileiro de Software–Panorama e Tendências 2021*, a produção em TI, que inclui o desenvolvimento de *softwares*, em 2020, apresentou um aumento de 22,9% no Brasil. Segundo esse estudo, o Brasil conquistou posições no *ranking* mundial de TI, passando da 10ª posição em 2019 para a 9ª em 2020, mantendo o 1º lugar no mercado latino-americano, com 44% de participação. Vale destacar que o ano 2022, até o momento da análise do estudo, apresentou dois aplicativos.

Destarte, os resultados obtidos no estudo prospectivo, principalmente da *Play Store*, observando a evolução no tempo desses aplicativos, retratam o aumento da demanda por *apps* nos últimos tempos e são compatíveis com a afirmação de Casalino *et al.* (2021): apesar dos diversos desafios surgidos no decorrer da pandemia, o número de *downloads* de aplicativos atingiu número recorde na metade do ano de 2020. A procura por aplicações, provavelmente, ocorreu mais intensamente em áreas com foco em necessidades específicas oriundas da pandemia, como serviços de saúde, alimentação, *delivery*, *e-commerce* e comunicação, mas também de aplicativos nas categorias jogos, redes sociais, *home office*, educação e entretenimento.

## 4 Considerações Finais

O estudo prospectivo acabou apresentando um paralelo dos resultados obtidos da base de programas de computador do INPI e da *Play Store*, que evidenciou disparidades em alguns aspectos.

Dos 61 registros de *softwares* recuperados do INPI, apenas 12 (20%) tiveram alguma aproximação com a temática do estudo, conforme mostra o Quadro 1. Porém, o estudo não é conclusivo no quesito identificar as funcionalidades com precisão desses *softwares*, sendo possível aproximá-los com a temática do estudo ao associar os títulos com o campo de aplicação, pois o Certificado de Programa de Computador não traz maiores detalhes do ativo.

Já dos 65 *apps* recuperados na *Play Store*, 52 deles (80%) são relacionados diretamente com a temática do estudo, isto é, têm suas funcionalidades voltadas para o universo da leitura e literatura (Gráfico 5). A plataforma classifica os aplicativos em categorias conforme seus conteúdos, por isso foi possível identificar as funcionalidades dos *apps*. Apenas um aplicativo de titularidade estrangeira apresentou função específica relacionada a clubes de leitura, trazendo aplicabilidades de gerenciar a associação, agendar reuniões e selecionar livros, por exemplo.

A maioria dos titulares dos registros de *softwares* filtrados no INPI é universidades e instituições públicas, enquanto na *Play Store* os fornecedores são empresas da rede privada. Não se sabe o que motivou as universidades e as instituições públicas a registrarem seus programas de computador junto ao INPI.

Constatou-se que dos aplicativos recuperados na loja da Google, somente um tem registro na base de programas de computador do INPI. Cabe uma investigação futura para saber se o que impede as empresas de registrar seus *softwares* junto ao INPI é a falta de informação sobre a importância desse registro para segurança jurídica e proteção dos ativos no mercado, ou se é o fato da não obrigatoriedade do registro do *software*.

## 5 Perspectivas Futuras

O cenário cintilado pelo estudo sugere uma investigação futura para saber por que há um hiato entre os aplicativos recuperados na *Play Store* e o registro na base do INPI. Além do mais, é possível assegurar que o Brasil precisa melhorar com urgência a cultura de registrar programas de computador junto ao INPI.

Outro estudo futuro sugerido seria a investigação sobre os motivos e as razões de as instituições de ensino e pesquisa e os institutos públicos estarem entre os maiores solicitantes de registros de programa de computador no INPI.

Provocados pelos resultados do estudo prospectivo, é possível levantar as seguintes inquietações e investigações futuras: Porque os *softwares* e/ou *apps* desenvolvidos pelo setor público não “concorrem” com os do setor privado na loja *Play Store*? Quais empecilhos impedem que o que é desenvolvido pelo setor público não apareça numa das maiores lojas de aplicativos do mercado? Além disso, a leitura sendo um tema caro para o nosso país, porque o setor público produz poucos programas de computador e/ou *softwares* voltados para leitura e literatura?

## Referências

ABES – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS EMPRESAS DE SOFTWARE. **Mercado brasileiro de software: panorama e tendências 2021**. São Paulo: ABES, 2021. Disponível em: <https://abessoftware.com.br/wp-content/uploads/2021/08/ABES-EstudoMercadoBrasileirodeSoftware2021v02.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2022.

ABES – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DAS EMPRESAS DE SOFTWARE. **Dados do setor.** São Paulo: ABES, 2022. Disponível em: <https://abessoftware.com.br/dados-do-setor/>. Acesso em: 1º maio 2022.

ALONSO-ARÉVALO, Julio; CORDÓN-GARCIA, José-Antonio. Lectura social, metadatos y visibilidad de la información. In: JORNADAS MEXICANAS DE BIBLIOTECONOMIA, 45., 2014, Monterrey, México. **Anais [...]**. México, 2014. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/23095/1/Lectura%20Social%20corregido2.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2022.

ALTÍSSIMO NETO, Léo; S. FILHO, Sergio; ALMEIDA, Dárley de. Estudo de usabilidade entre aplicações nativas e multiplataforma no sistema Android. In: ESCOLA REGIONAL DE INFORMÁTICA DE MATO GROSSO (ERI-MT), 10., 2019, Cuiabá. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 145-147. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/eri-mt/article/view/8615/8516>. Acesso em: 9 nov. 2022.

CASALINO, Alessandra Reis Augusto *et al.* Adaptar-se para sobreviver em época de pandemia: o caso dos apps móveis no Brasil. **Revista da FAE**, Curitiba, v. 24, p. 1-33, 2021. Disponível em: <https://revistafae.fae.edu/revistafae/article/viewFile/729/538>. Acesso em: 16 nov. 2022.

DANTAS, Taísa. Aplicativos móveis para praticar a leitura social: análise e avaliação de recursos úteis. **Palavra Clave**, [La Plata], n. 2, v. 7, abr. 2018. Disponível em: <https://www.palavraclave.fahce.unlp.edu.ar/article/view/PCe048/9313>. Acesso em: 5 mar. 2022.

FREDERICO, Aline. Lendo um aplicativo: dimensões da construção de sentido na leitura literária digital na primeira infância. **Perspectiva**, [s.l.], v. 39, n. 1, p. 1-25, jan.-mar. 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/66013/45575>. Acesso em: 20 abr. 2021.

FURTADO, Cássia Cordeiro; OLIVEIRA, Lídia. Literatura-serviço: a literatura infantil para a geração Alpha. **Páginas a&b**, [s. l.], seção 3, n. esp., p. 60-73, 2020. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/141045>. Acesso em: 20 abr. 2021.

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

HIDALGO, Justo N.; MAGALÓN, Constantino. Oportunidades e desafios de construir uma plataforma de livros como serviço. **JEP: a Revista de Publicação Eletrônica**, [s. l.], v. 17, 2014. Disponível em: <https://quod.lib.umich.edu/j/jep/3336451.0017.109?view=text;rgn=main>. Acesso em: 25 mar. 2022.

INPI – INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Boletim Mensal de Propriedade Industrial**: estatísticas preliminares: dezembro de 2018. Rio de Janeiro: INPI, 2018. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/aceso-a-informacao/dados-abertos/arquivos/documentos/boletim-mensal-de-propriedade-industrial/bmpi-dez-2018.pdf>. Acesso em: 8 jul. 2022.

INPI – INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Boletim Mensal de Propriedade Industrial**: estatísticas preliminares: dezembro de 2020. Rio de Janeiro: INPI, 2020. Disponível em: [https://www.gov.br/inpi/pt-br/aceso-a-informacao/boletim-mensal/arquivos/documentos/boletim-mensal-de-propriedade-industrial\\_10-12-2020.pdf](https://www.gov.br/inpi/pt-br/aceso-a-informacao/boletim-mensal/arquivos/documentos/boletim-mensal-de-propriedade-industrial_10-12-2020.pdf). Acesso em: 8 jul. 2022.

INPI – INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Boletim Mensal de Propriedade Industrial**: estatísticas preliminares: março de 2022. Rio de Janeiro: INPI, 2022. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/central-de-conteudo/estatisticas/arquivos/publicacoes/boletim-mensal-de-propriedade-industrial-marco-de-2022.pdf>. Acesso em: 1º maio 2022.

INPI – INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Manual do usuário para o registro eletrônico de programa de computador.** Rio de Janeiro: INPI, 2019a. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/assuntos/arquivos-programa-de-computador/ManualdoUsurioRPCportugusV1.8.5.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2022.

INPI – INSTITUTO NACIONAL DA PROPRIEDADE INDUSTRIAL. **Tabela de Classificação por Tipo de Programa para o Registro de Programa de Computador.** Rio de Janeiro: INPI, [2019b]. Disponível em: [https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/programas-de-computador/arquivos/manual/tipos\\_de\\_programa.pdf](https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/programas-de-computador/arquivos/manual/tipos_de_programa.pdf). Acesso em: 26 mar. 2022.

JUNGMANN, Diane de Mello; BONETTI, Esther Aquemi. **A caminho da inovação: proteção e negócios com bens de propriedade intelectual: guia para o empresário.** Brasília, DF: IEL, 2010. Disponível em: <https://www.gov.br/inpi/pt-br/servicos/patentes/materiais-de-consulta-e-apoio/guia-do-empresario.pdf>. Acesso em: 9 jul. 2022.

KIRCHOF, Edgar Roberto. Como ler os textos literários na era da cultura digital. **Estudos de Literatura Brasileira Contemporânea**, [s.l.], n. 47, p. 203-228, jan.-jun. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/elbc/a/YtMfqvqScqGdwBBHQc7rDPR/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 9 maio 2021.

MARÇAL, Quele Pinheiro Valença. **A leitura no mundo digital: reflexões acerca do livro eletrônico.** 2018. 102f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, Coimbra, 2018. Disponível em: [https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/82565/1/QueleMarcal\\_versaofinal.pdf](https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/82565/1/QueleMarcal_versaofinal.pdf). Acesso em: 19 mar. 2022.

MONTEIRO, Jean Carlos da Silva. Geração conectada e os novos métodos de incentivo à leitura na internet. In: BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista; FURTADO, Cassia; PERCEGUEIRO, Cláudia Maria de Abreu (org.). **Leitura e escrita no mundo digital: desafios e oportunidades para alunos e professores.** São Luís: EDUFMA, 2021. cap. 8, p.123-136. Disponível em: [https://www.academia.edu/45391348/Leitura\\_e\\_Escrita\\_no\\_Mundo\\_Digital\\_desafios\\_e\\_oportunidades\\_para\\_alunos\\_e\\_professores](https://www.academia.edu/45391348/Leitura_e_Escrita_no_Mundo_Digital_desafios_e_oportunidades_para_alunos_e_professores). Acesso em: 19 mar. 2022.

OLIVEIRA, Roselusia Teresa de Moraes. Práticas de leitura e escritas em rede: modos de ser e estar no mundo. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 9, n. 41, p. 94-116, set.-dez. 2018. Disponível em: <https://www.periodicos.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1984723819412018094/pdf>. Acesso em: 25 mar. 2022.

PLAY STORE. **Ajuda do play console.** Google, 2022. Disponível em: <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/9859673?hl=pt-BR#zippy=%2Capps>. Acesso em: 14 jun. 2022.

SILVA, Marcel Carneiro. **A importância dos aplicativos móveis para a imagem de marca das empresas: um estudo por meio das equações estruturais.** 2016. 39f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração) – Centro Universitário de Brasília, Brasília, DF, 2016. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/9381/1/21246121.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2022.

## Sobre os Autores

### **Erlane Maria Sousa Alcântara**

*E-mail:* erlane.maria@ufma.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7539-7012>

Especialista em Direito da Concorrência e Propriedade Intelectual pela Faculdade Internacional Signorelli (FISIG) em 2020.

Endereço profissional: Universidade Federal do Maranhão, Centro de Ciências Humanas (CCH), Biblioteca Setorial do CCH, Avenida dos Portugueses, São Luís, MA. CEP: 6508-080.

### **Davi Viana dos Santos**

*E-mail:* davi.viana@ufma.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0470-549X>

Doutor em Informática pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) em 2015.

Endereço profissional: Universidade Federal do Maranhão, Centro de Ciências Exatas e Tecnologia (CCET), Coordenação de Engenharia da Computação, Avenida dos Portugueses, São Luís, MA. CEP: 65080-805.

### **Patrícia de Maria Silva Figueiredo**

*E-mail:* figueiredo.patricia@ufma.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0087-9524>

Doutora em Ciências Biológicas (Microbiologia) pela Universidade de São Paulo (USP) em 2006.

Endereço profissional: Universidade Federal do Maranhão, Centro de Ciências da Saúde (CCBS), Departamento de Farmácia, Avenida dos Portugueses, Vila Bacanga, São Luís, MA. CEP: 65080-805.