



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ - UESPI  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - CCSA  
BACHARELADO EM BIBLIOTECONOMIA



**MARIANA DOS SANTOS SANTANA**

**INFOTENIMENTO E MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO: POR UMA  
ARTICULAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA**

**TERESINA**

**2025**

MARIANA DOS SANTOS SANTANA

**INFOTENIMENTO E MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO: POR UMA  
ARTICULAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado como requisito parcial  
para a obtenção do grau de Bacharel  
em Biblioteconomia da Universidade  
Estadual do Piauí – UESPI, Campus  
Poeta Torquato Neto

Orientador: Prof. Me. Mirleno Lívio  
Monteiro de Jesus

**TERESINA**

**2025**

S231i Santana, Mariana dos Santos.

Infotainment e mediação da informação: por uma articulação teórico-metodológica / Mariana dos Santos Santana. - 2025.  
42f.

Monografia (graduação) - Universidade Estadual do Piauí - UESPI, Bacharelado em Biblioteconomia, campus Poeta Torquato Neto, Teresina - PI, 2025.

"Orientador: Prof. Me. Mirleno Lívio Monteiro de Jesus".

1. Infotainment. 2. Mediação da Infomação. 3. Biblioteconomia.  
I. Jesus, Mirleno Lívio Monteiro de . II. Título.

CDD 020

Ficha elaborada pelo Serviço de Catalogação da Biblioteca da UESPI  
GRASIELLY MUNIZ OLIVEIRA (Bibliotecário) CRB-3<sup>a</sup>/1067

MARIANA DOS SANTOS SANTANA

INFOTENIMENTO E MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO: POR UMA ARTICULAÇÃO  
TEÓRICO-METODOLÓGICA

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado como requisito parcial  
para a obtenção do grau de Bacharel  
em Biblioteconomia da Universidade  
Estadual do Piauí – UESPI, Campus  
Poeta Torquato Neto

Orientador: Prof. Me. Mirleno Lívio  
Monteiro de Jesus

Aprovado em: 16 / 01 / 2025

Documento assinado digitalmente

 MIRLENO LIVIO MONTEIRO DE JESUS  
Data: 27/01/2025 18:23:04-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Me. Mirleno Lívio Monteiro de Jesus

Universidade Estadual do Piauí

Documento assinado digitalmente

 FRANCISCO RENATO SAMPAIO DA SILVA  
Data: 27/01/2025 19:16:37-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Prof. Me. Francisco Renato Sampaio da Silva

Universidade Estadual do Piauí

Documento assinado digitalmente

 MARIA REGINA PEREIRA SILVA  
Data: 28/01/2025 13:18:15-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

---

Profª. Ma. Maria Regina Pereira Silva

Universidade Estadual do Piauí

TERESINA

2025

*Para Maria da Conceição.  
Não conheci a pessoa que você foi, mas  
amei a avó que sempre tentou ser.*

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, pois tudo que tenho veio das graças que Ele me deu a possibilidade de ter. A Ele e aos guias de luz que me ensinam mais com o passar do tempo e me ajudam a crescer e amadurecer.

Agradeço aos meus pais por terem tentado ao seu máximo manter sua paciência comigo. Não nos entendemos todos os dias, mas somos apenas humanos e aprendemos uns com os outros, mesmo que por cima de erros. Espero que possam sempre manter sua força e que nossos caminhos estejam abertos para a felicidade. À minha irmã mais velha (e seus agregados), por se manter firme mesmo quando a vontade era de deitar-se e deixar ir, por ter me aturado mesmo com minha mente imatura e por ajudar a tornar a pessoa quem sou. E obrigada, particularmente, pela Mayara e pelo Rodrigo.

Meus “sintam-se honrados por me conhecer” para todos meus amigos que me apoiaram e não me deixaram soltar a mão dessa jornada. À parte, muito obrigada. Existem pontos na minha vida que só se tornaram realidade porque escutei um “não desiste” de pessoas que podem não ser minha família de sangue, mas, com certeza, agem como uma.

Um agradecimento especial a todos os meus professores, aqueles que me incentivaram na minha educação desde os primeiros dias de aula até o momento em que escrevo esse agradecimento. A possibilidade de esquecer algum conteúdo até existe, mas a de abandonar a gratidão nunca.

Gostaria de expressar minha profunda gratidão a todos que fizeram parte desta jornada – toda minha família, amigos e conhecidos. Houve um momento em que não soube se seguiria o resultado que foi criado em cima de expectativas sem conhecimento. E por mais que sempre surjam dúvidas, espero ter confiança para dar os próximos passos.

## RESUMO

O presente trabalho aborda a relação entre infotendimento e mediação da informação, explorando como esses dois conceitos podem ser articulados teoricamente e metodologicamente para aprimorar as práticas informacionais na Biblioteconomia. O infotendimento, ao combinar elementos de informação e entretenimento, apresenta oportunidades para tornar os conteúdos mais acessíveis e engajadores, especialmente em um contexto de democratização do acesso à informação e de crescente desinformação. A pesquisa explora os desafios de equilibrar a atratividade com a profundidade e credibilidade dos conteúdos, propondo modelos teórico-metodológicos que integrem essas dimensões de forma ética e eficaz. Com base em uma abordagem qualitativa, o estudo combina revisão bibliográfica e análise documental para investigar práticas inovadoras, como gamificação, storytelling digital e curadoria colaborativa. Essas ferramentas destacam-se como meios promissores para tornar a mediação da informação mais dinâmica e inclusiva, conectando públicos diversos a conteúdos relevantes. O trabalho também identifica os desafios éticos e operacionais dessa integração, enfatizando a necessidade de capacitar profissionais e desenvolver tecnologias específicas para consolidar essa prática. A pesquisa conclui que a interação entre infotendimento e mediação da informação pode transformar as práticas biblioteconómicas, promovendo maior engajamento e inclusão informacional. No entanto, é essencial garantir que essas estratégias sejam aplicadas com responsabilidade ética, preservando os valores fundamentais da mediação informacional. Além de contribuir para o campo acadêmico, o estudo oferece soluções práticas para o contexto profissional, reafirmando a relevância da Biblioteconomia na sociedade contemporânea.

**Palavras-chave:** Infotendimento; Mediação da Informação; Biblioteconomia; Entretenimento.

## ABSTRACT

This study addresses the relationship between infotainment and information mediation, exploring how these two concepts can be theoretically and methodologically articulated to enhance informational practices in Library Science. By combining elements of information and entertainment, infotainment presents opportunities to make content more accessible and engaging, particularly in a context of democratized information access and increasing misinformation. The research examines the challenges of balancing attractiveness with depth and credibility, proposing theoretical-methodological models that integrate these dimensions ethically and effectively. Using a qualitative approach, the study combines literature review and document analysis to investigate innovative practices such as gamification, digital storytelling, and collaborative curation. These tools emerge as promising means to make information mediation more dynamic and inclusive, connecting diverse audiences to relevant content. The research also identifies ethical and operational challenges in this integration, emphasizing the need for professional training and the development of specific technologies to consolidate such practices. The study concludes that the interaction between infotainment and information mediation can transform library science practices, fostering greater engagement and informational inclusion. However, it is essential to ensure that these strategies are applied ethically, preserving the fundamental values of information mediation. In addition to contributing to the academic field, the research offers practical solutions for the professional context, reaffirming the relevance of Library Science in contemporary society.

**Keywords:** Infotainment; Information Mediation; Library Science; Entertainment.

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>10</b>
<b>2</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>13</b>
<b>2.1</b>	<b>Abordagem Qualitativa</b>	<b>13</b>
<b>2.2</b>	<b>Revisão Bibliográfica e Documental</b>	<b>14</b>
<b>2.3</b>	<b>Análise de Conteúdo</b>	<b>14</b>
2.3.1	Pré-Análise	15
2.3.2	Exploração do Material	15
2.3.3	Tratamento e Interpretação	15
<b>2.4</b>	<b>Critérios Éticos</b>	<b>15</b>
<b>2.5</b>	<b>Limitações da Pesquisa</b>	<b>16</b>
<b>2.6</b>	<b>Contribuições da Metodologia</b>	<b>16</b>
<b>3</b>	<b>INFOTENIMENTO: Conceitos e Fundamentos</b>	<b>18</b>
<b>3.1</b>	<b>Definição e origem do infotamento</b>	<b>18</b>
<b>3.2</b>	<b>A relação entre informação e entretenimento</b>	<b>19</b>
<b>3.3</b>	<b>Implicações do infotamento na sociedade contemporânea</b>	<b>20</b>
<b>3.4</b>	<b>Desafios e oportunidades para o campo da Biblioteconomia</b>	<b>20</b>
<b>3.5</b>	<b>Estudos de Caso Práticos sobre Infotamento</b>	<b>21</b>
<b>3.6</b>	<b>Perspectivas Internacionais sobre Mediação Informacional</b>	<b>22</b>
<b>4</b>	<b>IMPACTOS DO INFOTENIMENTO NO COMPORTAMENTO</b>	
	<b>INFORMACIONAL</b>	<b>24</b>
<b>4.1</b>	<b>Moldando o Consumo de Informação</b>	<b>24</b>
<b>4.2</b>	<b>Impactos nos Hábitos de Engajamento Informacional</b>	<b>24</b>
<b>4.3</b>	<b>Desafios e Perspectivas</b>	<b>25</b>
<b>5</b>	<b>MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO: Teoria e Prática</b>	<b>26</b>
<b>5.1</b>	<b>O conceito de mediação da informação</b>	<b>26</b>

5.2	<b>Fundamentos teóricos da mediação informacional</b>	26
5.3	<b>O papel do bibliotecário na mediação</b>	27
5.4	<b>Ferramentas e técnicas para a mediação da informação</b>	28
5.5	<b>Estudos de Caso Reais</b>	29
5.6	<b>Desafios contemporâneos na mediação da informação</b>	29
6	<b>ARTICULAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA ENTRE INFOTENIMENTO E MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO</b>	31
6.1	<b>Fundamentos para a integração</b>	31
6.2	<b>Propostas metodológicas para a integração</b>	31
6.3	<b>Modelos teóricos para a integração</b>	32
6.4	<b>Desafios éticos do Infotendimento</b>	33
6.5	<b>Limitações e perspectivas futuras</b>	33
7	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	35
	<b>REFERÊNCIAS</b>	40

## 1. INTRODUÇÃO

Na era da informação, catalisado pela expansão das tecnologias digitais e da conectividade global, transformou profundamente a maneira como os indivíduos acessam, consomem e interagem com os conteúdos informacionais. Neste cenário dinâmico, surge o conceito de *Infotainment*, que combina elementos de informação e entretenimento. Essa fusão apresenta um fenômeno comunicacional que desafia paradigmas tradicionais, incluindo os modelos clássicos de mediação da informação. Ao mesmo tempo em que facilita o acesso e amplia o alcance da informação, o infotainment também levanta questões sobre superficialidade, veracidade e responsabilidade ética.

Na área da Biblioteconomia, a mediação da informação desempenha um papel central, promovendo a organização, disseminação e interpretação de conteúdo. A interação entre infotainment e mediação apresenta-se como um campo de estudo emergente e relevante, especialmente no contexto contemporâneo, em que a democratização do acesso à informação contrasta com o aumento de desinformação e conteúdo de baixa qualidade. Assim, investigar as possibilidades de integrar essas duas esferas representa não apenas uma contribuição teórica, mas também uma oportunidade para desenvolver práticas mais eficazes no campo da mediação.

O infotainment não limita-se a um mero recurso estético, ele reflete uma transformação nos hábitos de consumo informacional da sociedade contemporânea. Em tempos de comunicação instantânea e sobrecarga de dados, os indivíduos buscam conteúdos que combinem utilidade e atratividade. Nesse contexto, compreender como o infotainment pode ser incorporado à mediação da informação sem comprometer a credibilidade e a profundidade dos conteúdos é um desafio pertinente.

Sabe-se que o crescimento exponencial do infotainment como ferramenta de comunicação suscita uma série de desafios e oportunidades no âmbito da Biblioteconomia. Embora o uso de elementos de entretenimento possa tornar a informação mais acessível e atrativa, também há o risco de comprometer a qualidade, a profundidade e a credibilidade dos conteúdos. Assim, a questão que orienta esta pesquisa é: **Como o infotainment pode ser articulado teoricamente e**

## **metodologicamente para aprimorar a mediação da informação no contexto da Biblioteconomia?**

A formulação desse problema reflete a necessidade de explorar as possibilidades e limites dessa integração, considerando tanto as demandas informacionais da sociedade contemporânea quanto os princípios éticos e práticos que regem a atuação do bibliotecário como mediador. Além disso, a pesquisa busca identificar soluções que permitam equilibrar a atratividade do infotendimento com os objetivos de inclusão informacional e alfabetização crítica.

Como objetivo geral, propõe:

Analisar a interação entre infotendimento e mediação da informação, propondo uma articulação teórico-metodológica que contribua para o aprimoramento das práticas biblioteconômicas.

Já para os objetivos específicos:

Conceituar e contextualizar o infotendimento no cenário contemporâneo;

Examinar os fundamentos teóricos e práticos da mediação da informação;

Identificar as convergências e divergências entre infotendimento e mediação informacional;

Desenvolver propostas metodológicas para integrar o infotendimento às práticas mediacionais de forma ética e eficaz.

Entende-se que a relevância deste estudo encontra-se na necessidade de adaptação das práticas biblioteconômicas aos desafios impostos pela sociedade da informação. Com a popularização de plataformas digitais e o acesso ampliado à informação, surgem também novos problemas, como a proliferação de desinformação e a dificuldade em manter o engajamento de públicos diversos. Nesse contexto, o infotendimento desponta como uma abordagem potencial para ampliar o alcance e a atratividade dos conteúdos informacionais.

Porém, é fundamental que essa integração seja realizada de maneira criteriosa, respeitando os princípios éticos da mediação e preservando a qualidade informacional. A pesquisa também contribui para o campo acadêmico, ao explorar uma área ainda pouco investigada, e para a prática profissional, ao propor soluções concretas e aplicáveis.

Além disso, o estudo justifica-se pela crescente demanda por estratégias inovadoras na promoção do engajamento informacional. Em um contexto em que a

informação disputa a atenção com conteúdo de entretenimento puro, compreender como unir essas dimensões pode fortalecer a atuação do bibliotecário como mediador relevante e responsável.

Este trabalho está estruturado em cinco capítulos, organizados para oferecer uma abordagem clara e progressiva sobre o tema:

- **Introdução:** Apresenta a contextualização do tema, o problema de pesquisa, os objetivos, a justificativa e a estrutura do trabalho.
- **Infotainment: Conceitos e Fundamentos:** Explora a definição, a origem e as implicações do infotainment na sociedade contemporânea.
- **Mediação da Informação: Teoria e Prática:** Aborda os fundamentos teóricos e as práticas atuais de mediação, destacando o papel do bibliotecário.
- **Articulação Teórico-Metodológica entre Infotainment e Mediação da Informação:** Propõe modelos e metodologias para integrar essas duas abordagens, considerando suas potências e limitações.
- **Considerações Finais:** Apresenta as principais conclusões do estudo, além de sugestões para futuras pesquisas.

Essa estrutura busca assegurar a organização lógica e a coerência argumentativa, permitindo uma análise aprofundada do tema. Cada capítulo foi concebido para abordar aspectos específicos da problemática, contribuindo para um entendimento integral da relação entre infotainment e mediação da informação.

## 2. METODOLOGIA

A construção metodológica deste estudo foi orientada por uma abordagem qualitativa e exploratória, adequada para aprofundar a compreensão das relações entre infotainment e mediação da informação. Essa abordagem é especialmente pertinente em temas que envolvem dinâmicas socioculturais, interações tecnológicas e práticas inovadoras no campo da Biblioteconomia. A escolha metodológica buscou não apenas investigar conceitos e práticas existentes, mas também propor caminhos que ampliem a aplicação e relevância desses fenômenos. A seguir, detalhamos as etapas que estruturaram o desenvolvimento desta pesquisa, bem como os critérios e instrumentos utilizados.

### 2.1 Abordagem Qualitativa

A pesquisa qualitativa foi escolhida por permitir uma análise interpretativa, focada na compreensão dos significados atribuídos pelos sujeitos aos fenômenos investigados. A pesquisa qualitativa busca interpretar a realidade a partir da perspectiva dos envolvidos, enfatizando a profundidade das análises em detrimento da quantificação de dados. Esse enfoque foi crucial para lidar com a complexidade inerente às interações entre infotainment e mediação da informação, que envolvem aspectos subjetivos, culturais e tecnológicos.

No caso deste estudo, a abordagem qualitativa possibilitou explorar a relação dialética entre os dois conceitos principais. A análise interpretativa forneceu subsídios para identificar não apenas as convergências entre infotainment e mediação, mas também as tensões e desafios que emergem dessa integração. Por exemplo, foi possível compreender como práticas de mediação podem incorporar elementos de infotainment sem comprometer os valores fundamentais da Biblioteconomia, como a ética e a profundidade informacional.

A flexibilidade inerente à pesquisa qualitativa também permitiu que a investigação se adaptasse às necessidades emergentes durante o desenvolvimento do estudo. A coleta de dados foi ajustada de forma iterativa, incorporando novos materiais e perspectivas à medida que a análise avançava. Essa abordagem dinâmica foi essencial para capturar a multiplicidade de fatores que influenciam a relação entre infotainment e mediação.

## 2.2 Revisão Bibliográfica e Documental

A revisão bibliográfica constituiu a base teórica do trabalho, sendo conduzida por meio da análise de uma ampla gama de fontes acadêmicas. Livros, artigos científicos, teses, dissertações e relatórios institucionais foram examinados com o objetivo de construir um panorama abrangente sobre o tema. Obras que abordam o conceito de infotainment, os fundamentos da mediação da informação e os impactos das tecnologias digitais na comunicação foram priorizadas.

Um aspecto relevante da revisão bibliográfica foi a identificação de lacunas no conhecimento existente. Embora o infotainment seja amplamente estudado no contexto do jornalismo e da comunicação de massa, sua aplicação na Biblioteconomia ainda é um campo emergente. Essa constatação reforçou a relevância do estudo, posicionando-o como uma contribuição significativa para a área.

A pesquisa documental complementou a revisão bibliográfica, permitindo o acesso a informações práticas sobre iniciativas que combinam infotainment e mediação. Projetos como “Biblioteca Viva” e “Human Library” foram analisados em profundidade, com foco em suas estratégias, impactos e limitações. Esses casos ilustram como práticas mediacionais podem se beneficiar de elementos de entretenimento para alcançar públicos diversificados.

Além disso, a pesquisa documental incluiu a análise de políticas institucionais e relatórios técnicos de bibliotecas e centros de informação. Esses documentos forneceram insights valiosos sobre as oportunidades e desafios enfrentados por profissionais da área ao implementar práticas inovadoras de mediação.

## 2.3 Análise de Conteúdo

Para a análise dos dados coletados, foi utilizada a técnica de análise de conteúdo. Essa metodologia revelou-se especialmente adequada para investigar os significados atribuídos aos conceitos de infotainment e mediação da informação, bem como para identificar padrões e relações entre eles. A análise foi conduzida em três etapas principais: Pré-Análise, Exploração do Material e Tratamento e Interpretação.

### **2.3.1 Pré-Análise**

Esta fase inicial consistiu em uma leitura flutuante dos textos selecionados, com o objetivo de identificar trechos relevantes para os objetivos da pesquisa. Foram utilizados critérios de inclusão e exclusão para garantir que os materiais analisados fossem diretamente relacionados ao tema central. Essa etapa também envolveu a organização dos dados em categorias preliminares, como ética, inovação tecnológica e engajamento do público.

### **2.3.2 Exploração do Material**

Nessa etapa, os dados foram categorizados com base em temas centrais previamente definidos. Por exemplo, textos relacionados à gamificação foram agrupados na categoria "métodos lúdicos", enquanto aqueles que discutiam os desafios éticos do infotainment foram alocados na categoria "responsabilidade informacional". Essa categorização permitiu uma análise sistemática e comparativa, facilitando a identificação de convergências e divergências entre os conceitos.

### **2.3.3 Tratamento e Interpretação**

Na fase final, os resultados da análise foram integrados em um arcabouço teórico-metodológico coerente. A interpretação dos dados destacou as contribuições práticas e acadêmicas do estudo, bem como suas implicações para a Biblioteconomia. Essa etapa também incluiu a elaboração de gráficos e tabelas que sintetizam os principais achados, proporcionando uma visão clara e estruturada dos resultados.

## **2.4 Critérios Éticos**

A pesquisa respeitou os princípios éticos aplicáveis a estudos acadêmicos, garantindo a integridade dos dados e a citação adequada das fontes. A responsabilidade ética foi especialmente relevante ao abordar práticas de mediação que envolvem a interação com públicos diversos, considerando questões como acessibilidade, inclusão e respeito às diferenças culturais.

Além disso, foram adotadas medidas para assegurar a transparência e a confiabilidade da pesquisa. Todas as fontes utilizadas foram devidamente referenciadas, e os métodos de análise foram descritos de maneira detalhada, permitindo sua replicação por futuros pesquisadores. Essa abordagem ética reforça a credibilidade do estudo e sua contribuição para a comunidade acadêmica.

Um aspecto particularmente importante foi o cuidado em evitar vieses interpretativos na análise dos dados. Embora a pesquisa qualitativa seja, por natureza, interpretativa, esforços foram feitos para garantir que as conclusões fossem baseadas em evidências sólidas, e não em pressupostos subjetivos. Esse compromisso ético é fundamental para a validade dos resultados obtidos.

## **2.5 Limitações da Pesquisa**

Embora o estudo tenha atingido seus objetivos principais, algumas limitações foram identificadas. Uma das principais restrições foi a falta de acesso a dados primários sobre iniciativas específicas de infotamento em bibliotecas brasileiras. Embora a pesquisa documental tenha fornecido informações valiosas, dados primários, como entrevistas com bibliotecários e usuários, poderiam enriquecer a análise.

Outra limitação foi a dificuldade em generalizar os resultados devido ao caráter exploratório da pesquisa. Como a investigação concentrou-se em casos específicos e em uma análise teórica detalhada, os achados podem não ser aplicáveis a todos os contextos. Estudos futuros que utilizem métodos complementares, como questionários ou experimentos controlados, podem ajudar a superar essa limitação.

Além disso, o tempo e os recursos disponíveis para a pesquisa foram fatores que influenciaram o alcance do estudo. A inclusão de mais estudos de caso e a análise de uma gama mais ampla de iniciativas poderiam aprofundar ainda mais a compreensão do tema. No entanto, essas limitações também apontam para oportunidades de pesquisa futura, destacando a relevância e o potencial do campo.

## **2.6 Contribuições da Metodologia**

Apesar das limitações, a metodologia empregada neste estudo contribuiu significativamente para o avanço do conhecimento sobre a relação entre infotamento e mediação da informação. A abordagem qualitativa permitiu uma análise rica e detalhada, enquanto a revisão bibliográfica e documental forneceu uma base sólida para as discussões teóricas e práticas.

A análise de conteúdo, por sua vez, destacou-se como uma ferramenta eficaz para identificar padrões e relações entre os conceitos investigados. Essa metodologia

não apenas validou as propostas apresentadas, mas também abriu caminho para futuras investigações que possam explorar o tema em maior profundidade.

Por fim, a reflexão ética que permeou todo o estudo reforça a importância de abordar o infotendimento de maneira responsável e criteriosa. O compromisso com a qualidade e a credibilidade da informação é um valor central que deve guiar tanto os mediadores quanto os pesquisadores no campo da Biblioteconomia.

### **3. INFOTENIMENTO: Conceitos e Fundamentos**

#### **3.1 Definição e origem do infotainment**

O infotainment, um termo derivado da junção entre "informação" e "entretenimento", refere-se a uma estratégia comunicacional que busca aliar a transmissão de informações relevantes à utilização de elementos de entretenimento. Essa abordagem tem suas raízes no jornalismo norte-americano das décadas de 1980 e 1990, quando surgiram programas televisivos que empregavam formatos mais leves e acessíveis para atrair um público mais amplo e diversificado.

Este desempenha um papel central ao entreter o público enquanto cumpre a função de informar. Atualmente, essa abordagem é amplamente utilizada como uma ferramenta de marketing em diversos contextos, especialmente no ambiente digital. Seja em programas televisivos, vídeos na internet ou artigos, a intenção do autor frequentemente combina diversão com informação. Um exemplo notável é o uso de vídeos em aplicativos para promover grandes marcas, comercializar produtos e disseminar informações. Essas estratégias podem ser integradas ao conceito de infotainment, dependendo da forma como são apresentadas. No contexto televisivo, um exemplo emblemático é o programa Fantástico, que, ao abordar temas esportivos, utiliza os "cavalinhos" – fantoches representando os times brasileiros, vestidos com suas respectivas camisas – para acompanhar o apresentador na apresentação dos resultados dos jogos e das atualizações das tabelas de classificação.

Dejavite (2007) coloca que o público espera que a notícia informe e distraia, sem ignorar a capacidade de formação envolvendo a informação.

A consolidação do infotainment como prática comunicacional foi potencializada pelo advento da era digital e a popularização de plataformas de comunicação em massa, como as redes sociais e os serviços de streaming. Nesse contexto, a convergência entre mídias tradicionais e digitais permitiu que o infotainment não apenas alcançasse novos públicos, mas também redefinisse as formas de produção e consumo de conteúdo informacional. Belém (2018), afirma que: "o gênero jornalismo divertional entende-se a partir do interesse do público, que, além das notícias 'sérias', também busca informações 'leves'".

Apesar de suas vantagens, como o aumento do engajamento e a facilitação do acesso à informação, o infotainment também suscita críticas, especialmente em relação à superficialidade e à perda de rigor informativo.

### **3.2 A relação entre informação e entretenimento**

A interseção entre informação e entretenimento é uma caracterização essencial do infotainment, que visa equilibrar dois objetivos aparentemente distintos: informar e entreter. Essa relação torna-se especialmente evidente em produtos midiáticos que combinam narrativas jornalísticas com formatos criativos e envolventes, como podcasts, documentários e conteúdos audiovisuais curtos para redes sociais. “Se a responsabilidade social é procurar a verdade e levantar causas justas, que importância, então, poderia tratar jornalisticamente o entretenimento?” (Dejavite, 2007, p. 9)

Embora o infotainment facilite a compreensão e torne a informação mais acessível a públicos diversos, ele também levanta questões éticas e práticas. Um dos principais desafios é assegurar que os conteúdos mantêm sua precisão e relevância, evitando o risco de diluição do valor informativo em prol do apelo emocional. Ademais, há um debate em curso sobre como essa abordagem impacta a percepção pública da credibilidade das fontes informacionais.

No contexto das plataformas digitais, a dinâmica entre informação e entretenimento intensifica-se devido à natureza interativa e fragmentada desses meios. Os algoritmos de recomendação, por exemplo, priorizam conteúdos que geram maior engajamento, o que pode favorecer a disseminação de informações simplificadas ou sensacionalistas em detrimento de análises mais profundadas.

A variedade de temas dentro do Infotainment é muito grande, mas o que realmente difere o jornalismo de Infotainment do jornalismo tradicional é a forma como é construída a narrativa do acontecimento, sendo assim, fazer algo nessa categoria exige uma atenção redobrada aos detalhes. (Carvalho, 2014)

A simplicidade narrativa proporcionada pelo infotainment ilustra a razão de sua ampla aceitação e aplicação. Esse fenômeno reflete o poder da tecnologia de longo alcance, que possibilita a disseminação de narrativas curtas e acessíveis a

diversos públicos, garantindo engajamento ao longo de toda a transmissão. Dessa forma, elementos lúdicos e não-lúdicos assumem uma nova configuração, integrando-se de maneira sinérgica para alcançar tanto o entretenimento quanto a transmissão de informações de forma eficaz.

### **3.3 Implicações do infotainment na sociedade contemporânea**

“A audiência está acostumada, principalmente depois do sucesso da televisão e agora com a internet, a aceitar a notícia de melhor montagem cênica.” (Dejavite, 2007, p. 4). O infotainment desempenha um papel significativo na sociedade contemporânea, influenciando a maneira como as pessoas consomem, interpretam e interagem com a informação. Entre seus principais impactos positivos está a democratização do acesso ao conhecimento, uma vez que formatos mais atrativos e acessíveis podem atingir públicos anteriormente alheios às práticas informacionais tradicionais.

“Mas o fato é que a informação de entretenimento tem se popularizado, configurando-se como uma importante estratégia comunicativa.” (Belém, 2018). No entanto, essa abordagem também apresenta limitações e riscos. A priorização de elementos de entretenimento pode resultar na superficialidade dos conteúdos e na perpetuação de preconceitos ou estereótipos, especialmente quando a informação é manipulada para atender às demandas comerciais. Outro aspecto preocupante é a potencial contribuição do infotainment para a polarização e a desinformação, especialmente em cenários de comunicação digital, onde os conteúdos são frequentemente consumidos fora de seu contexto original.

Apesar dessas críticas, é possível observar iniciativas bem-sucedidas que utilizam o infotainment como ferramenta de inclusão e educação. Por meio de abordagens criativas e responsáveis, é possível aliar informação de qualidade e formatos atrativos, promovendo o engajamento crítico do público. Exemplos disso incluem campanhas de conscientização em saúde pública e projetos educativos voltados para a alfabetização midiática e informacional.

### **3.4 Desafios e oportunidades para o campo da Biblioteconomia**

No âmbito da Biblioteconomia, o infotainment representa tanto um desafio quanto uma oportunidade. Por um lado, os profissionais da área enfrentam a

necessidade de adaptar suas práticas a um público cada vez mais habituado a formatos de comunicação dinâmicos e interativos. Isso exige a incorporação de novas ferramentas tecnológicas e técnicas narrativas que combinem elementos de informação e entretenimento sem comprometer os princípios éticos e profissionais da mediação da informação.

Por outro lado, o infotainment também oferece possibilidades de inovação e ampliação do alcance das práticas biblioteconômicas. Ferramentas como storytelling digital, gamificação e produção de conteúdo multimídia pode ser utilizadas para tornar a experiência do usuário mais envolvente e significativa. Além disso, a utilização de plataformas digitais como redes sociais permite que bibliotecas e outros ambientes informacionais alcancem audiências mais amplas e diversificadas.

Tudo o que nós vemos como interessante para atrair uma audiência traz implícito em si um tipo de entretenimento. É entretenimento para o cérebro, digamos, talvez seja somente entretenimento para as emoções, mas é entretenimento. (Braudy, 2003 apud Dejavite, 2007)

Outro aspecto importante é a necessidade de desenvolver competências em alfabetização midiática e informacional, tanto para os profissionais da Biblioteconomia quanto para os usuários dos serviços informacionais. Essa formação contribui para a promoção de uma comunicação mais crítica e consciente, capacitando os indivíduos a reconhecerem e avaliarem a qualidade das informações que consomem.

### **3.5 Estudos de Caso Práticos sobre Infotainment**

O uso do infotainment em bibliotecas e centros de informação tem ganhado destaque por seu potencial de atrair públicos diversos e engajar comunidades em torno de práticas informacionais. Um exemplo relevante é o projeto “Biblioteca Viva”<sup>1</sup>, implementado em algumas regiões do Brasil, que integra elementos de entretenimento, como oficinas culturais e apresentações artísticas, à oferta de informação tradicional. Essas iniciativas demonstram como a combinação de

---

<sup>1</sup> Com um ambiente mais dinâmico e inclusivo, o projeto Biblioteca Viva busca atrair novos públicos, reconectando a sociedade com o espaço da biblioteca e fazendo com que ela se torne um ponto de referência para o desenvolvimento cultural e social.

informação e entretenimento pode promover a inclusão informacional, ao mesmo tempo em que torna a experiência do usuário mais rica e acessível.

Autores internacionais também discutem o impacto do infotainment em bibliotecas universitárias. É observado que estratégias como storytelling e gamificação não apenas aumentam o engajamento de estudantes, mas também promovem a alfabetização informacional de maneira criativa e eficaz. Essas práticas evidenciam a relevância do infotainment na transformação das bibliotecas em espaços dinâmicos e interativos.

### **3.6 Perspectivas Internacionais sobre Mediação Informacional**

A literatura também apresenta abordagens inovadoras de mediação informacional em países como Finlândia e Coreia do Sul, onde a integração de tecnologias avançadas às práticas de mediação tem sido amplamente explorada. Na Finlândia, por exemplo, bibliotecas utilizam realidade aumentada para criar experiências imersivas de aprendizagem, enquanto na Coreia, a utilização de plataformas interativas como o Naver<sup>2</sup> permite que mediadores conectem os usuários a uma ampla gama de recursos informacionais, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativo.

Essas iniciativas revelam como o uso estratégico de tecnologias e o enfoque em elementos interativos podem transformar o papel tradicional do mediador, ampliando seu alcance e efetividade em contextos contemporâneos.

Pode-se dizer que o estudo do infotainment e suas aplicações no contexto informacional revela uma área rica em possibilidades, mas também permeada por desafios complexos. Ao combinar os potenciais do entretenimento com os valores fundamentais da informação, é possível criar soluções inovadoras que promovam tanto o engajamento quanto a inclusão informacional. No entanto, para que essas soluções sejam eficazes, é imprescindível que sejam pautadas por princípios éticos e por um compromisso com a qualidade e a relevância dos conteúdos.

Assim, o infotainment deve ser compreendido não apenas como uma ferramenta de comunicação, mas como um fenômeno que reflete as transformações

---

<sup>2</sup> Plataforma sul-coreana lançada em 1999 que oferece serviços de Internet, serviço de notícias, serviço de e-mail, serviço de busca de teses acadêmicas e um portal para crianças. Acesso via <https://www.naver.com/>

culturais, sociais e tecnológicas da sociedade contemporânea. Para os profissionais da informação, isso significa repensar suas práticas e buscar estratégias que equilibrem a atratividade dos formatos com a profundidade e a credibilidade dos conteúdos informacionais.

Indo além de sua comodidade no Jornalismo, o Infotainment conversa com novos métodos, com novos ares. Sua veiculação incumbe uma perspectiva em que o caminho mais propício seja sua estabilidade.

Enfim, pode-se dizer que:

Seu conceito está diretamente relacionado com todos os aspectos positivos e negativos identificados em relação ao entretenimento, e, claro, com as suas próprias características e limitações. Mesmo assim, não há como negar sua relevância que cresce a cada dia. (Dejavite, 2007, p. 13)

## 4. IMPACTOS DO INFOTENIMENTO NO COMPORTAMENTO INFORMATACIONAL

### 4.1 Moldando o Consumo de Informação

O infotainment tem desempenhado um papel central na transformação dos hábitos de consumo de informação, especialmente entre as gerações mais jovens. A preferência por conteúdos curtos, visuais e interativos reflete uma mudança significativa nos padrões tradicionais de aprendizagem e engajamento.

As observações que surgiram dentro deste projeto mostraram que o uso de elementos de infotainment em plataformas digitais pode melhorar a compreensão e a retenção de informações, desde que os usuários sejam orientados a avaliar criticamente as fontes. Essa mudança também exige dos mediadores uma adaptação constante, integrando competências tecnológicas e comunicacionais para atender às demandas de uma sociedade em constante evolução.

O que é novo em uma pretensa sociedade da informação, não é a informação em si mesma, que sempre existiu. O que muda é a forma como esta passa a circular e, portanto, a ser demandada e disponibilizada para a sociedade. (Bernardi, 2007, p. 44).

### 4.2 Impactos nos Hábitos de Engajamento Informacional

Os efeitos do infotainment vão além de moldar a preferência por formatos curtos e visuais; ele também redefine os hábitos de engajamento informacional. A introdução de narrativas envolventes e interativas não apenas facilita o acesso a informações complexas, mas também promove uma relação mais ativa dos usuários com o conhecimento.

Plataformas como YouTube, Instagram e TikTok são exemplos de como o infotainment pode ser usado para disseminar conteúdos educativos. Campanhas de conscientização, como aquelas voltadas à saúde pública ou à sustentabilidade ambiental, ilustram como narrativas cativantes podem gerar impacto significativo em audiências diversificadas.

### **4.3 Desafios e Perspectivas**

Embora o infotainment ofereça oportunidades para ampliar o alcance da informação, também apresenta desafios significativos. A superficialidade dos conteúdos e o apelo ao sensacionalismo são riscos que podem comprometer a credibilidade das fontes informacionais. Por isso, é essencial que os mediadores atuem como curadores críticos, selecionando e estruturando os conteúdos de forma a equilibrar atratividade e profundidade.

O futuro do infotainment no campo informacional depende da capacidade dos profissionais de adaptarem-se a novos cenários tecnológicos e sociais. Investimentos em formação continuada e o desenvolvimento de tecnologias específicas podem consolidar essa integração, promovendo um ecossistema informacional mais inclusivo, dinâmico e responsável.

## 5. MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO: Teoria e Prática

### 5.1 O conceito de mediação da informação

“Para tratar de mediação, de início, é preciso situá-la como ação vinculada à vida, ao movimento, ao processo de construção de sentidos.” (Gomes, 2010). A mediação da informação é um conceito central na Biblioteconomia e em áreas correlatas, representando o processo pelo qual os profissionais conectam usuários a informações de forma acessível e contextualizada.

A mediação está presente, de maneira não explicitada, na seleção, na escolha dos materiais que farão parte do acervo da biblioteca, em todo o trabalho de processamento técnico, nas atividades de desenvolvimento de coleções e, também, no serviço de referência e informação. (Almeida Junior; Bortolin, 2007)

Este transcende a simples disponibilização de materiais, envolvendo práticas que interpretam, organizam e agregam valor ao conteúdo, promovendo a inclusão informacional e a alfabetização crítica.

“A experiência humana se dá graças às práticas comunicativas e simbólicas que constituem o *locus* da mediação.” (Gomes, 2010). A mediação ocorre em diversos contextos e abrange uma ampla gama de atividades, desde a orientação sobre o uso de recursos informacionais até a facilitação do acesso a fontes confiáveis. Ela assume particular relevância em sociedades marcadas por desigualdades no acesso ao conhecimento, contribuindo para a democratização da informação e a construção de uma cidadania informada.

### 5.2 Fundamentos teóricos da mediação informacional

A mediação da informação é fundamentada em diferentes abordagens teóricas, que oferecem perspectivas complementares sobre seu papel e suas práticas.

Dentre essas estão: a abordagem sociocultural, que enfatiza o contexto social e cultural do usuário, reconhecendo que os valores, crenças e práticas individuais influenciam o consumo e a interpretação da informação. Essa abordagem ressalta a

importância de compreender as especificidades dos públicos atendidos, adaptando as práticas mediacionais a suas necessidades e expectativas; A abordagem interacionista que destaca a interação entre mediador e usuário como um processo dinâmico e colaborativo. Nesse modelo, o mediador atua como facilitador, incentivando a participação ativa dos usuários na construção do conhecimento; e a abordagem crítica, que é focada na promoção da emancipação informacional, busca capacitar os indivíduos para questionar, interpretar e avaliar criticamente as informações que consomem. Essa abordagem é particularmente relevante em um contexto de proliferação de desinformação e *fake news*.

Para se definir informação, portanto, é preciso se considerar o estado de conhecimento (o que se conhece, o que se sabe): a informação não é apenas a sua manifestação física, o registro material do conhecimento – é preciso ver, também, o que está na mente dos usuários. (Araújo, 2010, p. 96)

Essas perspectivas não são mutuamente exclusivas; pelo contrário, podem ser integradas para atender às demandas específicas de diferentes contextos e públicos.

### **5.3 O papel do bibliotecário na mediação**

O bibliotecário, enquanto mediador da informação, desempenha um papel estratégico na promoção do acesso, da organização e do uso ético dos conteúdos informacionais. Esse papel é ampliado no contexto contemporâneo, em que a abundância de informações exige habilidades para identificar, selecionar e interpretar fontes confiáveis.

Todas as transformações sociais, de uma ou outra forma, influem e exigem posturas e mudanças tanto do espaço informacional, como dos que nele atuam e dos serviços implantados e oferecidos. (Almeida Junior; Bortolin, 2007, p. 7)

Entre as principais responsabilidades do bibliotecário mediador estão:

Orientação personalizada: Oferecer suporte individualizado aos usuários, identificando suas necessidades e recomendando fontes relevantes e adequadas.

Promoção da alfabetização informacional: Ensinar habilidades de pesquisa, avaliação e uso ético da informação, capacitando os usuários a se tornarem autossuficientes em suas práticas informacionais.

Curadoria de conteúdo: Selecionar, organizar e apresentar informações de forma estruturada, facilitando o acesso e a compreensão.

Mediação em ambientes digitais: Adaptar práticas mediacionais para o ambiente online, utilizando ferramentas digitais e plataformas interativas para alcançar públicos mais amplos.

Além disso, o bibliotecário deve atuar como um defensor da ética e da integridade informacional, promovendo a veracidade dos conteúdos, combatendo a disseminação de desinformação e atuando como uma conexão entre indivíduos e conhecimento. “Ao mediador consciente cabe compreender como o seu trabalho com a informação também é constitutivo da estrutura social vigente” (Gomes, 2020).

#### **5.4 Ferramentas e técnicas para a mediação da informação**

Com o avanço das tecnologias digitais, as práticas de mediação têm evoluído para incorporar ferramentas e técnicas inovadoras. Algumas das mais destacadas incluem:

**Curadoria Digital:** Envolve a seleção e organização de conteúdos relevantes em plataformas digitais, criando experiências informacionais personalizadas para os usuários.

**Gamificação:** A gamificação tem se mostrado uma ferramenta poderosa para tornar a mediação da informação mais atrativa e dinâmica. Plataformas como Kahoot<sup>3</sup> e Quizizz<sup>4</sup> oferecem interfaces amigáveis que permitem aos mediadores criarem quizzes interativos, estimulando a participação ativa dos usuários. Essa abordagem é particularmente eficaz em programas de alfabetização informacional, nos quais a ludicidade pode aliviar a tensão associada ao aprendizado tradicional.

**Mediação em Redes Sociais:** Utilização de plataformas como Instagram, Twitter e Tiktok para disseminar conteúdos informacionais de maneira acessível e atrativa, alcançando públicos diversificados.

---

<sup>3</sup> Plataforma de tecnologia educacional onde o aprendizado é baseado em jogos, geralmente utilizada como recurso didático. Acesso via <https://kahoot.com/>

<sup>4</sup> Ferramenta que permite a criação e o compartilhamento de questionários ou testes para serem usados em sala de aula. Acesso via <https://quizizz.com/>

**Storytelling Digital:** O storytelling digital também desempenha um papel crucial ao apresentar informações de maneira cativante. Ferramentas como Canva, Prezi e Adobe Spark possibilitam a criação de narrativas visuais que integram texto, vídeo e animação. Essas tecnologias tornam a experiência informacional mais imersiva, facilitando a compreensão e a retenção de conteúdo por parte dos usuários.

Essas práticas refletem a necessidade de adaptação constante dos mediadores às mudanças nas formas de produção e consumo de informação, destacando a importância de uma abordagem flexível e orientada ao usuário.

### 5.5 Estudos de Caso Reais

No cenário brasileiro, a utilização de infotainment em bibliotecas comunitárias tem mostrado resultados positivos na ampliação do alcance e engajamento. Por exemplo, a Biblioteca Parque Estadual, no Rio de Janeiro, realiza eventos culturais que combinam discussões literárias com apresentações musicais e teatrais. Essas iniciativas não apenas atraem novos usuários, mas também reforçam o papel da biblioteca como espaço de convivência e troca de conhecimentos.

Em escala internacional, projetos como o "Human Library"<sup>5</sup> destacam a importância de integrações inovadoras. Essa iniciativa, que permite aos usuários "emprestar" pessoas como livros vivos para ouvir suas histórias, ilustra como o infotainment pode ser usado para fomentar a empatia e o entendimento intercultural, promovendo uma forma única e engajante de mediação informacional.

### 5.6 Desafios contemporâneos na mediação da informação

Apesar de suas inúmeras contribuições, a mediação da informação enfrenta desafios significativos no contexto atual. Entre eles, destacam-se: Proliferação de Desinformação onde a disseminação de conteúdos falsos ou enganosos, especialmente em plataformas digitais, exige que os mediadores desenvolvam estratégias eficazes para combater esse fenômeno; o Excesso de Informação que visa que a abundância de dados disponíveis dificulta a identificação de fontes confiáveis e relevantes, aumentando a necessidade de curadoria especializada;

---

<sup>5</sup> Criada na Dinamarca em 2000, o projeto tende a escolher uma pessoa, que poderia ser julgada dadas suas características, para contar sua história. Conheça em <https://humanlibrary.org/>

Inclusão Digital que é sobre garantir que todos os indivíduos, independentemente de sua localização geográfica ou condição socioeconômica, tenham acesso às ferramentas e habilidades necessárias para participar plenamente da sociedade da informação; e a Adaptação Tecnológica onde a rápida evolução das tecnologias exige que os mediadores adquiram competências técnicas para utilizar novas ferramentas e plataformas.

Superar esses desafios requer uma combinação de formação contínua, inovação nas práticas mediacionais e colaboração entre profissionais da informação, educadores e outros agentes sociais.

A mediação da informação, enquanto prática e campo de estudo, é essencial para promover o acesso equitativo ao conhecimento e fortalecer a cidadania informacional. Em um cenário marcado por transformações tecnológicas e sociais, os mediadores desempenham um papel fundamental na construção de um ecossistema informacional inclusivo, crítico e ético.

Para alcançar esses objetivos, é necessário investir na formação de profissionais capacitados, no desenvolvimento de ferramentas inovadoras e na promoção de práticas colaborativas. Além disso, é imprescindível que a mediação seja compreendida como um processo dinâmico e adaptável, capaz de responder às demandas de uma sociedade em constante evolução.

A ação mediadora é dependente da mediação consciente que busca, cuidadosamente, alcançar suas dimensões dialógica, estética, formativa, ética e política, tornando possível o desenvolvimento e fortalecimento do protagonismo social, e assegurando que o acesso, uso e a apropriação da informação ocorram em parâmetros democráticos. (Gomes, 2020)

Combinando teoria e prática, a mediação da informação oferece um caminho promissor para enfrentar os desafios do presente e construir um futuro em que o acesso ao conhecimento seja verdadeiramente universal.

## **6. ARTICULAÇÃO TEÓRICO-METODOLÓGICA ENTRE INFOTENIMENTO E MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO**

### **6.1 Fundamentos para a integração**

A articulação entre infotainment e mediação da informação exige a construção de uma base teórica sólida que considere as características e demandas de ambos os campos. Enquanto o infotainment foca na atratividade e acessibilidade da informação, a mediação enfatiza a contextualização e a credibilidade do conteúdo.

Essa integração pode ser fundamentada em abordagens como a teoria da aprendizagem significativa, que defende que o engajamento emocional pode facilitar a compreensão e retenção de informações. Outra referência importante é o uso de tecnologias educacionais que combinem entretenimento e aprendizado.

### **6.2 Propostas metodológicas para a integração**

A integração entre infotainment e mediação da informação exige o desenvolvimento de propostas metodológicas que contemplem tanto as especificidades de cada campo quanto suas potencialidades conjuntas. Essas metodologias devem priorizar a atratividade do infotainment sem comprometer os valores fundamentais da mediação, como a credibilidade e a profundidade informacional.

#### **Desenvolvimento de narrativas interativas**

Uma abordagem eficaz para integrar infotainment e mediação da informação é a criação de narrativas interativas, que combinem storytelling digital com elementos de personalização. Por exemplo, bibliotecas podem utilizar plataformas digitais para oferecer experiências narrativas que guiem os usuários por diferentes tópicos informacionais. O uso de multimídia, como vídeos, animações e infográficos, torna a informação mais acessível e engajante, especialmente para públicos jovens.

#### **Gamificação no contexto informacional**

A gamificação, definida como o uso de mecânicas de jogos em contextos não lúdicos, é outra estratégia promissora. Ao implementar desafios, recompensas e sistemas de progressão, as práticas mediacionais podem se tornar mais dinâmicas e estimulantes. Por exemplo, instituições de ensino e bibliotecas podem criar aplicativos que incentivem a exploração de recursos informacionais, recompensando os usuários

por tarefas como localizar fontes confiáveis ou aprender novas habilidades de pesquisa.

### **Plataformas digitais como ferramentas de mediação**

A popularização das redes sociais e de plataformas de streaming apresenta uma oportunidade única para unir infotainment e mediação. Mediadores podem criar conteúdo específicos para esses ambientes, adaptando linguagens e formatos às preferências do público. Um exemplo prático seria o desenvolvimento de séries curtas ou podcasts que explorem temas complexos de maneira acessível e atraente, promovendo o aprendizado contínuo.

### **Curadoria colaborativa de conteúdos**

A curadoria colaborativa envolve a participação ativa de usuários na seleção e organização de conteúdos informacionais. Essa abordagem valoriza o protagonismo do usuário, permitindo que ele contribua para a construção de um acervo coletivo. O infotainment pode ser integrado nesse processo por meio da utilização de plataformas interativas que combinem informações relevantes com elementos de entretenimento, estimulando o engajamento.

### **6.3 Modelos teóricos para a integração**

A construção de modelos teóricos que articulem infotainment e mediação da informação é essencial para garantir uma aplicação estruturada e coerente dessa integração. Esses modelos devem considerar os fundamentos de ambos os campos, oferecendo diretrizes claras para sua implementação.

#### **Modelo de engajamento informacional híbrido**

Esse modelo propõe a combinação de estratégias de entretenimento e mediação crítica, com foco na criação de conteúdo que sejam simultaneamente atrativos e profundos. A ideia central é promover o engajamento emocional dos usuários, utilizando recursos narrativos e audiovisuais que facilitam a compreensão e a retenção da informação.

#### **Modelo de mediação contextualizada**

O modelo de mediação contextualizada enfatiza a adaptação dos conteúdos às especificidades culturais, sociais e individuais dos públicos atendidos. Nesse sentido, o infotainment atua como um mediador cultural, utilizando referências e

formatos que dialoguem diretamente com os interesses e realidades dos usuários. Esse modelo é particularmente eficaz em ambientes multiculturais e diversificados.

#### **Modelo de alfabetização crítica mediada**

Focado na capacitação dos usuários para interpretar e avaliar criticamente as informações, esse modelo integra elementos de infotamento para tornar o processo de aprendizado mais envolvente. A utilização de exemplos práticos, estudos de caso e simulações interativas são estratégias-chave para alcançar esse objetivo.

#### **6.4 Desafios éticos do Infotamento**

A integração do infotamento na mediação informacional levanta questões éticas relacionadas à qualidade e à credibilidade da informação. Enquanto o uso de elementos de entretenimento pode tornar o conteúdo mais atrativo, também existe o risco de priorizar a estética em detrimento da profundidade informacional.

Para mitigar esses riscos, é essencial que os mediadores desenvolvam um senso crítico apurado, equilibrando as demandas por engajamento com os princípios de integridade informacional. A formação contínua em ética e comunicação deve ser uma prioridade para os profissionais da área, garantindo que a prática do infotamento não comprometa seus valores fundamentais.

#### **6.5 Limitações e perspectivas futuras**

Embora promissora, a integração entre infotamento e mediação da informação apresenta limitações que precisam ser consideradas. Entre os principais desafios estão:

**Equilíbrio entre entretenimento e profundidade:** Garantir que a atratividade do infotamento não comprometa a qualidade e a relevância informacional.

**Capacitação de mediadores:** Investir na formação de profissionais capazes de utilizar ferramentas e técnicas de infotamento de maneira ética e eficaz.

**Sustentabilidade de projetos inovadores:** Assegurar recursos e apoio institucional para a implementação e manutenção de iniciativas integradoras.

No entanto, essas limitações também abrem espaço para futuras pesquisas e inovações. O desenvolvimento de tecnologias específicas, como plataformas de aprendizado gamificadas e ferramentas de curadoria digital, pode expandir ainda mais as possibilidades dessa integração. Além disso, estudos empíricos que avaliem o

impacto dessas práticas em diferentes contextos são essenciais para refinar os modelos propostos e adaptá-los às demandas da sociedade contemporânea.

A articulação entre infotainment e mediação da informação representa um campo de estudo e prática em constante evolução, com potencial para transformar a maneira como os conteúdos são produzidos, disseminados e consumidos. Ao combinar a atratividade do infotainment com os valores fundamentais da mediação, é possível criar experiências informacionais mais inclusivas, dinâmicas e significativas.

Contudo, o sucesso dessa integração depende de uma abordagem ética e fundamentada, que valorize tanto a qualidade da informação quanto o engajamento do público. A pesquisa e a prática contínuas são indispensáveis para explorar plenamente as possibilidades desse campo, garantindo que ele responda de forma eficaz aos desafios e oportunidades da era da informação.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho explorou a relação entre infotamento e mediação da informação, destacando como esses dois conceitos, aparentemente distintos, podem ser articulados de maneira teórica e prática para aprimorar as práticas informacionais, especialmente no campo da Biblioteconomia. A pesquisa revelou que o infotamento, ao unir elementos de informação e entretenimento, oferece oportunidades significativas para tornar os conteúdos mais acessíveis e atrativos, contribuindo para ampliar o alcance das práticas de mediação.

Essa integração, porém, requer um equilíbrio cuidadoso e reflexivo. Por um lado, o uso de elementos de entretenimento facilita o engajamento e a compreensão do público. Recursos como narrativas dinâmicas, gamificação, interatividade visual e conteúdos adaptados às plataformas digitais ajudam a tornar a informação mais palatável, especialmente para públicos que podem ter dificuldade em acessar conteúdos mais técnicos ou densos. Esses elementos desempenham um papel crucial na mediação da informação, permitindo que ela alcance diferentes faixas etárias e contextos socioculturais. Por outro lado, é crucial preservar os princípios éticos, a profundidade e a credibilidade da informação, garantindo que o apelo visual e emocional não comprometa a qualidade e a veracidade dos conteúdos. Nesse sentido, o infotamento pode atuar como um facilitador do acesso à informação, mas também apresenta riscos. Essa dualidade ressalta a importância de uma mediação responsável, que aproveite o potencial do infotamento para engajar, sem desvirtuar o objetivo informativo.

A análise desenvolvida ao longo dos capítulos evidenciou que a mediação da informação emerge como um processo estratégico, capaz de conectar os usuários às fontes mais relevantes e confiáveis. Além disso, a mediação promove a inclusão digital e a alfabetização crítica, elementos fundamentais em uma sociedade cada vez mais impactada pela sobrecarga informacional e pela disseminação de desinformação. Isso reforça a relevância de práticas mediacionais que transcendam a simples transmissão de informações, construindo experiências que engajem de forma emocional e significativa. Neste contexto, o bibliotecário desempenha um papel central como mediador, necessitando adaptar suas práticas e competências para atender às demandas de uma sociedade hiperconectada e culturalmente

diversificada. Esse papel requer não apenas habilidades técnicas, mas também sensibilidade social e capacidade de comunicação para lidar com públicos variados.

A partir dos modelos teóricos e propostas metodológicas apresentadas, ficou claro que a adoção de narrativas interativas, gamificação, curadoria colaborativa e o uso de plataformas digitais são ferramentas promissoras para viabilizar essa integração. Narrativas interativas, por exemplo, permitem que os usuários explorem conteúdos informacionais de forma personalizada, tornando o aprendizado mais significativo e engajador. A gamificação, por sua vez, agrupa elementos lúdicos à mediação, incentivando a participação ativa e a curiosidade dos usuários. Já as plataformas digitais possibilitam um alcance mais amplo, ampliando as possibilidades de inclusão e democratização do acesso à informação, principalmente para comunidades que enfrentam barreiras no acesso a recursos tradicionais.

Outro ponto de destaque foi a identificação das limitações e desafios associados a essa integração. A necessidade de capacitar mediadores para lidar com as ferramentas e técnicas do infotainment é um dos principais entraves. Profissionais da área precisam desenvolver habilidades em narrativas digitais, design de conteúdo e uso de tecnologias interativas, o que exige formação continuada, investimentos e apoio institucional. Além disso, garantir a sustentabilidade de projetos inovadores é uma questão central. Muitos projetos dependem de financiamento e apoio institucional, o que pode limitar sua implementação em larga escala, especialmente em contextos de baixa disponibilidade de recursos.

Embora as limitações apresentem desafios significativos, os resultados obtidos indicam que, com planejamento adequado, criatividade e compromisso ético, é possível superar essas barreiras e explorar plenamente o potencial transformador dessa articulação. A relação entre infotainment e mediação da informação representa, portanto, um campo de estudo e prática com amplas possibilidades e um potencial de impacto profundo. Ao promover um diálogo entre informação e entretenimento, este trabalho contribui para a construção de um ecossistema informational mais inclusivo, ético e orientado ao engajamento crítico do público. Essa integração oferece caminhos para que a Biblioteconomia continue relevante em um mundo em constante transformação, reforçando seu papel como campo estratégico para o desenvolvimento social, cultural e educacional.

Embora este trabalho tenha avançado na compreensão das interações entre infotainment e mediação da informação, ele também levantou novas questões que podem orientar pesquisas futuras. Considerando a complexidade do tema, estudos mais aprofundados são necessários para ampliar as perspectivas teóricas e práticas exploradas aqui. Algumas sugestões incluem: avaliação empírica das propostas metodológicas, em que uma das principais contribuições deste trabalho foi a apresentação de propostas metodológicas para integrar infotainment e mediação da informação. Estudos futuros podem realizar pesquisas experimentais e estudos de caso para avaliar a eficácia dessas estratégias em diferentes contextos. Por exemplo, seria interessante analisar como a gamificação impacta a alfabetização informacional em bibliotecas escolares ou comunitárias, especialmente em cenários de desigualdade educacional. Esses estudos empíricos poderiam fornecer evidências concretas sobre os benefícios e limitações das abordagens sugeridas, além de identificar adaptações necessárias para contextos específicos.

O Impacto do infotainment na percepção da credibilidade informacional que é outro tema relevante para pesquisas futura, onde a investigação sobre como a combinação de elementos de entretenimento e informação afeta a confiança dos usuários nas fontes mediadas. Embora o infotainment possa tornar a informação mais acessível e atraente, há o risco de que formatos excessivamente lúdicos ou simplificados comprometam a credibilidade das mensagens. Estudos qualitativos e quantitativos poderiam explorar essa questão, analisando como diferentes faixas etárias e grupos socioculturais percebem conteúdos mediados por infotainment, além de identificar estratégias para mitigar possíveis efeitos negativos.

Desenvolvimento de tecnologias específicas, como outra sugestão, no qual estudos futuros poderiam concentrar-se no desenvolvimento e teste de ferramentas tecnológicas voltadas para a integração entre infotainment e mediação da informação. Exemplos incluem plataformas gamificadas que combinem aprendizado e diversão, aplicativos de storytelling interativo, sistemas de curadoria colaborativa baseados em inteligência artificial e até ambientes de realidade virtual que permitam experiências imersivas em bibliotecas digitais. Essas tecnologias podem ser projetadas para diferentes públicos, desde crianças em idade escolar até adultos em processos de formação contínua, promovendo o engajamento de maneiras inovadoras.

A diversidade cultural é uma característica marcante da sociedade contemporânea, e estudos futuros podem investigar como práticas mediacionais baseadas em infotainment podem ser adaptadas para atender às necessidades de públicos diversos. Fatores como idioma, contexto social, nível de alfabetização digital e valores culturais influenciam significativamente a recepção das mensagens mediadas. Compreender essas nuances é essencial para o sucesso de iniciativas informacionais, especialmente em comunidades marginalizadas ou de acesso limitado à tecnologia, o que leva a exploração de contextos multiculturais.

Além de que os estudos longitudinais sobre o impacto da integração tornam-se6y outra direção promissora para futuras pesquisas com a realização de estudos longitudinais que analisem os efeitos a longo prazo da adoção de práticas mediacionais baseadas em infotainment. Esses estudos poderiam avaliar como essas práticas influenciam a aprendizagem individual, a inclusão digital, a confiança na informação e o fortalecimento da cidadania informacional ao longo do tempo. Resultados longitudinais são valiosos para validar a sustentabilidade das propostas metodológicas e aprimorar as práticas existentes.

E, por fim, temo a análise comparativa entre práticas tradicionais e mediadas por infotainment: estudos futuros podem realizar comparações entre práticas tradicionais de mediação e aquelas que incorporam elementos de infotainment, avaliando indicadores como engajamento, retenção de informações e impacto social. Essa análise permitiria uma compreensão mais ampla dos benefícios, limitações e possíveis adaptações necessárias para integrar essas práticas de forma efetiva e ética.

Essas direções de pesquisa são fundamentais para consolidar o campo e ampliar sua relevância prática e teórica. O infotainment, enquanto fenômeno comunicacional, continuará a evoluir junto com as tecnologias e as demandas da sociedade contemporânea. Nesse sentido, a mediação da informação deve acompanhar essa evolução, adaptando-se às mudanças e explorando novas possibilidades de interação entre mediadores, usuários e conteúdo.

Portanto, este trabalho reforça a importância de uma abordagem integrada e inovadora, que valorize tanto a atratividade do infotainment quanto os valores fundamentais da mediação da informação. As sugestões aqui apresentadas visam não apenas expandir o conhecimento sobre o tema, mas também contribuir para o

desenvolvimento de práticas mais eficazes, inclusivas e éticas no campo da Biblioteconomia e áreas afins. Ao fazê-lo, reafirma-se o papel estratégico da Biblioteconomia na promoção do conhecimento, na construção da cidadania e na transformação social em um mundo em constante mudança.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, Leonel Azevedo de. Entretenimento: valor-notícia fundamental. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina**, Santa Catarina, v. 5, n. 1 pp. 13 - 23 jan./ jun. 2008. DOI: <https://doi.org/10.5007/1984-6924.2008v5n1p13>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2008v5n1p13/10217>. Acesso em: 14 out. 2024.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de; BORTOLIN, Sueli. **Mediação da informação e da leitura**. [S. l.: s. n.], 2007. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/277769128\\_Mediacao\\_da\\_Informacao\\_e\\_da\\_Leitura](https://www.researchgate.net/publication/277769128_Mediacao_da_Informacao_e_da_Leitura). Acesso em: 20 dez. 2024.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O conceito de Informação na ciência da informação. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 20, n. 3, p. 95-105, set./dez. 2010. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/6951/4808>. Acesso em: 10 out. 2024.

BELÉM, Vitor. Quando a informação (con)funde-se com o entretenimento: a hibridização de gêneros no telejornal. **Aturá: Revista Pan-Amazônica de Comunicação**, Palmas, v. 2, n. 1, p. 83-98, jan./abr. 2018. Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/atura/article/view/4775/12531>. Acesso em: 11 out. 2024.

BERNADI, Amarildo José. Informação, comunicação, conhecimento: evolução e perspectivas. **TransInformação**, Campinas, v. 19, n. 1, p. 39-44, jan./abr. 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/3843/384334745004.pdf>. Acesso em: 10 out. 2024.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. O conceito de informação. Tradução Ana Maria Pereira Cardoso, Maria da Glória Achtschin Ferreira, Marco Antônio de Azevedo. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr. 2007.

CARVALHO, Ana Paula Véras de. **Análise dos conceitos de jornalismo tradicional, entretenimento e jornalismo de infotainment e as relações (in)existentes entre eles no meio televisivo**. Brasília: UniCEUB, jun. 2014. 37 p. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/ispuui/handle/235/5432>. Acesso em: 10 out. 2024.

DEJAVITE, Fabia Angélica. Mais do que economia e negócios: o jornalismo de infotainment no jornal gazeta mercantil. **Comunicação & Inovação**, [S. l.], v. 3, n. 6, p. 64-72, jan./jun. 2010. DOI: 10.13037/ci.vol3n6.563. Disponível em: [https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista\\_comunicacao\\_inovacao/article/view/563](https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/563). Acesso em: 10 out. 2024.

DEJAVITE, Fabia Angélica. A notícia light e o jornalismo de infotainment. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30., 2007, São Paulo. **Anais** [...]. Santos: UniSantos, 2007. p. 1-15. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/r1472-1.pdf>. Acesso em: 10 out. 2024.

FREIRE, Vítor Silva; TRIGO, Luiz Gonzaga Godoi. Missão entretenimento: proposta de reflexão, desenvolvimento e valoração de um conceito. **Revista de Turismo Contemporâneo**, Natal, v. 12, n. 2, p. 321-342, mai/ago. 2024. DOI: <https://doi.org/10.21680/2357-8211.2024v12n2ID34704>. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/turismocontemporaneo/article/view/34704/18927>. Acesso em: 11 out. 2024.

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

GOMES, Henriette Ferreira. A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 46-59, maio/ago. 2014. DOI: 10.5433/1981-8920.2014v19n2p46. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/19994/19090>. Acesso em: 17 dez. 2024.

GOMES, Henriette Ferreira. Mediação da informação e suas dimensões dialógica, estética, formativa, ética e política: um fundamento da ciência da informação em favor do protagonismo social. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 30, n. 4, p. 1-23, out./dez. 2020. DOI: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1809-4783.2020v30n4.57047>. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/ies/article/view/57047/32516>. Acesso em: 17 dez. 2024.

GOMES, Henriette Ferreira. Tendências de pesquisa sobre mediação, circulação e apropriação da informação no Brasil: estudo em periódicos e anais dos ENANCIB (2008-2009). **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia**, Brasília, v. 3, n. 1, p. 85-99, jan./dez. 2010. Disponível em: <https://ancib.org/revistas/index.php/tpbci/article/view/187/187>. Acesso em: 17 dez. 2024.

MUELLER, Suzana P. M. (org.). **Métodos para a pesquisa em ciência da informação**. Brasília: Thesaurus, 2007.

SANTOS, R. R.; SOUSA, A. C. M.; ALMEIDA JÚNIOR, O. F. Os valores pragmático, afetivo e simbólico no processo de mediação consciente da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 26, n. 1, p. 343-362, jan./mar. 2021. DOI: 10.5433/1981-8920.2021v26n1p343. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/35431>. Acesso em: 20 dez. 2024.