

FABIANA LUDWIG

OS E-BOOKS INFANTIS EM ANÁLISE

**FLORIANÓPOLIS-SC
2010**



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA – UDESC
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA EDUCAÇÃO - FAED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
MESTRADO EM EDUCAÇÃO, COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIA**

FABIANA LUDWIG

OS E-BOOKS INFANTIS EM ANÁLISE

Dissertação apresentada para o Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação sob orientação da professora Dra. Geovana Mendonça Lunardi Mendes.

**FLORIANÓPOLIS-SC
2010**

LUDWIG, Fabiana.

Os *e-books* infantis em análise/ Fabiana Ludwig;
Orientadora: Dr^a Geovana Mendonça Lunardi Mendes.
Florianópolis, 2010. 170f

Inclui referências.

Dissertação de mestrado – Universidade do Estado de Santa Catarina, Centro de Ciências Humanas e da Educação. Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2010.

FABIANA LUDWIG

OS E-BOOKS INFANTIS EM ANÁLISE

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Educação, no Programa de Pós-Graduação em Educação – Mestrado em Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina.

Banca Examinadora:

Profª Drª Geovana Mendonça Lunardi (Orientadora)
Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

Profª Drª Gilka Girardello
Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

Profª Drª Gisela Eggert Steindel
Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

Profª Drª Martha Kaschny Borges (suplente)
Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC

Florianópolis, 29 de abril de 2010.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a **Deus**, ou a uma energia superior a nós, ou qualquer outro nome que queiram chamar, por sempre ter deixado as portas abertas que encontrei no decorrer da minha vida e que ainda encontro.

Agradeço ao meu **pai Ernesto** e minha **mãe Rita** pela educação, pelo exemplo e pelo amor incondicional, que acredito eu, sempre foi dado na busca em tornar meus irmãos e eu, seres humanos dignos e honestos tanto quanto os consideramos.

Agradeço à minha amiga de sangue **Drica** pela amizade desta e das outras vidas. Estás cada vez mais longe dos olhos, mas cada dia mais perto do coração. Ao **Gê**, por cuidar sempre da minha mana e por construir com ela uma vida com a qual sempre sonhou.

Ao meu afilhado **Miguel**, o mais novo membro da família, que torço para que a pouca idade que tem, não o tenha feito perceber a ausência do carinho da madrinha neste primeiro ano de vida.

Ao meu mano **Fábio**, pela descontração a todo instante e a **Marci** por sonhar com ele uma vida a dois.

À **Fêr** e à **Gi**, minhas “ex-amigas de Ap” que não dividiram apenas “as contas” comigo, mas que compartilharam diariamente momentos inesquecíveis de compreensão e amizade. Moraram um dia sob o mesmo teto que eu, mas viverão eternamente nos meus pensamentos.

Àos meus amigos de sempre **Dani, Taísa, Gabi, Ju, Ricardo, Helô, Eve e Rosa**. Obrigada pela compreensão neste período de escrita.

Ao meu namorado **Marcelo** pelo carinho constante e por não ter ciúmes deste outro namorado chamado *Dissertação*. Por fazer desta etapa final, um momento mais

divertido e prazeroso pelo simples fato de estar ao meu lado, na salinha com o *Poker*.

Agradeço especialmente à minha orientadora **Geovana**, não só pelas orientações deste trabalho, mas pela amizade ao longo destes dois anos. Obrigada pelo seu direcionamento sempre objetivo em todos os nossos encontros (em sala de aula no PPGE, em sua casa, na FAED e até em lugares “inusitados”. Obrigada por tirar sempre um tempo, diante de tantos compromissos, para ler meu trabalho e tirar todas as dúvidas.

À **Bebel, Gilka, Gisela e Martha** pela disponibilidade em ler a proposta de trabalho para a banca de qualificação e pelas considerações apontadas. Obrigada **Gisela** pelo empréstimo e indicação dos materiais, pois foram extremamente úteis para eu prosseguir com a pesquisa.

Agradeço a todos os professores do curso principalmente aos que tive a oportunidade de assistir as disciplinas que ministraram: **Celso, Elisa, Geovana, Martha, Paulo** (*in memoriam*) e **Sônia**. Vocês continuam muito presentes através dos seus ensinamentos.

Aos professores **Paulo** e **Eve** pela atenção e o carinho comigo ao revisarem o trabalho.

Às minhas colegas de turma: **Kel, Mare, Claudinha, Maxi, Enemari, Isabel, Eva, Pati, Vivi, Sandro e Soraia**.

À **UDESC**, por ter me proporcionado um ensino gratuito e de qualidade o qual poucos têm a oportunidade de receber. Desde 1998, quando ingressei em Artes Cênicas; Estilismo-Moda; na pós-graduação em Pesquisa e Criação de Moda e agora no Mestrado em Educação-Educação, Comunicação e Tecnologia. Agradeço em especial aos professores de Design de Moda- CERT: **Icléia, Lourdinha, Neide, Dri, Cida, Lucas, Eliana, Baby, Dulce, Bel, Bebel, Carol, Dani, Mari, Beirão, Tetê, Taísa, Sandra e Mara**, por me receberem com imenso carinho quando deixei de ser

acadêmica e passei a ser colega de trabalho. Espero causar nos meus alunos o que vocês me causaram quando estudava na graduação.

À **Uniasselvi** e seus **funcionários** por me acolherem tão bem e dado a oportunidade de cedo estar em uma sala de aula como professora. Por me mostrarem que jamais deixaremos de ser alunos, pois às vezes, muito mais aprendemos que ensinamos. Obrigada principalmente ao **Aquilles** e a coordenadora **Catia**, pela atenção e carinho em todos estes anos. Ao **Jorge**, coordenador do curso de *Design* de Moda da **Estácio de Sá**, pelo convite para fazer parte do corpo docente da instituição, de uma equipe que eu considero tão capacitada e competente.

À **Florianópolis**, pelo abrigo nestes doze anos. A todas as *bruxinhas, fadas* e outros seres que aqui também habitam por energizarem este lugar tornando esse pedaço de terra em uma ilha de magia.

A vida é um grande trilho e estamos em um trem onde temos o livre arbítrio de escolher quem são as pessoas que consideramos boas, que sentarão ao nosso lado e nos conduzirão a caminhos igualmente bons.

Obrigada a todos que citei anteriormente por tudo! A minha viagem só é extremamente feliz assim porque viajo no mesmo vagão que vocês!

“A gente leva da vida, a vida que a gente leva.”

Dedico este trabalho a todas as **crianças** que já nasceram em meio às tecnologias para que façam bom uso destas grandes inovações que crescem a cada dia. O *clichê* de que “vocês são o futuro da humanidade” faz-nos refletir sobre a educação que procuramos lhes conduzir e lembrar e comparar as atuais *tecnologias* com a invenção da *pólvora*. Após seu invento, não demorou muito para surgirem as armas de fogo, canhões e conseqüentemente as guerras. Sabemos que tudo o que o homem cria pode ser usado para o bem ou para o mal, e tanto a *pólvora* como a estrutura tecnológica e digital na qual toda nossa sociedade está cercada, são itens importantes que compõem a gigantesca lista de criações do ser humano.

Que vocês crianças sejam cada vez mais conscientes de suas idéias e ações apropriando-se da melhor forma possível das mídias que permitem a informação instantânea. Que esse meio digital que lhes é tão familiar, dê suporte para vocês criarem e perpetuarem outras grandes idéias as futuras gerações.

RESUMO

O tema abordado nesta pesquisa é o **livro eletrônico infantil** ou **e-book**, como é também conhecido. Alguns questionamentos direcionaram o estudo e as perguntas-chave: “O que são e-books?”; “Que tipo de materiais podem ser considerados livros eletrônicos?”, “Qual a trajetória percorrida pelo livro até chegar ao formato digital?” e “ Como se apresentam esses e-books?”. O problema norteador da pesquisa se firmou nestas perguntas e adquiriu o questionamento central: como se apresentam os e-books infantis encontrados no Brasil no que diz respeito as suas características? A partir desses aspectos firmaram-se os três objetivos específicos da pesquisa: conceituar os e-books e descrever as transformações pelas quais o livro passou, identificar os diferentes tipos de e-books infantis direcionados às **crianças** brasileiras e analisar os materiais selecionados quanto as categorias: linguagem visual, portabilidade, usabilidade e interatividade. O processo de coleta dos materiais se firmou em dois focos de busca, nos sites e em livrarias. Nos sites: programas e canais infantis de televisão; brinquedos; autores renomados brasileiros que produzem obras para este público e internet de forma geral em sites de busca. Nas livrarias: sessão dos livros infantis e sessão onde se encontram os CD-Roms, DVDs e Games. Dezenove materiais foram avaliados quanto a sua qualidade por meio de tabelas comparativas. As características examinadas na análise por amostragem foram dispostas nas quatro categorias para facilitar a classificação dos documentos e a compreensão dos resultados. Concluiu-se com a análise destes materiais que muitos dos livros infantis encontrados no Brasil se apresentam ainda de forma rígida e fixa, como num livro. Percebe-se que muitas vezes o computador é utilizado apenas como um suporte novo para o livro impresso. Por meio desta análise fica bastante claro perceber que livro digital ainda está muito “preso” ao impresso, sendo apenas transportado para a web. Com o conhecimento que temos da expansão da virtualização percebemos que as mídias poderiam agregar de forma qualitativa este material tão antigo e que a literatura infantil deveria ser produzida voltada para internet e não apenas na internet. O objetivo geral foi alcançado e foram identificadas as características dos e-books infantis encontrados no Brasil.

Palavras-chave: crianças, livro infantil, livro eletrônico (e-book).

ABSTRACT

The subject addressed in this research is the electronic book or e-book children as it is known. Some questions directed the study as key questions: "What are e-books?" "What kind of materials can be considered as electronic books?" , "What is the path traveled by the book until you get to digital?" and "How are these e-books?". The problem of guiding research has established itself in these questions and acquired the central question on how to present the e-books for children found in Brazil regarding the sauna with respect to their characteristics? Since it signed up three specific goals that the end of the research answered the question problem. Three chapters unfolded in conceptualizing e-books and describe the transformations which the book has, identify the different types of e-books targeted for children to Brazilian children and analyze the materials selected for the categories: Visual language, portability, usability and interactivity. The process of collecting the material was signed by two outbreaks of search sites and bookstores. The sites: programs and children's television channels; toys; Brazilian renowned authors producing works for this audience and internet in general, the search engines. Bookstores: session of children's books and sitting where the cd-roms, dvds and games. The nineteen samples were assessed for their quality by means of comparative tables. characteristics examined in the analysis sample were placed into four categories to facilitate the classification of documents and understand the results. Concluded with the analysis of these materials that many children's books found in Brazil is still present in a rigid and fixed, as in a book. One realizes that often the computer is used only as a support for the new printed. Through this analysis it is clear enough to realize that digital book is still very much "stuck" to the printed just being transported to the web. With the knowledge we have of expansãocom our knowledge of the expansion of virtualization realize that the media could add in a qualitative way this material as old and that children's literature should be produced toward the Internet and not just on the internet. The general objective was achieved where we identified the characteristics of e-books for children found in Brazil.

Keywords: children, book children, e-book.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: <i>E-reader device - Amazon kindle</i>	58
Figura 2: <i>E-readers</i>	60
Figura 3: <i>E-readers atuais</i>	62
Figura 4: Site contos e poesias.....	73
Figura 5: Sapo vira rei vira sapo	85
Figura 6: Dona Baratinha.....	86
Figura 7: Dona Baratinha – ilustração no próprio site.....	87
Figura 8: A menina do leite.....	88
Figura 9: O menino maluquinho.....	88
Figura 10: O menino maluquinho – animação	89
Figura 11: A Bela e a Fera.....	89
Figura 12: Jinsun e Sunsun.....	90
Figura 13: O rei Midas.....	91
Figura 14: A cigarra e a formiga.....	98
Figura 15: Site UOL – histórias e fábulas.....	98
Figura 16: Site Contando história.....	99
Figura 17: Carmelo, o caramujo.....	99
Figura 18: Carmelo, o caramujo - Detalhe.....	100
Figura 19: O homem que amava caixas.....	101
Figura 20: Páginas virtuais - O homem que amava caixas.....	101
Figura 21: Chapeuzinho Amarelo.....	109
Figura 22: A Joanelinha tagarela.....	109
Figura 23: A Casa da Dona Baratinha.....	111
Figura 24: Um dia especial – quadrinhos on-line.....	113
Figura 25: A Abelhinha Julita.....	113
Figura 26: O Avião.....	114
Figura 27: O rato do campo e o rato da cidade.....	121
Figura 28: O Rei Midas – hipertexto.....	121
Figura 29: A lebre e a tartaruga.....	123
Figura 30: Pinóquio - Clássicos Multieducativos.....	124

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Objetivo Geral e Objetivos Específicos	21
Quadro 2: Literatura infantil.....	37
Quadro 3: Formatos de e-books.....	46
Quadro 4: Fontes de pesquisa	67
Quadro 5: Programas TV dirigidos para crianças.....	71
Quadro 6: Sites de brinquedos.....	72
Quadro 7: Os e-books analisados ¹	75
Quadro 8: Ficha técnica dos e-books analisados.....	76

¹ Este quadro possui os endereços eletrônicos dos e-books analisados.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Resultado da análise Categoria 1 – Linguagem Visual.....	83
Tabela 2: Planilha de Avaliação - Ilustrações.....	84
Tabela 3: Planilha de Avaliação - Estética Geral das Ilustrações.....	90
Tabela 4: Planilha de Avaliação – Layout Geral.....	91
Tabela 5: Resultado da análise Categoria 2 – Portabilidade.....	96
Tabela 6: Planilha de Avaliação – Recursos Multimídias.....	97
Tabela 7: Planilha de Avaliação – Nível de Portabilidade.....	102
Tabela 8: Resultado da análise Categoria 3 – Usabilidade.....	107
Tabela 9: Planilha de Avaliação – Páginas Virtuais.....	108
Tabela 10: Planilha de Avaliação – Som.....	110
Tabela 11: Planilha de Avaliação – Usabilidade.....	111
Tabela 12: Planilha de avaliação– Embalagem.....	115
Tabela 13: Resultado da análise Categoria 4 – Interatividade.....	119
Tabela 14: Planilha de Avaliação – Hipertexto.....	120
Tabela 15: Planilha de Avaliação: Inter. com o texto e com as ilustrações.....	121
Tabela 16: Planilha de Avaliação – Interatividade de forma geral.....	124

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	15
INTRODUÇÃO.....	19
CAPÍTULO 1 E-BOOK: DO LIVRO IMPRESSO AO DIGITAL.....	24
1.1 O LIVRO DE HISTÓRIA INFANTIL E A RELAÇÃO DAS CRIANÇAS COM AS MÍDIAS.....	25
1.1.1 A literatura infantil em formato digital.....	35
1.2 OS CAMINHOS PERCORRIDOS PELO LIVRO	38
1.2.2 <i>E-book</i> - O Livro em forma digital.....	44
1.2.2 <i>E-book reader</i> – Leitor eletrônico para livros digitais.....	58
CAPÍTULO 2 MAPEANDO OS E-BOOKS DISPONÍVEIS: PROCURA E DEFINIÇÃO DAS FONTES DE PESQUISA.....	64
2.1 PROCESSO DE BUSCA: ONDE ESTÃO OS E-BOOKS?	66
2.2 APRESENTAÇÃO DOS DOCUMENTOS ANALISADOS.....	70
CAPÍTULO 3 OS E-BOOKS EM ANÁLISE: LINGUAGEM VISUAL, PORTABILIDADE, USABILIDADE E INTERATIVIDADE.....	79
3.1 A LINGUAGEM VISUAL EM FOCO.....	81
3.2 A PORTABILIDADE E A LEITURA NAS MULTIMÍDIAS.....	92
3.3 A USABILIDADE DOS E-BOOKS.....	103
3.4 A INTERATIVIDADE AGREGADA AO LIVRO.....	116
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	126
5 REFERÊNCIAS.....	131
6 APÊNDICES	136
7 ANEXOS	139

APRESENTAÇÃO

"Há maior significado profundo nos contos de fadas que me contaram na infância do que na verdade que a vida ensina" (SCHILLER, poeta alemão)

Certa vez li que para sermos realmente felizes devemos nos afastar de fazer aquilo de que não gostamos. Ora, é inevitável termos que, por diversas vezes, nos ocupar com afazeres nem um pouco prazerosos. Na mesma ocasião "o texto" esclarecia como isso poderia ser verdadeiramente possível. Ele dizia para lembrarmos do que mais gostávamos de fazer na nossa infância e escolhermos então uma profissão a qual se assemelhasse às brincadeiras de que tanto gostávamos, pois passaremos a maior parte do tempo em função dela. Fiquei realmente pensando a respeito durante muitos anos, guardando de forma inconsciente esse conselho e muitas vezes sem perceber, essa recomendação direcionou muitas decisões no decorrer da minha trajetória. Paro para comparar atividades que nos dão prazer em realizar com essas brincadeiras de quando éramos crianças. Esquecíamos realmente de tudo e não víamos a tempo passar. Caso ninguém chamasse para almoçar esquecíamos até que estávamos com fome diante do entusiasmo que nos preenchia. Procurei em todo o meu caminho andar por estradas que me causassem esse furor e que me motivassem a sempre manter esse entusiasmo sentido na infância.

Estudei todo o "primário, ginásio e 2º grau" ao lado da minha casa em um Colégio Estadual chamado "Roberto Moritz"². Na quarta série do primário tive uma professora que se chamava Sueli Rossa, lembro-me ainda de o sobrenome ser escrito assim, com dois "esses". Ela despertou em mim o que eu mais gosto de fazer até hoje, que é inventar histórias e ilustrá-las. Sempre ao final da aula, em pé diante de nossas carteiras enfileiradas, ela tirava um livro em meio aos seus diversos materiais e o contava para nós. Eu gostava tanto disso que até hoje leio contos infantis antes de dormir, porém com outro olhar, buscando agora diferentes versões

² Ituporanga – SC

e ilustrações sobre uma mesma história e as contribuições que podem trazer a uma criança. Mesmo adulta, o prazer em se transportar para dentro do enredo, mesmo se imaginando na personagem de uma lesminha³, por exemplo, é o mesmo de quando era pequena. A bibliotecária da escola, naquele período, abria sempre exceção e emprestava mais livros que o permitido, pois não acreditava como uma criança gostava tanto de ler sem ser por obrigação.

Mas esta brilhante professora não se restringia apenas à leitura. Ela fazia com que, a partir de uma música, criássemos a nossa própria versão da história, inventar uma paródia, ou a partir de uma história criar um cartaz, partindo de uma música sugeria uma peça para encenarmos. Éramos realmente *produtores* e não só *receptores* dos materiais como tão bem defende Buckingham.⁴ Essa competência que nos era conferida fazia ser maravilhoso estudar, ler, ir para a escola e fazer todas aquelas tarefas sempre criativas exigiam de nós um potencial que muitos nem sabiam que tinham.

É neste sentido que Bettelheim⁵ defende os contos infantis, por eles restaurarem um significado na vida das crianças. Para o autor, que é educador e terapeuta de crianças, é muito claro que se elas desde pequenas já se conhecessem, soubessem lidar com seus pensamentos mais íntimos e desta forma encontrassem o que lhes é significativamente importante na vida, não necessitariam de ajuda especial, seja na própria infância ou na vida adulta.

Retomando ao pensamento inicial, em resgatar tudo o que eu mais gostava de fazer na infância, são-me muito nítidas as cenas. Quando visito meus pais, que moram no mesmo lugar, ouço ainda o “sinal bater”, não como uma lembrança, mas por que agora, depois de anos, ele está “programado para tocar sozinho”. Então, mesmo nas manhãs de domingo, no mesmo horário, ouve-se pelos muros adentro aquele barulho saudoso carregado de memórias. Além de inventar histórias, eu adorava brincar de professora, mas não com alunos de verdade, pois gostava

³ PENTEADO, Maria Heloísa. *Dona Lúcia já vou indo*. Ática



⁴ BUCKINGHAM, David. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. Trad. Gilka Girardello e Isabel Orofino. São Paulo: Loyola, 2007.

⁵ BETTELHEIM, B. *A psicanálise dos contos de fada*. Trad. Arlene Caetano, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

quando só as bonecas fingiam estudar e se comportavam ora como alunas exemplares ora como nenhum modelo a ser seguido. Passava o dia inteiro escrevendo no quadrinho grudado na parede da garagem, corrigindo provinhas imaginárias e buscando ser uma professora tão boa quanto as que eu tive. Adorava também criar. Criava desenhando mil roupas e compilava-as de forma que pareciam livrinhos ou revistas. Fingia vendê-las ou usá-las como uma princesa que as pode trocar a todo instante. Eu desenhava, desenhava, escrevia, escrevia, recortava, recortava, pintava, coloria e até hoje tenho verdadeiro fascínio em fazer tudo isso.

Cursei em 1998 Artes Cênicas na Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, ocasião na qual passei a residir em Florianópolis. Frequentei a metade do curso, quando iniciei Moda-Estilismo na mesma instituição por conta de disciplinas de figurino que havia cursado e que me motivaram a mudar de curso. Os quatro anos e meio passaram e nem foram percebidos, pois nunca foram encarados como estudo diante do encanto que me causava. A Pós-Graduação em Moda- Pesquisa e Criação, veio simultaneamente à experiência de lecionar no Centro Universitário Leonardo da Vinci – Uniasselvi em Indaial, onde leciono há cinco anos. Ministro disciplinas de Desenvolvimento de Produto e Coleção, Computação Gráfica aplicada ao Design e Desenhos Técnicos de Produtos do Vestuário fazendo uso de aplicativos como o *CorelDRAW* e o *Photoshop*. Atualmente leciono também para os cursos de Design de Moda na Faculdade Estácio de Sá e UDESC, ambas localizadas em Florianópolis –SC.

Optei pelo Mestrado em Educação com a intenção em estudar outra área de meu interesse que fosse diferente a de Design em Moda, embora a linha de pesquisa de Educação, Comunicação e Tecnologia acaba por envolver tudo que diz respeito às disciplinas que ministro. Todos os conhecimentos adquiridos para a realização deste projeto me auxiliaram de maneira simultânea aos processos desenvolvidos em sala de aula. Principalmente nas disciplinas que envolvem os Laboratórios de Informática faz-se uso das tecnologias que permitem aplicar na prática tudo o que compreendemos na teoria a respeito dos benefícios das mídias e da virtualização.

Como projeto pessoal, trabalharei futuramente dedicando grande parte do meu tempo ao desenvolvimento de livros para crianças em paralelo as aulas de Design de Moda. A minha última história escrita, intitulada de *Xeque-Mate* está em

processo de finalização de pinturas e acabamentos das ilustrações e será editada no segundo semestre de 2010 por uma editora paranaense. A pesquisa sobre livros infantis digitais, na qual veremos no decorrer deste projeto, auxiliou de maneira grandiosa meu crescimento como produtora de histórias para crianças consideradas nativas digitais. Suas percepções a respeito do mundo que as cerca é diferente das de quando éramos pequenos. Essas mudanças em seus comportamentos mostram caminhos aos que convivem com elas e desenvolvem produtos direcionados a elas. Caminhos estes que nem sempre são os mesmos que imaginamos gostarem de trilhar, pois possuem outras interpretações e exigem novos parâmetros para lidarmos com elas. Diante destes novos leitores, optei por desenvolver também uma versão digital do livro *Xeque-Mate* com todos os recursos considerados positivos analisados nesta pesquisa.

Para o ingresso no Mestrado em Educação, Comunicação e Tecnologia, fiz o projeto sobre *e-books* para crianças, como já mencionei anteriormente, por acreditar que livros digitais são mais uma maneira de incentivá-las à leitura diante desta “febre” que elas têm pelos computadores. O formato da pesquisa passou por grandes mudanças no decorrer desses quase dois anos objetivando delimitar melhor o tema. O foco central continua sendo os livros digitais com os quais se fará uma análise dos materiais encontrados direcionados para crianças brasileiras.

Olho para minha vida e vejo que tudo o que faço é com imenso encanto e satisfação. Olho para trás, para minha infância vivida infinitas vezes de tanto que a relembro, e percebo que todas as opções hoje feitas são exatamente as que eu “fingia fazer quando era pequena”: professora, moda, livros infantis, desenhar, pintar quadros, criar, criar e criar...

INTRODUÇÃO

“É preciso correr o máximo que você puder para permanecer no mesmo lugar. Se quiser ir a algum outro lugar, deve correr pelo menos duas vezes mais depressa do que isso”⁶

Cada vez mais, as mídias eletrônicas têm um papel importante na definição das experiências culturais das crianças que nascem ou crescem na sociedade contemporânea. Formam-se grupos que podem ser delineados com grande nitidez entre aqueles que sabem usar e os que não sabem usar as tecnologias. As crianças e os jovens, por sua vez, já nasceram em meio a esse turbilhão de novas invenções que nos são apresentadas todos os dias e são consideradas por isso como “nativos digitais”⁷.

Segundo Pierre Lévy, nesta *realidade virtual* na qual estamos irreversivelmente inseridos, em meio à internet e ciberespaços, “enquanto tal, a virtualização não é nem boa, nem má, nem neutra. Ela se apresenta como movimento mesmo do ‘devir outro’ - ou heterogênese – do humano”⁸. Ele nos alerta que antes de temê-la, condená-la ou lançarmo-nos às cegas a ela, devemos primeiramente fazer um esforço para apreender, pensar e compreender toda a amplitude que a virtualização exprime. Dos autores analisados nesta pesquisa que discutem este tema ele é o que menos pareceu se envolver no embate entre os que defendem e criticam esse fenômeno e, ao mesmo tempo, o que mais se esforçou para compreender por completo as particularidades da virtualização.

É este viés que esta pesquisa percorre. Da mesma forma que Lévy nos convoca a não rotularmos a virtualização, convida-se o leitor a encarar os *e-books* de forma também imparcial, tomando-o não como o melhor meio para a criança ler um livro, nem como um inimigo ou substituto do livro impresso, mas como mais uma forma de leitura. O livro eletrônico, que é fruto da virtualização, pois é lido em suporte digital, ganha destaque nesta investigação ao ser apontado como *mais* um método para os leitores mirins poderem desfrutar de uma história direcionada a eles.

⁶ CARROL, Lewis in Bauman (p.64). BAUMAN, Zygmund. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar. 2001.

⁷ PRENSKY, Marc. *Digital GameBased Learning* (2001) utiliza esse termo para nomear o indivíduo que nasceu na era digital, submerso no mundo conhecido como *hitech* (alta tecnologia).

⁸ LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996. Grifo do autor.

Percebe-se que essas mudanças pelas quais passamos, com o surgimento de novas tecnologias, foram também sentidas por nossos antepassados com o aprimoramento das técnicas existentes. A escrita, a expansão do conhecimento com o invento da impressão, o período da revolução industrial, a invenção dos automóveis e telefone, por exemplo, são alguns desses processos que modificaram o convívio de uma sociedade.

Ao olharmos para trás podemos traçar com mais clareza uma linha cronológica do surgimento de cada técnica e quais as invenções que mais causaram impacto e mudanças nas vidas das pessoas. De fato, o advento de computadores, softwares e informações em rede de modo simultâneo é algo fascinante e causa ao mesmo tempo nas pessoas angústia e entusiasmo. Para os “analfabetos ou imigrantes digitais”⁹, como são chamadas as pessoas que não sabem usar as novas tecnologias ou que não têm domínio de todas as suas potencialidades, sentem com grande nitidez o “antes e o depois” destas novas tecnologias. Quem passou por esse processo de migração¹⁰ se diferencia com nitidez de quem faz uso constante dos elementos da virtualização. Crianças e jovens já nasceram socializadas nessas “novas invenções”, por isso que são rotuladas como nativas dessa sociedade digital.

Crianças e jovens que fazem parte da *geração net* já exibem um perfil muito diferente dos excluídos digitais, e as diferenças não estão apenas na fluência com que usam computadores e redes. A conduta desses jovens em atividades diárias em seus computadores muda também a maneira como agem quando não estão conectados. Essas novas maneiras de pensar e agir das novas gerações digitais influenciarão o futuro das escolas e da educação de modo geral.¹¹

De fato, professores que lecionam para este público já percebem essa diferença em sala de aula e sentem de maneira brusca a necessidade de mudar seus métodos de ensino-aprendizagem. Os produtores de materiais direcionados

⁹ PRENSKY, Marc. *Digital natives, digital immigrants*. In:_. *On the Horizon*. NCB University Press, No. 5, Vol. 9. 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20%20Part1.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2009.

Prensky usa o termo “imigrante digital” para nomear o indivíduo nascido na era analógica, que aos poucos vai se familiarizando com as diferentes tecnologias.

¹⁰ Entende-se aqui por “migração”, as pessoas que nasceram no período que antecede o surgimento e uso em grande escala de computadores, internet e demais tecnologias criadas a partir destas e que se vêem inseridas neste meio tecnológico.

¹¹ TAPSCOTT, D. *Growing up digital: The rise of new generation*. Nova York: McGraw Hill, 1998. p. 115-116. Geração net é um termo criado pelo autor para designar crianças e jovens que, desde muito cedo, utilizam regularmente computadores e acessam redes digitais.

para o público infantil da mesma forma procuram se adequar a essa nova geração lançando produtos que lhes sejam peculiares, caso contrário, correm o risco de as crianças não se interessarem.

Diante destes produtos digitais dirigidos para as crianças destaca-se o **tema desta pesquisa que é a análise das características do Livro Eletrônico infantil, ou e-book**, como é igualmente conhecido. A questão que determina a trajetória da investigação se consolidou na idéia de procurar por estes materiais e analisá-los pela forma como são apresentados às crianças, já que a leitura não acontece no papel impresso e sim em uma tela. A partir disto o “**problema norteador**” se firmou em: **Como se apresentam os e-books infantis encontrados no Brasil no que diz respeito as suas características?**

Com base nesta problemática delineou-se os seguintes objetivos:

OBJETIVO GERAL

Identificar as características dos *e-books* infantis encontrados no Brasil

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conceituar *e-books* e descrever as transformações pelas quais o livro passou;
- Identificar os diferentes tipos de *e-books* infantis direcionados para crianças brasileiras;
- Analisar os materiais selecionados quanto a sua linguagem visual, portabilidade, usabilidade e interatividade.

Quadro 1: Objetivo Geral e Objetivos Específicos

Para melhor entendermos a estrutura com a qual se organizou o trabalho, abordar-se-á de maneira mais detalhada cada um dos três capítulos apontando os critérios estabelecidos para o seu desenvolvimento.

No *primeiro capítulo*, delineou-se brevemente a importância do livro de histórias para crianças, já que a idéia central da pesquisa engloba diretamente as narrações direcionadas a elas. Desta forma, viu-se a necessidade de levantar algumas considerações acerca do *texto literário* em si, já que as histórias infantis se

pautam seguindo essa estrutura. Esta definição se fez presente, pois foi preciso esclarecer alguns conceitos de *Literatura infantil* para poder caracterizar os materiais encontrados quanto ao seu conteúdo.

Este capítulo abordou também questionamentos acerca da relação das crianças com as mídias. O foco da pesquisa foi analisar as histórias infantis que se encontram atualmente também no formato digital, os e-books, e estes meios são “familiares” a este público. Não só a relação delas com os computadores ou histórias virtuais foram explorados, mas a intervenção das mídias em suas vidas de forma geral.

A fundamentação teórica se consolidou com base em pesquisa bibliográfica para se obter maior clareza quanto ao significado de palavras que norteiam a pesquisa. O *primeiro capítulo* definiu o que pode ser considerado como um livro eletrônico a partir dos conceitos de autores como Bellei (2001), Bonezi (2007), Chartier(1999), Furtado (2002), Lajolo (2009), Lévy (1996), Santaella (2004) e Zilberman (2001). Para dar procedência ao restante da pesquisa era essencial a definição desse conceito em específico, para posteriormente classificar e descrever os materiais no segundo e terceiro capítulos. Traçou-se como meta responder três pergunta-chave: “O que são e-books?”; “Que tipo de materiais podem ser considerados como livros eletrônicos?” e “Qual a trajetória percorrida pelo livro até chegar ao formato digital?” arriscando até sugestões de como ele poderá ser lido um dia.

O *segundo capítulo* descreveu as estratégias de busca das fontes de pesquisa. Por estas estratégias foram identificados os dezenove diferentes tipos de *e-books* encontrados em sites brasileiros e nas livrarias. Estes, obviamente, se enquadram como livros eletrônicos diante dos conceitos anteriormente estabelecidos no primeiro capítulo. A análise destes materiais se deu por amostragem diante do grande número de materiais existentes, fazendo necessário apontar apenas os dezenove diferentes tipos.

A verificação ocorreu no *terceiro capítulo* por meio da catalogação dos materiais em tabelas distintas e distribuídos em quatro categorias diferentes para facilitar a compreensão das características de cada *e-book*. A intenção da divisão por categorias de análise (Linguagem visual, Portabilidade, Usabilidade e Interatividade) foi classificar quanto à qualidade das características referentes aos

materiais que se encontram em formato digital.

A categoria *Linguagem visual* verificou as ilustrações e o layout de forma geral dos e-books.

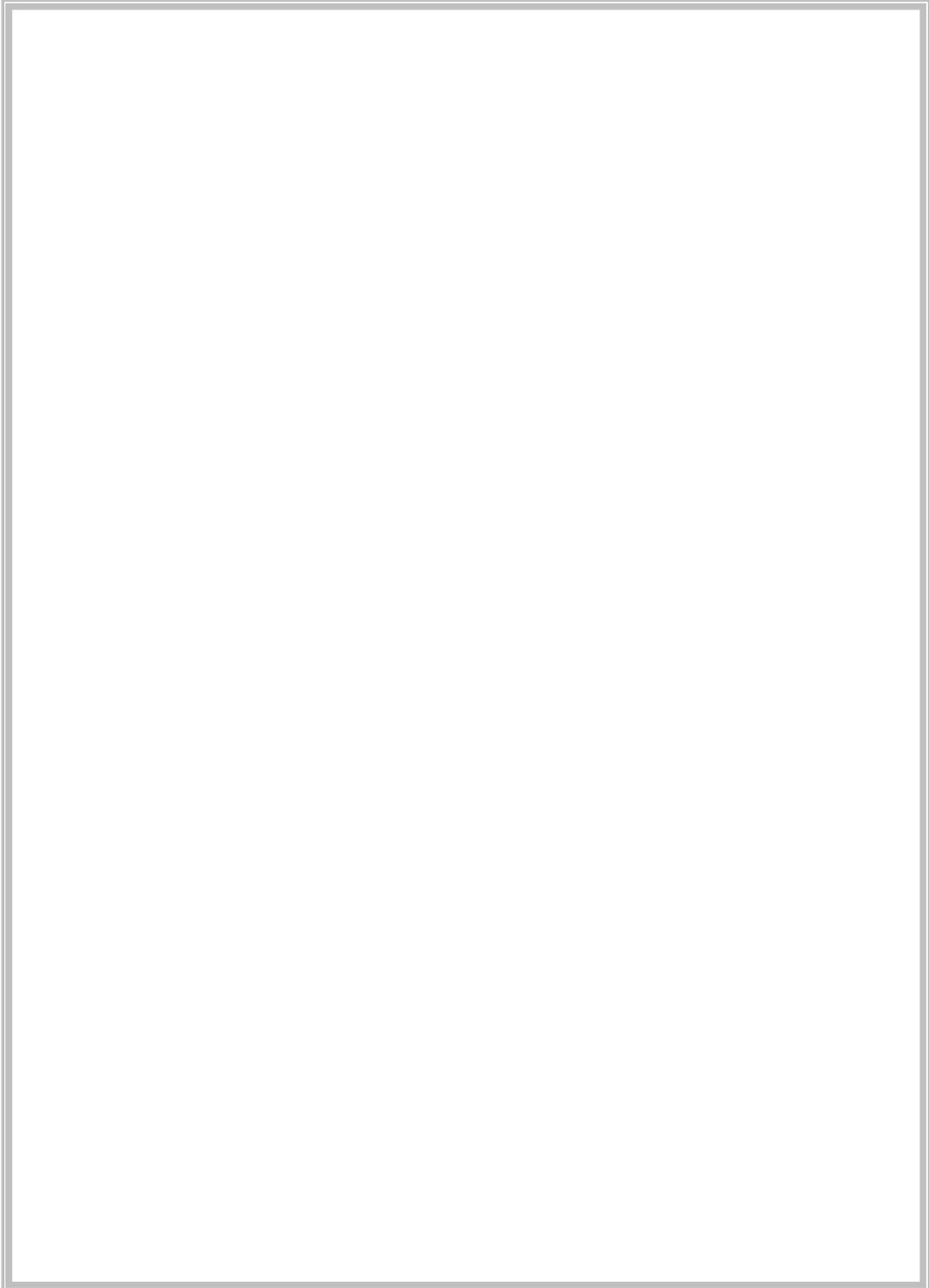
A categoria *Portabilidade* teve a função explorar todos os novos meios (mídias) para ler um livro infantil diante das crescentes invenções nesta área pois a cada dia desenvolvem-se inúmeras ferramentas, aplicativos, softwares, objetos eletroeletrônicos, armazenadores virtuais, cartões de memória e muitos outros aparatos tecnológicos que até mesmo os mais atentos as tecnologias desconhecem. Diante disto os recursos multimídias auxiliares da leitura virtual foram expostos para maior entendimento da portabilidade de um *e-book*.

A categoria *Usabilidade* se encarregou de analisar as páginas virtuais, a legibilidade do texto, som, a facilidade de encontrar o material e a usabilidade de forma geral.

Coube à categoria *Interatividade* verificar se as histórias possuem hipertexto e se há possibilidade de interação com o texto e com as ilustrações.

Após a indicação *quantitativa* destes resultados, foi feita uma análise *descritiva* individual destacando alguns detalhes importantes percebidos neles. De forma geral, é nítido perceber como é ainda precária a maneira como estes materiais digitais são disponibilizados. Os materiais selecionados possuem boas histórias, ótimas ilustrações, livros com a narração do texto, imagens com animação e outras características que também são muito usadas em livros infantis. Ora, mas não é isso que já vemos nos livros impressos? Com tantos recursos que poderiam ser usados diante das mídias existentes, da virtualização, dos softwares e aplicativos, percebeu-se que os livros digitais ainda não se distanciam muito dos livros impressos quanto as suas características.

As mídias e os *livros digitais* em específico são vistos nesta pesquisa, como grandes aliados na educação das crianças e jovens na sociedade contemporânea. Se soubermos usar essas ferramentas a favor do ensino-aprendizagem, quem sabe teremos uma geração que valorize ainda mais o prazer pela pesquisa, leitura e conseqüentemente, adultos criativos e transformadores, conscientes de suas ações.



CAPÍTULO 1 E-BOOK: DO LIVRO IMPRESSO AO DIGITAL

1.1 O LIVRO DE HISTÓRIA INFANTIL E A RELAÇÃO DAS CRIANÇAS COM AS MÍDIAS

Os livros de histórias infantis são tão encantadores, que para muitos de nós permanecem até hoje como verdadeiros objetos sagrados. Ao retomarmos a leitura de um desses, muitas vezes despedaçados de tão lidos, traçamos uma ponte imediata para aquele tempo que não volta mais e, à medida que os anos passam, auferimos maior importância em nossas vidas. Por meio deles experimentamos as mesmas sensações que sentíamos quando alguém um dia nos narrou a história, mergulhando novamente em nosso mundo secreto, cheio de desejos infantis e mistérios existenciais. Tatar¹² nos afirma que, tenhamos ou não consciência, os contos de fadas modelaram em nós, códigos de comportamento e trajetórias de desenvolvimento ao mesmo tempo em que nos muniram de idéias sobre como agir sobre o que acontece no mundo.

Diante da influência que percebemos dos livros infantis terem moldado de certa forma nosso caminho, compreendemos cada vez mais que a literatura direcionada para crianças, procura dirigi-las para a descoberta de sua identidade e formação de seu caráter. O educador e terapeuta de crianças gravemente perturbadas Bruno Bettelheim¹³, acredita que os contos de fadas se encaixam perfeitamente quanto a este direcionamento, pois eles não evitam mostrar os problemas existenciais inerentes a todos nós. Bettelheim salienta que “a criança se sente entendida e apreciada bem no fundo de seus sentimentos, esperanças e ansiedades, sem que tudo isso tenha que ser puxado e investigado sob a luz austera de uma racionalidade que ainda está aquém dela”¹⁴. A criança se identifica com uma boa literatura infantil, pois ela mostra a realidade de uma forma nova e criativa deixando espaços para a imaginação desenvolver-se nas entrelinhas.

¹² TATAR, Maria. *Contos de fadas*: edição comentada e ilustrada. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

¹³ BETTELHEIM, B. *A psicanálise dos contos de fada*. Trad. Arlene Caetano, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980. (p.12)

¹⁴ BETTELHEIM. Op. Cit. (p.27)

A vida é frequentemente desconcertante para a criança diante de tantas informações que ela ainda não está preparada para conhecer. Ela precisa ter a possibilidade de se entender neste mundo complexo com o qual deve aprender a lidar.

Para ser bem sucedida neste aspecto, a criança deve receber ajuda para que possa dar algum sentido coerente ao seu turbilhão de sentimentos. Necessita de idéias sobre a forma de colocar ordem na sua casa interior, e com base nisso ser capaz de criar ordem na sua vida. Necessita, e isto mal requer ênfase neste momento de nossa história, de uma educação moral que de modo sutil e implícito conduza-a as vantagens do comportamento moral, não através de conceitos éticos abstratos, mas daquilo que lhe parece tangivelmente correto, e portanto significativo.¹⁵

A criança encontra este tipo de significado nos contos infantis. Por meio das histórias, os adultos podem conversar com as crianças sobre o que é importante em suas vidas, sobre questões que vão do medo do abandono e da morte às fantasias de vinganças e triunfos de finais "felizes para sempre". Tatar assegura que enquanto olham figuras, lêem episódios e viram páginas, adultos e crianças podem estabelecer uma "leitura interativa", diálogos que ponderam os efeitos da história e oferecem orientação para o pensamento sobre assuntos similares do mundo real. A leitura na infância prepara as crianças para o mundo sobre assuntos como: o fato de a natureza humana não ser inatamente boa, que o conflito é real, que a vida é muitas vezes severa antes de ser feliz, e com isso as tranquiliza quanto a seu senso de individualidade e em relação a seus próprios medos.¹⁶

Percebe-se que, cada vez mais, as crianças deixam de se interessar por brincadeiras inventadas por elas ou daquelas que passaram de geração em geração. As histórias infantis muitas vezes não exercem mais nelas aquele fascínio que nos causava quando ouvíamos um conto. Tudo já vem pronto, desde os brinquedos até a imaginação homogeneizada. A noção de que as crianças estão crescendo privadas de suas experiências infantis, tornou-se corriqueira na psicologia popular levando muitos a acreditar na "morte da infância". As mídias eletrônicas crescem rapidamente a cada dia e muitas vezes modificam precipitadamente também as percepções que as crianças fazem do mundo onde vivem.

Para entendermos melhor essa preocupação acerca da infância e de tudo que pode influenciar na educação de uma criança, não parece incorreto definir a

¹⁵ BETTELHEIM. Op. cit. (p. 13)

¹⁶ TATAR. Op.Cit.

“infância” como uma idéia em si fundamentalmente *moderna*. O professor David Buckingham¹⁷, referência internacional no campo da pesquisa em Mídia-Educação sugere que a separação entre crianças e adultos começou na Renascença e atingiu maior força com a expansão da industrialização capitalista. Neste sentido, nossa compreensão contemporânea de infância tem como base assegurar a estabilidade da ordem social, já que são confinadas em instituições de escolarização obrigatória. “Definir as crianças como inerentemente ‘irracionais’ justifica a introdução de um longo período no qual elas pudessem ser treinadas nas artes do autocontrole e do comportamento disciplinado”¹⁸

As crianças são atualmente vistas como independentes e decididas em suas ações e passam a ter voz ativa nas decisões da família. Principalmente em relação às mídias elas são encaradas como dotadas de uma forma poderosa de “alfabetização midiática” e possuidoras de uma sabedoria natural espontânea que de certo modo parece negada aos adultos. Acredita-se, por exemplo, que atualmente uma criança de idade aproximada a dez anos tem mais informações armazenadas que um homem de setenta anos, devido a quantidade de subsídios que lhes são passados diariamente resultantes da vida moderna.

De fato, toda a sociedade contemporânea ainda sente este crescente impacto causado pelo acúmulo de informação. Impacto este sentido não apenas em função da eletrônica em si, que surgiu nas últimas décadas, mas como estas nos proclamam mudanças culturais profundas em formas de acesso a essas informações e os hábitos passamos a ter ao consumir conhecimento.

A valorização do leitor e da leitura parece chegar tarde demais: anuncia-se o final da era do livro, sua substituição por multimídias interativas, a metamorfose do consumidor de obras escritas no *nerd* internauta, aventureiro que percorre até agora desconhecidos universos virtuais.¹⁹

Zilberman questiona a influência das tecnologias nos processos de leitura, com os quais transmitimos e acumulamos saberes, e a existência das bibliotecas sem livros, em que a leitura está dissociada do livro. O tipo de leitura que fazemos

¹⁷ BUCKINGHAM, David. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. Trad. Gilka Girardello e Isabel Orofino. São Paulo: Loyola, 2007. (p. 52)

¹⁸ Op. Cit. grifo do autor.

¹⁹ ZILBERMAN, Regina. *Fim do livro, fim dos leitores?* São Paulo: SENAC, 2001. (p.105)

hoje é o mesmo de um livro impresso ou transmitem uma compreensão superficial do que está sendo transmitido? Muitas das *leituras* disponibilizadas para as crianças, mais parecem manuais de como deveriam se comportar, ou contam histórias de personagens perfeitas, inexistentes na vida real. Zilberman da mesma forma critica estes materiais, e acredita que o interesse da criança pela leitura desaparece no mesmo instante em que a repreensão é compreendida. “A máscara cai quando se percebe a intenção moralizante; e o texto se revela um manual de instruções, tomando o lugar da emissão adulta, mas não ocultando o sentido pedagógico”²⁰. Tanto em livros impressos, como nos digitais, ainda encontramos histórias com essas características.

Atendo-nos mais às tecnologias e tudo que surge em prol de facilitar nossas vidas, Buckingham afirma que cada vez mais, as mídias eletrônicas têm um papel mais significativo na definição das experiências culturais das crianças que nascem ou crescem na sociedade contemporânea.

Não há mais como excluir as crianças dessas mídias e das coisas que elas representam, nem como confiná-las a materiais que os adultos julgam bons para elas. A tentativa de proteger as crianças restringindo o acesso às mídias está destinada ao fracasso. Ao contrário, precisamos agora prestar muito mais atenção em como preparar as crianças para lidar com essas experiências.²¹

Crianças e jovens têm tempo e curiosidade para se lançar nas redes de forma aberta, para criar e descobrir novas informações. Os melhores produtores de software temem mais, por exemplo, a capacidade dos jovens para gerar inovações do que das próprias empresas concorrentes.

A ruptura nas hierarquias de poder em relação ao acesso e processamento das informações é característica da internet e atinge diretamente as maneiras formais de treinamento e aquisição de conhecimentos. Cada vez mais, é preciso que haja uma nova escola, que possa aceitar o desafio da mudança e atender às necessidades de formação e treinamento de novas bases.²²

Essas transformações refletem no comportamento das novas gerações

²⁰ ZILBERMAM, Regina. *A literatura infantil na escola*. São Paulo: Global, 2003 (p. 24)

²¹ Op. cit. (p. 32)

²² KENSKI, Vani Moreira. *Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação*. Campinas: Papirus, 2007. (p.51)

(principalmente as que nasceram a partir dos anos 90 e que convivem naturalmente com computadores e redes) e suas relações com a educação. Kenski ressalta que “as crianças são, pela primeira vez, autoridades, especialistas em algo central.”²³ Ela ainda destaca uma frase que traduziu e que é bastante impactante escrita por DonTapscott: “Pela primeira vez, num dado domínio, os estudantes viraram professores e os professores, alunos. A dinâmica do poder alterou-se para sempre.”²⁴ Esse mesmo autor informa que na Finlândia, por exemplo, em meados dos anos 1990, o governo escolheu 500 crianças e jovens para que dessem formação tecnológica aos seus professores. A hierarquia do saber se inverteu a ponto de ele acreditar que não tem mais volta. E é a respeito deste papel de protagonistas que as crianças desejam assumir, que percebemos que a relação delas com as mídias se estreitam cada vez mais. Mas cabe analisarmos essa afirmativa e dizer que o fato de as crianças terem domínio sobre as tecnologias, não significa que saibam mais que um adulto, pois a pouca idade lhes priva na maioria das vezes da ética, do discernimento e de compreender todo o contexto moral, político, econômico que estão inseridas.

Quando nos referimos à mídia, normalmente a delineamos com uma imagem pejorativa e que existe para nos manipular ou iludir. Bertoni e Fernandes²⁵ fazem menção a essa impressão de que as mídias nos parecem estar sempre a serviço de uma *ideologia dominante*. As autoras acreditam que se estamos em um *mundo* capitalista, neoliberal e globalizado, que é função dos meios de comunicação venderem essa idéia, já que também dependem desse *mundo* para sobreviverem.

Martin Barbero²⁶ nos alerta quanto ao reconhecimento da complexidade cultural que hoje contêm os processos e meios de comunicação pois são muitos os compromissos que estes têm de assumir antes de serem puramente práticas instrumentais. O autor procura em sua obra *Dos meios às mediações* que o leitor primeiramente distinga que:

²³ KENSKI. Op. Cit. (p.49)

²⁴ TAPSCOTT, D. *Growing up digital: The rise of new generation*. Nova York: McGraw Hill, 1998.

²⁵ BERTONI, Luci Mara; FERNANDES, Angela Viana Machado. *Indústria Cultural e Educação*. Ensaio, Pesquisas, Formação. Cap. V – Mídia e Campanhas Educativas. Araraquara: JMEditora, 2003. (p.99)

²⁶ MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. 5 ed. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2008.

os meios de comunicação constituem hoje espaços-chave de condensação e intersecção de múltiplas redes de poder e de produção cultural, mas também alertar, ao mesmo tempo, contra o pensamento único que legitima a idéia de que a tecnologia é hoje o grande mediador entre as pessoas e o mundo, quando o que a tecnologia medeia hoje, de modo mais intenso e acelerado, é a transformação da sociedade do mercado, e deste em principal agenciador da mundialização. (op. cit.)

Briggs e Burke fazem a mesma tentativa na obra *Uma história social da mídia*²⁷ em olhar o tema por ângulos diferentes, pois procuram evitar dois perigos: o de afirmar que tudo piorou com as mudanças geradas pelas mídias ou admitir que houve um progresso contínuo.

O mesmo temor que gerou na sociedade o surgimento da imprensa por Gutenberg em meados de 1450, é igualmente sentido hoje com preocupações acerca da influência negativa da televisão e internet sobre nossos valores comportamentais. Para se detalhar melhor essa comparação avançaremos mais na história com o exemplo extraído da obra de Postman quando ele cita a antiga lenda egípcia *O Julgamento de Thamus*²⁸. Ele narra o dia em que *Thamus* recebeu o deus *Theuth* para que lhe mostrasse suas diversas invenções. Dentre elas estava a escrita que ele enalteceu afirmando ao rei que ela iria aperfeiçoar tanto a sabedoria como a memória. Prontamente *Thamus* afirmou que aquela invenção não seria boa pois aqueles que a adquirissem iriam “parar de exercitar a memória e se tornarão esquecidos; confiarão na escrita para trazer coisas à sua lembrança por sinais externos, em vez de fazê-lo por meio de seus próprios recursos internos. O que você descobriu é a receita para a recordação, não para a memória” (Op. Cit). Já em relação à sabedoria ele acreditava que quem a tivesse, a usufruiria sem a realidade pois estes iriam “receber uma quantidade de informação sem a instrução adequada, e, como consequência, serão vistos como muito instruídos, quando na maior parte serão bastante ignorantes”. (Op. Cit.) O rei temia que as pessoas providas com o conceito de sabedoria, que não fosse a sabedoria verdadeira viriam a ser um fardo para a sociedade.

Ora, se esta não é exatamente a situação que vivemos hoje. As mídias de maneira bem mais impactante do que no surgimento da escrita, propagam informação de forma instantânea, disseminando o conhecimento em tempo real, este

²⁷ BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: De Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006. (p.13-14)

²⁸ POSTMAN, Neil. *Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia*. São Paulo: Nobel, 1994.

sendo adequado ou não. Um argumento ou julgamento sobre qualquer questão, mesmo não sendo a respeito das tecnologias, não precisa ser visto como *ou é isto ou aquilo*, como um fardo ou uma benção. Ela pode ser boa como ruim e não precisamos tomar partido em sem contra ou a favor.

Referindo-se ao público infantil, a praticidade e o fascínio perante tudo o que a mídia nos exerce ainda, não poderia ser diferente se tratando das crianças. As críticas a respeito do que é produzido a elas é ainda assunto bastante discutido entre os estudiosos, principalmente tratando-se da mídia televisiva.

Muitos caminhos têm de ser simultaneamente trilhados na tentativa de criar um melhor ambiente de mídia para as crianças e de pôr em prática seus direitos: seu direito de acesso à informação, principalmente informação de boa qualidade; seu direito à liberdade de expressão; seu direito a participar da mídia e seu direito de serem protegidas de conteúdos nocivos.²⁹

Tratando-se ainda das crianças em relação às mídias, a Convenção Organização das Nações unidas (ONU) nos deixa claro em seus documentos quanto a este direito delas de *provisão, proteção, produção e participação*. Ao se defender o direito de *participação* das crianças nas mídias, passamos a falar dos direitos "passivos" aos "direitos ativos". "A ênfase aqui não está tanto naquilo que deveria ser oferecido às crianças (ou mantido distante delas), mas no direto envolvimento delas na *formação* e na *produção* do ambiente de comunicação que as cerca."³⁰

Grande parte dos materiais disponibilizados às crianças pelas mídias não têm preocupação alguma com esta produção de qualidade *para* elas ou algo que pudesse ser produzido em paralelo *por* elas. Viu-se nesse público, não só pela indústria cultural, uma grande fatia lucrativa e a impressão que temos é que uma mídia sustenta a outra, fazendo-nos acreditar que são insubstituíveis em nossas vidas assim como os produtos oferecidos por ela.

Na obra *A criança e a produção cultural*³¹, Capparelli e Longhi falam das transformações que as novas tecnologias da comunicação e da informação trouxeram para a cultura digital, pois percebemos o grande espaço que se abriu para a ampliação do lucro por meio de produtos lançados para as crianças. Eles dividem

²⁹ BUCHT, Catharina; FEILITZEN, Cecília Von. Perspectivas sobre a criança e a mídia. Brasília: UNESCO, 2002. (p. 231)

³⁰ BUCKINGHAM, Op. Cit. (p. 291)

³¹ CAPPARELLI, Sérgio; LONGHI, Raquel. *A criança e a produção cultural: do brinquedo à literatura*. Cap. III – Produção cultural digital para a criança. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003.

esta produção cultural infantil em aquelas que fazem parte das velhas mídias, referindo-se aos suplementos culturais, livros, programas infantis pela televisão, filmes, discos e aqueles que se relacionam com as novas mídias que são os jogos de computador, correio eletrônico, *chats*, suplementos culturais e os livros eletrônicos.

Diferente das antigas mídias que centralizam de forma padronizada seus programas e conteúdos, são as novas mídias as quais permitirão que o que foi mencionado anteriormente possa ser colocado em prática. Ressalta-se novamente que é direito das crianças que todos os envolvidos sejam também autores, já que podem intervir diretamente no conteúdo dos produtos. Desta forma, a comunicação passa do modelo *um para muitos* para *muitos para muitos*.

Nesse mesmo viés, Borges³² partilha da mesma perspectiva quando vê a relação promovida pelas tecnologias na expansão da educação à distância com as práticas pedagógicas. Borges intitula esta nova proposta de uma comunicação que se dá de *todos-todos*, pois é viabilizada pelo uso das ferramentas interativas do ciberespaço, diferente da comunicação unidirecional *um-todos* onde o professor se comunica com o aluno e este “devolve” suas aprendizagens somente a ele como acontece nos métodos pedagógicos do ensino tradicionais.

Esta transição é de fato, igualmente almejada pelos livros eletrônicos em que os leitores possam ser de certa forma, também autores da obra.

E defenderemos a idéia de que há implicações qualitativamente diversas em certos produtos culturais digitais, onde a criança participa do próprio processo de produção. Nesse caso, a criança é ator ou trabalhador intelectual, tomando a expressão “produção cultural infantil” nos dois sentidos, ou seja, feita *para* as crianças e feita *pelas* crianças.³³

Faz-se agora um recorte na análise que Capparelli e Longhi praticaram ao observarem uma criança em duas situações diferentes na web³⁴, já que esta *fatia* da pesquisa dos autores faz necessária aqui, pois exprime uma forte característica vista

³² BORGES, Martha Kaschny. *Sociedade da informação, educação digital e inclusão*. Cap. II – Educação e Cibercultura: perspectivas para a emergência de novos paradigmas educacionais. Florianópolis: Insular, 2007. (p. 76)

³³ BORGES.Op. Cit. (p. 88)

³⁴ Web é um sistema de documentos em hipermídia que são interligados e executados na Internet. World Wide Web. Na língua portuguesa significa: "Rede de alcance mundial"; também conhecida como Web e WWW). Grifo do autor.

também pela pesquisadora desta investigação acerca dos livros eletrônicos. Na primeira situação, a criança entra em um *chat* direcionado para seu público (até 12 anos, sendo que a menina tinha 11) e a segunda ela entra em um site de contos, fábulas, poesias, piadas e parlendas. O site é italiano, mas com o *menu* temático mostra os caminhos entre autores, livros e CDs além dos contos infantis que podem ser lidos em várias línguas inclusive em português. Neste segundo momento a criança encontrou *links* para fábulas, canções de ninar, textos teatrais jogos e também para os principais nomes dos clássicos infantis como: Perrault, Irmãos Grimm, Lewis Carrol, Collodi e Andersen. Os autores relatam que em pouco tempo de visita, a menina já se cansa e volta para o *chat*, já que nele ela se encontra em tempo real. Além do mais, em *chats* ela encontra interatividade em um processo totalmente descentralizado. Nele a criança se utiliza de linguagens verbais e não-verbais se comunicando com outras pessoas fugindo de uma comunicação unidirecional como é a comunicação televisiva (um para muitos) ou a própria que ela encontrou no site com contos infantis.

Em muitos sites brasileiros onde encontramos histórias infantis, nos deparamos com a mesma situação vista pela menina na pesquisa de Capparelli e Longhi. Por meio de alguns comandos clica-se em um título e assim se obtém na tela o texto. Porém quando acessado, este se apresenta de forma rígida, fixa, como num livro. Percebe-se que muitas vezes o computador é utilizado apenas como um suporte novo para o impresso como bem explica Capparelli e Longhi:

Trata-se, no entanto, de uma transposição de conteúdos a que se tem acesso, normalmente, por meio de livros. A transposição é literal, linear, na mesma ordem original, geralmente cronológica, sem mudanças na linguagem. Assim, a rede é utilizada apenas como um novo suporte para o que antes era material, feito de átomos. Agora, de *bites*.³⁵

Esta adaptação, do impresso para o virtual, vista em muitos livros eletrônicos leva em conta apenas o meio, e não a sua linguagem. O conteúdo da maioria destes livros, que agora é visto na tela, não passou por qualquer alteração. Não são usados nem mesmo pequenas soluções que poderiam agregar aspectos bastante qualitativos aos *e-books*. “Não se utilizam, por exemplo, recursos *hipertextuais* como links ou sistemas de busca por palavras, proporcionados por tecnologias de escrita

³⁵ CAPPARELLI e LONGHI. Op Cit.(p.91)

como o hipertexto.”³⁶

Ao se debruçarem acerca da *produção cultural digital para crianças e jovens*, a partir das novas mídias os autores avaliam ao final de sua pesquisa, levantando muito mais questões do que conclusões. Um detalhe é nítido quanto aos produtos culturais digitais pois em pouco tempo analisando-os já se percebe que o acesso destes é extremamente seletivo. Sendo seletivo ele atinge usuários das classes mais privilegiadas economicamente e por conseqüência disso podemos concluir que é uma forma de consumo excludente.

De fato, *sites* de relacionamentos, *chats* e jogos eletrônicos *online* são muito acessados pelo público infantil e juvenil, assim como por muitos adultos. A interatividade associada ao tempo real em que os fatos acontecem faz com que o indivíduo que está inserido nisso não se sinta apenas espectador dos fatos e sim parte integrante dele. Assim como em sua vida real, ele tem agora também a chave quando inserido no mundo virtual, pois pode modificar o que está diante dele. Diante dos assuntos abordados neste tópico, percebe-se como algumas ferramentas disponibilizadas pelas mídias para crianças podem se tornar prazerosas substituindo hábitos que a principio eram desagradáveis.

Vamos imaginar, por exemplo, um livro virtual, que tivesse essa interatividade coligada à licença para mudar os fatos de sua história, sem regras nem caminhos pré-estabelecidos das ações das personagens e, além disso, que pudesse se interferir no enredo ao mesmo tempo real que outras crianças também podem. Imaginou? Caso isso fosse possível, poderia ser considerado um livro eletrônico? Com essas características não seria ao invés de um livro, um jogo eletrônico (*games*)? O fato de permitir que as crianças sejam também produtoras não ocasionaria esta ação em um trabalho infantil? Lançam-se esses questionamentos precipitadamente com a finalidade de sugerir algumas características acerca de como poderiam ser os livros digitais disponíveis atualmente. Desta forma podemos iniciar a leitura do próximo tópico através de um olhar crítico, pois partindo do conhecimento que temos da expansão da virtualização percebemos que as mídias poderiam agregar de forma qualitativa este material tão antigo, o livro, que dissemina o saber.

³⁶ CAPPARELLI e LONGHI Op Cit.(p. 93-94)

1.1.1. A literatura infantil em formato digital

Outro ponto importante que deve ser mencionado neste capítulo é em relação ao conteúdo em si dos livros, pois indiferente de ser digital, o que poderá ser considerado como matéria e forma de literatura? Vê-se a necessidade de levantar brevemente algumas considerações acerca do *texto literário* em si, já que as histórias infantis se pautam seguindo essa estrutura. Esta definição se faz presente neste momento, pois se precisa definir o conceito de *Literatura infantil* para poder caracterizar os materiais encontrados quanto ao seu conteúdo se podem ser considerados uma história infantil.

Uma história narrada é uma história que está organizada em forma de texto que tem o objetivo de expor uma seqüência de fatos, reais ou imaginários, em que personagens se movimentam num certo espaço à medida que o tempo passa³⁷. Coelho³⁸ nos apresenta o *fenômeno literário* como uma tríade: A invenção, a palavra e o livro.

Produto da imaginação criadora do homem, o fenômeno literário se caracteriza por uma duplicidade intrínseca: é simultaneamente abstrato e concreto. Abstrato, porque é gerado por idéias, sentimentos, emoções, experiências de várias naturezas... Concreto, porque tais experiências só *têm realidade efetiva* quando nomeadas, isto é, transformadas em *linguagem* ou em *palavras*. Estas, por sua vez, precisam ser registradas em algo que lhes dê o indispensável *suporte físico*, para elas existirem como fenômeno, ou seja, pra se comunicarem com seu destinatário e também para perdurarem no tempo.³⁹

A autora chama de *matéria literária a invenção* quando transformada em *palavras*, pois é este *corpo verbal* que constitui a obra literária. “As operações que intervêm na invenção literária, desde as *idéias em germinação* até a *elaboração da matéria* (narrativa, poética ou dramática), são os *recursos estruturais ou estilísticos*, os processos de composição, etc.”⁴⁰ É desta arte de o autor inventar ou manipular esses processos e recursos que caracteriza a matéria literária. Ela cita dez fatores que estruturam a matéria narrativa: 1. O Narrador, 2. O foco narrativo, 3. A história,

³⁷ Disponível em: www.scribd.com/doc/7370849/NARRAR

³⁸ COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Moderna, 2000 (p. 64)

³⁹ COELHO Op. Cit. (p. 64-65)

⁴⁰ COELHO Op. Cit. (p. 66)

4. A efabulação, 5. O gênero narrativo, 6. Personagens, 7. Espaço, 8. Tempo, 9. Linguagem ou discurso narrativo, 10. Leitor ou ouvinte.

Percebemos que o estilo literário para crianças se constitui nesses fatores básicos que formam a *matéria narrativa* ou *corpus narrativo*, pois nas histórias destinadas aos pequenos leitores é bastante clara essa organização

de uma voz que narra uma história a partir de um certo *ângulo de visão* (ou foco narrativo) e vai encadeando as seqüências (*efabulação*), cuja ação é vivida por *personagens*; esta situada em determinado *espaço*; dura determinado *espaço*; dura determinado *tempo* e se comunica através de determinada *linguagem* ou *discurso*, pretendendo ser lida ou ouvida por determinado *leitor/ouvinte*.⁴¹

Esses fatores são percebidos também nas histórias em quadrinhos, por exemplo, que são tão válidos quanto os livros de figuras como *processo de leitura* acessível ou adequado às crianças pequenas. O interesse das crianças pelos livros ilustrados ou, mais ainda, pelas histórias em quadrinhos, se caracteriza pela facilidade que esta leitura se mostra a criança, pois ela atende de forma direta à natureza ou as necessidades específicas dela. “As imagens no livro infantil são essenciais no processo de comunicação mensagem/leitor, pois atingem direta e plenamente o pensamento intuitivo/sincrético/globalizador que é característico da infância”.⁴²

Ao nos aprofundar sobre o assunto *Literatura infantil*, que é um dos temas abordados nesta pesquisa, já que trata-se de livros digitais direcionados às crianças, percebemos que alguns detalhes precisam ser citados para podermos classificar os materiais encontrados. No panorama literário geral, coexistem diferentes linhas ou tendências de criação literária e para focar de maneira mais didática essa classificação, apropriar-se-á das cinco linhas básicas, selecionadas por Coelho:

Linha do Realismo cotidiano: desdobrada em: Realismo Crítico, Realismo lúdico, Realismo Humanitário, Realismo histórico ou memorialista e Realismo mágico;

Linha do Maravilhoso: desdobrada em: Maravilhoso metafórico, Maravilhoso satírico, maravilhoso popular ou folclórico, Maravilhoso fabular e Maravilhoso

⁴¹ COELHO Op. Cit. (p. 92)

⁴² COELHO, Op. Cit.(p. 217)

científico;

Linha do Enigma ou Intriga Policial;

Linha da Narrativa por imagens;

Linha dos jogos Linguísticos;

Diante da grande variedade de formas aceitas pela literatura destinada aos pequenos leitores, podemos nos questionar quanto ao como situar a literatura infantil no quadro conceitual dos gêneros literários. Ela é um gênero, um subgênero, uma forma ou uma categoria?

De fato, conclusões como estas, que geram tantas discordâncias entre autores nesta área, não adicionará o que se almeja para esta pesquisa que é apenas escolher materiais que possam ser considerados como um livro infantil, e caso estejam no formato digital, como um *e-book* conseqüentemente. De qualquer forma, para melhor nos situarmos vemos na figura a seguir quadro classificatório segundo Coelho:

Literatura infantil: <i>Gênero o forma?</i>	
Gêneros	Subgêneros ou formas básicas
Poesia	Elegia, Soneto, Ode, Hino, Madrigal, etc
Ficção	Conto, Romance, Novela, Literatura Infantil
Teatro	Farsa, Tragédia, Ópera, Comédia, etc.
Formas Simples	Fábula, Apólogo, Parábola, Alegoria, Mito, Lenda, Saga, Contos etc;
Categorias (de Contos)	Conto Maravilhoso, Conto de Fada, Conto Exemplar, Conto Jocosos, Conto Cômico, Conto Religioso, Conto Etiológico, Conto Acumulativo etc;

Fonte: COELHO, Nelly Novaes. Literatura infantil: teoria, análise, didática.

Quadro 2 : Literatura infantil
Fonte: Coelho (2000) – Estrutura elaborada pela autora

O quadro classificatório acima considera *Literatura infantil* como gênero da ficção, já que abrange toda e qualquer prosa narrativa literária (linguagem artística construída pelo pensamento criador, lógico-poético, pois destina-se a um leitor

especial, a seres em formação, a seres que estão passando pelo processo de aprendizagem inicial de vida. Mas se nos atermos ao conceito de *matéria literária*, mencionado anteriormente, veremos que é isto que nos interessa de fato, já que é o corpo verbal que constitui uma obra literária, pois é a *invenção* do autor transformada em *palavras*. De acordo com isto, perceberemos os inúmeros tipos nos quais os *textos literários* infantis se enquadram. Ora se classificam como história em quadrinhos, ora fábula, conto, parábola, poesia, lendas, biografia, paródia, canção, cantigas folclóricas, história só com imagens etc.

Mesmo contendo só *ilustrações*, sem o código da palavra, é considerado como *sendo uma história* na literatura infantil, como nessa pesquisa, pois por meio das imagens a criança consegue compreender a linguagem narrativa. Partindo desta mesma idéia, será apenas considerada como uma *obra literária infantil digital*, os materiais literários digitais que possuírem essa compreensão de todo o enredo.

Outro ponto importante aqui é considerar nas obras que serão analisadas, somente aquelas que possuírem a estrutura de uma *história*, ou seja, que surjam de uma situação problemática e que vão se desenrolando por meio de uma narrativa até a sua solução final quando voltam ao equilíbrio normal. Esta regra de análise só terá a exceção quando a obra encontrada não seguir esta estrutura, se o autor coloca como proposta principal deixar para o leitor o desfecho das personagens ou fatos como a criança assim desejar. Esta consideração é levantada neste momento diante da observação de alguns materiais, em que alguns *e-books* encontrados foram postados na *Web* com poucas páginas do livro, cumprindo a finalidade apenas de fazer propaganda do material, mostrando apenas algumas características ao leitor, quanto às ilustrações, formato e ao estilo do texto. Ou seja, materiais como estes não possibilitam a compreensão total da história, já que estão incompletos e não foram considerados nesta pesquisa como *e-books*.

1.2. OS CAMINHOS PERCORRIDOS PELO LIVRO

Para entendermos melhor as transformações que o livro está passando, delinear-se-á de maneira breve toda a sua trajetória até o momento atual, o da

virtualização da sua leitura. Quando nos propormos a falar sobre determinado assunto é fundamental primeiramente conceituarmos o tema tendo por base a sua real definição. Este tópico tem como função avaliar o que é um livro e qual o seu significado para posteriormente delinear a sua trajetória. Nesta busca em transmitir o caminho percorrido por ele, percebemos diversos autores que com o mesmo propósito se debruçaram de maneira aprofundada e detalhada sobre o tema. É por meio das obras de Bellei, Belo, Chartier, Dobedei, Lajolo, Manguel e Zilberman que se desenrolarão alguns detalhes nas transições do livro nesta jornada.

De maneira simples e unânime quanto ao seu significado, apresentam-se inicialmente inúmeras definições sobre o que é um *livro*, fragmentando os significados bem objetivos retirados de dicionários impressos e virtuais: o livro é uma reunião de folhas ou cadernos, soltos ou cosidos, ou por qualquer outra forma presos por um dos lados, e enfeitados ou montados em capa; obra literária, científica ou artística que compõem, em regra, um volume; registros para certos tipos de anotações, sobretudo comerciais; é um volume transportável, composto por páginas encadernadas, contendo texto manuscrito ou impresso e/ou imagens e que forma uma publicação unitária (ou foi concebido como tal) ou a parte principal de um trabalho literário, científico ou outro; é um produto intelectual e, como tal, encerra conhecimento e expressões individuais ou colectivas; um produto de consumo, um bem e sendo assim a parte final de sua produção é realizada por meios industriais (impressão e distribuição).

Bellei conceitua o *livro* como antes de tudo “um objeto simbólico, uma *instituição* e uma *tecnologia* aos quais a cultura pós-Gutenberg confiou a tarefa de armazenar e fazer circular praticamente todo o conhecimento considerado relevante”⁴³. Se refere como sendo *Instituição* pois propicia uma certa ética individual e social, uma força que movimenta setores econômicos e estabelece interesses individuais e coletivos e o considera também *tecnologia* pois ele molda subjetividades.

Porque constitui uma tecnologia, uma certa forma de fazer coisas utilizando um certo instrumental, e porque toda tecnologia jamais é apenas um instrumento de uso, mas também e principalmente, um instrumento que usa

⁴³ (BELLEI, apud TWAIN) BELLEI, Sérgio Luiz Prado. *O livro, a literatura e o computador*. São Paulo: EDUC; Florianópolis, SC: UFSC, 2002. (p.13)

e condiciona seus usuários, o livro afeta o sujeito que o lê. Somos também usados pelas coisas.⁴⁴

Percebe-se neste trecho que tanto Bellei quanto Rabardel partilham da mesma idéia sobre a influência dos artefatos e instrumentos em nossa vida de que o sujeito enriquece o instrumento e o instrumento enriquece o sujeito. E isto, obviamente, cabe a este *objeto* também, pois o hábito de utilizar essa tecnologia de armazenar conhecimento, chamada livro, torna-nos usados e moldados por aquilo que pensamos apenas usar.

Bellei acredita também que muito mais que um objeto, o livro é uma entidade que institui valores comunitários e econômicos bem como identidades grupais e individuais. O livro é na verdade um definidor de subjetividades e o que elas significam na sociedade humana. Zilberman e Lajolo também vêem o livro como parte de uma cadeia produtiva e como instituição, pois além de tudo é um produto. Prova disso é que atualmente se vê perante um concorrente que o intimida porque disputa a mesma clientela, pois os que podem comprar livros são os mesmo que dispõem de recursos econômicos para adquirir e renovar seus PCs, por exemplo.⁴⁵

Quando ingressamos no debate de definir o que é um *livro*, é inevitável que nos defrontemos com questionamentos acerca de sua *história* e mais particularmente da *leitura* que ele exerce. Algumas considerações de sua trajetória serão brevemente mostradas aqui, embora pareçam muitas vezes indissociáveis como afirma Goldin: “eu tenho essa preocupação: a história do livro, conforme avança se converte em uma história da leitura e também em uma história do escrito e já não a do livro. Quer dizer, o livro deixa de ser o recipiente único e privilegiado da escrita, e começa a história da cultura escrita.”⁴⁶

Dodebei⁴⁷ acredita que ao enfrentarmos a difícil história do livro entendemos que definir esse objeto simplesmente por sua forma ou por seu conteúdo não nos auxiliaria a estabelecer as importantes relações que ele desenvolve com a sociedade e a sua influência na formação das idéias, na política e economia do

⁴⁴ BELLEI. Op. Cit. (p. 13-14)

⁴⁵ LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. *Das tábuas da lei à tela do computador: a leitura em seus discursos*. São Paulo: ÁTICA, 2009. (p. 30)

⁴⁶ CHARTIER, Roger. *Cultura Escrita, Literatura e História: conversas de Roger Chartier com Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin e Antonio Saborit*. Porto Alegre: ARTMED, 2001 (p.29)

⁴⁷ DODEBEI, Vera. *Novos meios de memória: Livros e Leitura na época dos Weblogs*.

ocidente. Mas certamente, ele é além de tudo o diálogo necessário entre a linguagem, a escrita e os meios de comunicação do pensamento. É por esse viés que essa história de desenrolará, pois a ênfase deste tópico está muito mais enraizada na descrição dos meios como o homem registra sua história e suas idéias do que no objeto em si que o livro representa.

Na exposição realizada na cidade de São Paulo *Da Pedra ao Papel*⁴⁸ vemos de maneira bastante precisa a evolução do suporte da escrita a qual mencionaremos a seguir de forma resumida:

Desde a pré-história o homem sente a necessidade de expressar seus pensamentos e os registra de maneira a perpetuar seus conhecimentos. No período paleolítico, nossos antepassados deixaram registros nas paredes rochosas das cavernas em forma de desenhos e pinturas de seres humanos e animais introduzindo no mundo o primeiro passo para a escrita.

As *pictogravuras*⁴⁹ possibilitaram a vantagem de associar símbolos a objetos, ações e idéias e esses desenhos tornaram-se aos poucos ideogramas, que por sua vez formaram a escrita fonética. Percebemos que já desde este período, o homem se utilizava de diversos materiais como suporte para registrar seus conhecimentos: paredes de cavernas, penhascos, placas de argila ainda mole marcadas com estilete (cunha) tornado-se um tijolo depois de enrijecida, o papiro⁵⁰ e mais tarde o pergaminho, que começou a ser usado 500 anos antes de Cristo. O pergaminho era fabricado a partir de peles de diversos animais como os carneiros, bezerros e cabras e era bastante usado por nobres e senhores ricos para registro de seus bens. Ele trouxe um avanço significativo nesta trajetória, pois suas folhas podiam ser dobradas e costuradas, formando um códex⁵¹. Podemos dizer que o códex é um ancestral dos livros atuais que são constituídos de folhas sobrepostas e unidas umas às outras.

⁴⁸ Exposição: Da Pedra ao Papel - A evolução do suporte da escrita. Realizada pela Fundação de Sociologia e Política de São Paulo no período de 06 de novembro a 10 de dezembro de 2006. Disponível em: fespsp.org.br.

⁴⁹ *Pictogravuras* são escritas nas pedras.

⁵⁰ KENSKI. Op. Cit.(p.30) Os egípcios e todo o antigo mundo mediterrâneo usaram o papiro como suporte para a escrita durante uns cinqüenta séculos. Os mestres do ensino, os escribas, utilizavam-se largamente desse material, obtido a partir da planta "Cyperus papyrus", que proliferava nas margens do rio Nilo. A fragilidade do papiro e a proibição de sua exportação provocaram a descoberta de outros materiais.

A base que temos de informações a respeito da vida no Antigo Egito se dá em função dos papiros que foram encontrados por arqueólogos depois de milhares de anos.

⁵¹ Até hoje é considerado um material resistente, sendo, inclusive, utilizado em documentos oficiais.

Os chineses, os egípcios e os antigos romanos fizeram uso de materiais têxteis antes do advento do papel, como a seda e o linho, por exemplo. Serviram também como suporte para a escrita, as placas de madeira e marfim, que eram revestidas com cera para serem marcadas por algum instrumento pontiagudo. Podemos perceber neste material a primeira tentativa do protótipo de páginas de livros como os que hoje conhecemos, pois juntavam-se duas ou mais dessas placas, uma sobre a outra, facilitando desta forma, a seqüência do que se estava lendo. O mais estranho de todos os materiais que serviram de registro da escrita foram as tiras de folhas de palmeiras usadas em algumas partes da Índia, Birmânia e Sião. Esses registros eram da mesma forma, feitos com instrumentos pontiagudos e as tiras de palmeira eram amarradas por pequenas cordas formando um leque.

A maneira como a técnica da escrita evoluiu, com todas as suas particularidades, influenciou intimamente no aprimoramento de cada novo instrumento e conseqüentemente nos caracteres das letras. A mudança nas inscrições dos caracteres até chegar ao alfabeto que utilizamos hoje, foi da mesma forma vista nos materiais que serviram de suporte para estes registros. Podemos dizer que os livros mais antigos eram impressos em pergaminho, mas o que impulsionou a tipografia foi o papel que veio a substituí-lo. O papel começou a ser usado na Europa cerca de três séculos antes de fundirem os primeiros tipos de metal.

O papel só começou a ser usado em grande escala no século XV com o surgimento da imprensa. Percebemos que a história que se delineia a partir deste momento não é mais a da escrita e sim da tipografia. Muitos livros nesse período foram cuidadosamente copiados de próprio punho por escribas, conservando a história e a literatura da antiguidade.

Antes das experiências de Gutenberg⁵², a invenção chinesa de *Pi Shêng* de *tipos* separados a antecedeu em mais de quatrocentos anos (apresentada por volta do ano 1040 da era cristã). Estes *tipos* eram feitos inicialmente em argila, passando à madeira e ao formato final de bronze. Entretanto, essa invenção ficou limitada à impressão tabulária. Comparando este tipo de impressão em relação à maneira como escrevemos hoje, percebemos o grande progresso que o livro passou com a

⁵² O mérito da descoberta da tipografia é atribuído a Johann Gutenberg por volta do ano de 1450, mas é provável que ele já a tivesse descoberto antes do ano de 1448. A obra "A Bíblia de Gutenberg" é considerada o primeiro volume impresso da Europa.

tecnologia advinda pelo computador. “Nos livros de impressão tabulária, o impressor aplicava as folhas de papel sobre uma matriz de madeira entintada e encavada com imagens, textos ou ambos, obtendo assim, um grande número de cópias”.⁵³ Ou seja, caso fosse necessária a correção do texto era preciso confeccionar uma nova matriz. Esse tipo de impressão nos faz voltar a um tempo não muito distante de nós, quando escrevíamos nas máquinas de datilografia e fazíamos as cópias por meio de mimeógrafo. Torna-se quase inconcebível pensarmos em escrever novamente usando um instrumento como aquele depois de usarmos o teclado de um computador. Quando errávamos alguma letra, usávamos tinta corretiva da cor do papel para camuflar o erro escrevendo novamente sobre a palavra. Dependendo do erro, iniciávamos um novo trabalho, ou seja, uma nova matriz, para posteriormente fazer as cópias.

Kenski, como outros autores vê na possibilidade de produção em série de impressos em papel a viabilização do surgimento de jornais, revistas e livros que contribuíram para a democratização do acesso às informações.

A disseminação na produção do papel na Europa estimulou a escrita e a impressão de livros. Muitas foram as formas de impressão gráfica que surgiram. Em 1450, Gutenberg, na Alemanha, inventa um molde de composição tipográfica para confeccionar tipos móveis em metal. Era a descoberta de uma nova tecnologia de impressão gráfica que iria revolucionar a cultura e os costumes desde então. A possibilidade de produção em série de impressos em papel viabilizou a existência de jornais, revistas e livros e contribuiu para a democratização do acesso às informações.⁵⁴

No Brasil a introdução da imprensa chegou de maneira vagarosa. Somente quando a família real chegou ao país é que a tipografia se radicalizou com a Impressão Régia na cidade do Rio de Janeiro, segundo o diploma de 13 de maio de 1808, assinado pelo príncipe regente.

Como já vimos no início deste tópico, o livro não é apenas um objeto material, pois ele compreende a comunicação e todos os processos sociais, políticos, culturais e literários que os textos afetam e envolvem. Por isso que a imprensa demorou a se expandir em nosso país antes de a família real chegar, pois as autoridades portuguesas temiam os efeitos políticos de tal inovação técnica.

⁵³ Exposição. Op. Cit.

⁵⁴ KENSKI, Vani Moreira. *Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação*. 2007. (p. 30-31)

Percebemos pela linha do tempo aqui descrita que a trajetória da história do livro está totalmente associada à história da escrita. Dodebei acredita que ao olharmos para a evolução dos modos e meios de transmissão do saber temos de certa forma uma explicação sobre a angústia em que vivemos na era atual que ameaça extinguir um objeto, com o qual temos uma relação afetiva por quinhentos anos:

O que significa também afirmar que acumulamos esses objetos quer fossem eles produzidos com a estética com a qual costumamos nomear “livro”, quer com as estéticas anteriores e posteriores que mudavam em função das tecnologias de produção do objeto. Quer nos parecer que o foco da questão é a possibilidade de perda de memória auxiliar acumulada, proporcionada por fatores de preservação do objeto. Os livros são objetos que se conservaram muito bem ao longo do tempo e as bibliotecas demonstram isto em suas seções de obras raras. Eles foram guardados, mantendo a integridade do saber ali registrado, estabelecendo a maior rede de pensamento que a sociedade jamais experimentou.⁵⁵

Zilberman entende que a leitura sobrevive ao livro, indiferente das mudanças que ele enfrentou, pois “a leitura e a escrita antecedem e sucedem os meios utilizados para sua gravação num dado tipo de material, de modo que a troca desse por outro”⁵⁶. Por esta colocação, percebemos que não importa a maneira onde está a escrita e como esta se apresenta ao leitor - inscrita na pedra, em um papiro, num papel, disco rígido, CD ou site na internet, pois elas representam tão somente um outro passo (ou vários) na direção do progresso e do aperfeiçoamento tecnológico.

No tópico a seguir, veremos com mais ênfase como se caracteriza essa outra técnica de se ler um livro para melhor entendermos essa ferramenta que proporciona a leitura virtual.

1.2.1. *E-book*: O Livro em forma digital

Numa pesquisa informal, nossos clientes disseram que não trocariam o cheiro dos livros de papel por um leitor eletrônico. Só não sei como vão se comportar no futuro os bebês que estão saindo da maternidade. Esses provavelmente, vão adorar o odor dos *e-readers*.⁵⁷

⁵⁵ DODEBEI. Op. Cit.

⁵⁶ ZILBERMAN. Op. Cit. (p.106)

⁵⁷ HERTZ, Pedro. Entrevista à VEJA 14.10.09. Ed. 2134 – ano 42 – n 41 (p.109) Dono da rede de nove lojas da Livraria Cultura em relação ao crescimento mundial dos e-readers da Amazon.

Depois de atravessar mais de quinhentos anos de história como o mais prático e simples instrumentos para o registro e a transmissão de idéias, muitos leitores acreditam que o livro impresso em papel é uma invenção tecnológica perfeita. De fato, é um produto que funciona sem bateria, dispensa um manual de usuário, suporta quedas, é barato e pode ser substituído por um custo muito baixo. Mas mesmo com todas essas imbatíveis características, o livro evoluiu e ganhou um novo formato, e virou um *e-book*.

Para iniciar este tópico e melhor entendermos o que é um *e-book*, abordar-se-á rapidamente seu conceito de acordo com a biblioteca virtual abc-commerce⁵⁸. A palavra *e-book* é uma abreviação de "**eletronic book**"- "livro eletrônico" numa tradução literal. *E-books* são na verdade livros, com a única diferença de estarem no formato digital e não em papel como no livro tradicional. Um *e-book* pode ser lido na tela de um computador, em um *laptop*, aparelhos celulares, aparelhos próprios para lerem *e-books* como o *e-book reader*, ou, ainda, impressos em papel comum, por meio de uma impressora.

A definição de *e-book* segundo a biblioteca virtual Saber Digital é bastante semelhante e conceitua o *e-book* como “um livro com capítulo, sumário, índice, fotos e orelhas no formato eletrônico. Sua leitura é feita por meio de computadores, *Pocket PCs*, *handhelds* e *e-books devices* - aparelho portátil com dimensões de um livro”⁵⁹

Bonezi diz que por mais, que os livros eletrônicos acessíveis pelo computador são conhecidos há bastante tempo, estes eram ao mesmo tempo pouco utilizados comparando-se a hoje. A investigação a respeito do assunto é bastante recente e a autora vê os *e-books* como um tema ainda bastante atual e por consequência disso, há poucas definições sobre o assunto. Ela o conceitua como:

Chama-se livro eletrônico, ou *e-book*, todo e qualquer livro apresentado em forma digital, em qualquer formato de arquivo, como: .doc, .pdf, .txt, .rb, .html etc., dependendo do tipo de programa que será usado para lê-lo. Pode-se acessá-lo *online* (conectando-se na Internet), zipado (fazendo um *download*, ou seja, copiando-o da Internet para um computador) ou até mesmo em CD-ROM. Pode-se dizer que os livros eletrônicos dividem-se em dois grandes grupos: os que podem ser visualizados diretamente num computador (e

⁵⁸ ABC-COMMERCE. *E-book*. Disponível em: << <http://www.abc-commerce.com.br/ebook.htm>>>. Acesso em 10.05.08.

⁵⁹ SABER DIGITAL. *Descubra como montar uma biblioteca particular em seu PC ou handheld e acesse obras clássicas em formato eletrônico*. 2002. Disponível em: <<http://www..universia.com.br/materia/materia.jsp?materia=884>>. Acesso em 02 jan. 2010.

também em *laptops, notebooks, WebPads, palmtops, desktops*, etc.) ou em aparelhos eletrônicos portáteis (ou dispositivos digitais de leitura dedicada) chamados *E-books Readers Devices*.⁶⁰

Ela acrescenta um terceiro grupo definido por Furtado ⁶¹ que são os *e-books* para assistentes digitais portáteis (telefones celulares).

Apropriando-se dos conceitos estabelecidos pela biblioteca virtual EbookCult (2007)⁶², Bonezi classifica os e-books de acordo com o seu formato. Este site considera que livros que possuem formatos na qual não podem ser alterados, ou em formatos próprios para *e-readers* são *e-books* genuínos, como vemos na coluna da esquerda na figura a seguir. Na coluna da direita, Bonezi nos aponta os outros formatos que de acordo com o site EbookCult, não são considerados necessariamente *e-books*. Esta classificação quanto ao tipo de arquivo na qual o livro digital se encontra para ser considerado ou não um *e-book* é bastante plausível, já que formatos em que o leitor pode mudar o texto acabam perdendo a autenticidade em que o autor do texto o escreveu.

E-books Genuínos	Outros formatos
eBook Pro (Executável)	arquivos em formato ASCII
kml (<i>hiebook</i>)	arquivos EXE (executáveis em geral)
Libros em Red (Executável)	doc (MS Word)
lit (MS Reader)	hlp (arquivos <i>Help</i> do Windows)
NetLibrary Reader	htm ou html
pdb (<i>MobiPocket Reader</i>)	xml
prc (<i>PalmReader</i>)	rtf (<i>Rich Text Format</i>)
PDF (<i>Acrobat eBook Reader</i>)	(arquivos <i>Macromedia Flash</i>)
rb (<i>Rocket Edition</i>)	txt (Bloco de Notas)
(<i>SoftBook Edition</i>)	xhtml
ReB 1100 (baseado em rb)	zip (arquivo compactado)
tk3 (<i>TK3 Reader</i>)	
WineBook (Executável)	
GlassBook Reader (baseado em PDF)	

Fonte: EBOOKCULT (2007)

Quadro 3: Formatos de e-books. Fonte: EbookCult (2007)

⁶⁰ BONEZI, Luciane Adami. *Usabilidade dos livros eletrônicos*: um estudo de caso com os alunos do curso de biblioteconomia da UDESC. Trabalho de Conclusão de Curso. Orientação: Noêmia Schoffen Prado. Universidade do Estado de Santa Catarina. Centro de Ciências Humanas e da Educação, Departamento de biblioteconomia e Gestão da Informação: Florianópolis, 2007.

⁶¹ FURTADO, José Afonso. *Livro e leitura no novo ambiente digital*. Lisboa: Universidade de Lisboa Departamento de Educação, 2002. Disponível em: <<http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/afurtado/index.htm>>. Acesso em: 03 abr.2007.

⁶² EBOOKCULT. *Ebooks & Cultura!*. Disponível em: <<http://www.ebookcult.com.br/>>. Acesso em: 05 abr. 2007.

O site EbooksBrasil classifica *e-book* e Livro digital como materiais distintos, embora ao nos atermos ao conceito dado por ele para *e-book* sobre sua portabilidade⁶³, percebemos que diante das crescentes invenções de computadores cada vez menores, mais leves e com grande capacidade de memória e de armazenamento de aplicativos para a execução e leitura de arquivos, um livro eletrônico também possui a característica de portabilidade.

Publicação Digital: Todo e qualquer tipo de conteúdo de texto em forma digital. A própria internet é composta de ePublicações, como esta página, sendo a forma mais elementar um e-mail.

Livro Digital: Todo e qualquer livro apresentado em forma digital, em qualquer formato, por exemplo: txt (como as edições do Projeto Gutenberg)⁶⁴, rtf (como as edições da Biblioteca Nacional), em htm (como uma opção que você tem na Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro), ou pdf (como as edições da Hot Book). Podem ser online (na internet), obtidos zipados ou até mesmo em CD-Rom.

E-Book: E-Book, em sua forma atual, é aquele que oferece as funcionalidades de um livro de papel, inclusive (e a mais importante delas) portabilidade. Isso é: permite que você possa ler o Livro Digital em qualquer lugar.⁶⁵

Uma das principais vantagens do *e-book* é mesmo sua portabilidade. Como se encontra no formato digital pode ser transmitido rapidamente por meio da internet.

Pesquisadores da marca HP na Inglaterra, especializados em livros, estão trabalhando em um projeto experimental de *e-book*, que permite ao usuário "folhear" ou "virar" as páginas virtuais com os dedos, no canto inferior da tela, como se estivessem lendo livros, revistas e jornais impressos em papel de verdade. Segundo a biblioteca virtual Idnow :

Grande parte da inovação, no entanto, está alocada no software, que permite ao leitor virar as páginas, usando *touch pads*. Os pesquisadores acreditam que no futuro muitas pessoas usarão dispositivos similares para ler livros e jornais obtidos por downloads da Web. Apesar das vantagens, a resolução de tela e o consumo de bateria dos Digital Media Viewers precisam ser aperfeiçoados, antes deles serem oferecidos a um público

⁶³ No contexto da informática, portabilidade refere-se à característica das aplicações serem executáveis (ou facilmente recompiladas) em outras plataformas além daquela de origem.

⁶⁴ Nota minha: O Projeto Gutenberg é considerado a primeira biblioteca digital do mundo. Em 1971, o estudante Michael Hart da Universidade de Illinois teve acesso a um grande computador e decidiu disponibilizar obras em formato eletrônico gratuitamente. A opção inicial para escolha baseava-se em três categorias: textos de referência, literatura popular e literatura clássica, todas tendo como denominador comum o interesse geral da informação a ser utilizada. A partir daí, com ajuda de voluntários, o projeto foi crescendo sempre tendo como missão: encorajar a criação e distribuição de livros eletrônicos. (BELLEI, 2001)

⁶⁵ EBOOKSBRASIL. Tira dúvidas. 2003. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/informe/faq.html>>. Acesso em: 30 dez. 2009.

maior [...] esta é apenas a primeira geração de uma nova linha de e-books multimídia, muito mais interativos.⁶⁶

O site Idnow enfatiza a agilidade em adquirir tal material digital, pois caso um leitor que esteja no Japão, por exemplo, tiver interesse em adquirir um *e-book* vendido nos Estados Unidos ou no Brasil, pode fazer isso de maneira rápida se compararmos a compra de um material impresso, pois em questão de minutos ele já poderá iniciar sua leitura. Uma segunda vantagem do *e-book* é o preço. Como seu custo de produção e de entrega é de baixo custo, um *e-book* de alto padrão pode chegar às mãos do leitor por um preço até 50% menor que um livro impresso. Podemos destacar também, o próprio trabalho de conscientização ambiental que se arrola ao desenvolver um material digital, ao invés do desenvolvido em papel. Mas caso o leitor não abra mão de ler um livro sentado confortavelmente em sua poltrona favorita, basta imprimir o *e-book* para ter o texto também em formato comum.

Assim como um livro tradicional, o *e-book* é protegido pelas leis de direitos autorais. Isso significa que os *e-books* não podem ser alterados, plagiados, distribuídos ou comercializados de nenhuma forma, sem a expressa autorização de seu autor. No caso dos *e-books* gratuitos, devem ser observadas as regras e leis que regem obras de domínio público ou registros de códigos abertos para distribuição livre.

Segundo o site Canal Kids⁶⁷ foi Stephen King, um dos autores mais conhecidos no mundo da literatura de suspense, o pioneiro do *e-book*. É considerado um autor de clássicos do ramo, como *Cemitério Maldito*⁶⁸, *Carrie*, *A Estranha* e *O Iluminado*. Construiu uma carreira sólida, adquiriu uma vida financeira estável e conquistou muitos fãs-clubes nesse período. Diante disto, King lançou um desafio aos seus leitores, postando em seu site oficial o livro *The Plant* para os interessados em fazer um *download*⁶⁹. O leitor poderia pagar o valor de U\$1 a U\$2,5 ou não pagar. Em dois dias de acesso, no dia 14 de março de 2000, essa estranha idéia somou cerca de 400 mil *downloads* do livro, diante do suspense que ele fez em relação ao final da história. A maioria dos leitores não pagou o valor proposto pela

⁶⁶ IDGNOW. Pesquisadores da HP evoluem conceito de E-book. 2003. Disponível em: <http://idgnow.uol.com.br/internet/2003/05/22/idgnoticia.2006-05-07.0726942461/> Acesso em: 23 mar de 2008.

⁶⁷ Disponível em: www.canalkids.com.br/tecnologia/info/ebook.htm

⁶⁸ *Cemitério Maldito* virou filme e tema musical da banda punk Ramones, conhecida mundialmente.

⁶⁹ *Download*: baixar para o computador (textos, músicas, vídeos e arquivos em geral)

história, fazendo com que a distribuição do suspense fosse gratuita. De fato, a estratégia de venda não teve bons resultados, mas sem dúvida esta extravagância chamou a atenção tornando sua história como o primeiro *e-book* postado na web.

De fato, percebemos inúmeras vantagens em um livro digital, mas a resistência é ainda grande por parte da maioria dos leitores. Para os *analfabetos e imigrantes digitais*⁷⁰ é ainda maior esta aversão à leitura virtual. Para textos pequenos, a leitura é até encarada com *bons olhos*, visto que algo postado na *web* segue os mesmos critérios de um texto jornalístico de revista ou jornal, pois é uma reportagem curta. Já um texto com mais de vinte páginas, causa na maioria dos leitores o anseio por imprimí-lo, para poderem tocar o material, destacar partes importantes ou rabiscar e traçar comentários a respeito das idéias do autor e as do próprio leitor. Estes acreditam que a tela do computador é demasiadamente desconfortável para a leitura de um livro. Cabe lembrar aqui que muitos dos textos virtuais podem da mesma forma ser sublinhados, destacados com cores diferentes, tal como fazemos com demarcadores de tintas fluorescentes e também esboçarmos comentários ao lado para esquematizarmos a compreensão da leitura.

Muitos acreditam que o livro eletrônico nunca vai substituir o prazer de tocar um livro, ou de sentir o cheiro típico do papel novo não manuseado. Outros acham inconveniente a leitura através da tela do computador por se desconfortável e acabam por imprimir esses textos retornando desta forma a ser novamente um livro em formato tradicional.

Santos acredita não ser possível comparar o livro impresso com o digital, pois apesar de serem a mesma coisa, ambos atingem públicos distintos. “Atualmente, os leitores de *e-books* são internautas, universitários e pessoas que têm computadores e certa familiaridade com a tecnologia. Minha previsão é que gerações futuras se adaptem ao cotidiano e aposentem o livro”⁷¹

Tratando-se de livro impresso e livro digital, percebe-se que ambos têm suas vantagens e desvantagens, e o que realmente se acredita é que um não excluirá o outro, pois mesmo diante de tantas conveniências que um *e-book* apresenta em

⁷⁰ Expressão usada àquelas pessoas leigas em manipular as novas tecnologias e as que não nasceram na dita *Era tecnológica* mas que passaram pelo período de inserção da mesma.

⁷¹ SANTOS, Edinei. Profissional de tecnologia do portal www.ieditora.com.br e do site especializado em eBooks www.ebookcult.com.br. 2002. Disponível em: <<http://www.universia.com.br/materia/Materia.jsp?Matéria=884>>. Acesso em 02 jan. 2010.

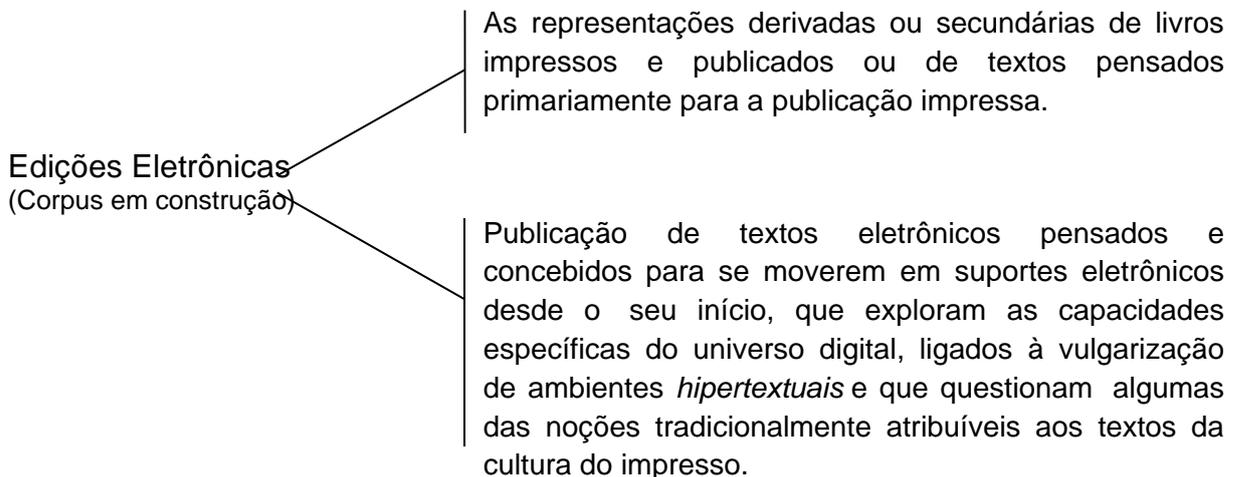
relação ao livro impresso, sempre haverá leitores para os dois tipos de livro. “A grande aposta é que os diferentes meios convivam numa boa. Pois nem a televisão nem o vídeo mataram o cinema e nem a fotografia matou a pintura.”⁷²

Nossa própria escolha do meio sem dúvida reflete otimismo quanto ao futuro do livro – que, acreditamos, continuará a existir mesmo com o aparecimento de novas formas de comunicação, assim como aconteceu com os manuscritos na era das publicações, em uma nova divisão de trabalho entre mídias.⁷³

Furtado⁷⁴ levanta algumas características e Vantagens das Edições Eletrônicas, na Capacidade de armazenamento de dados:

- Rapidez da sua produção e disseminação - *disponibilidade do conteúdo* (tempo e local de entrega e dimensão da informação)
- Facilidade de atualização e correção - *transparência e interatividade do conteúdo* (interatividade, possibilidade de integração de conteúdos e serviços e instrumentos de pesquisa),
- Potencialidades colaborativas e interativas - *formato do conteúdo* (hipertexto e multimídia)

Nas Edições Eletrônicas encontramos dois gêneros de textos:



⁷² Disponível em <http://www.canalkids.com.br/tecnologia/info/ebook.htm>

⁷³ BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: De Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

⁷⁴ FURTADO, José Afonso. *Livro e leitura no novo ambiente digital*. Lisboa: Univers. de Lisboa Depart.de Educação, 2002. Disponível em: <<http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/afurtado/index.htm>>. Acesso em: 05 jan. 2010.

Ao autor nos alerta ao fato de que devemos olhar para além dos fatores tecnológicos de mudança e reconhecer que são as dimensões culturais, sociais e econômicas e o modo como elas interagem com as novas tecnologias que vão, na realidade, afetar a edição do futuro.

Referindo-se ao *e-book* ele compreende que esse material pode ser entendido como um conteúdo que se lê (uma versão digital *paperless* de um livro, artigo ou outro documento) como acaba por se confundir com o dispositivo computacional onde se lê, que pode por sua vez ser dotado de maior ou menor grau de portabilidade. Nesse sentido ele acredita que uma definição operativa deve passar por utilizar o termo *e-book* no sentido de “um conteúdo digital ou digitalizado destinado a ser publicado e acessado eletronicamente, o que implica o recurso a equipamentos eletrônicos e a *software*”.

Frank Romano, por exemplo, define-o como:

a apresentação de ficheiros eletrônicos em monitores digitais. Embora o termo *e-book* implique informação direcionada para o livro, outros conteúdos podem também ser disponibilizados nesses dispositivos. Para além de texto e imagens estáticas, que são os casos típicos, é ainda possível apresentar som e imagens em movimento. Os ficheiros *e-book* podem ser fornecidos como unidades gravadas (discos) ou descarregadas a partir de repositórios digitais (incluindo *Web sites*) para computadores *desktop*, para *laptops*, para assistentes digitais portáteis, telefones celulares, ou para dispositivos digitais de leitura dedicados (também eles vulgarmente chamados *e-books*).

De acordo com Furtado, esta pesquisa também desestima essa última definição dada por Romano, considerando correto chamar a esses de *e-book readers*, como veremos mais detalhadamente no tópico a seguir.

Cabe constatar neste momento de que todo *e-book*, quando impresso, passa a ser um *livro comum*, pois passa a ter todas as características de tal objeto, da mesma forma que atualmente todo livro impresso já foi um *e-book*, diante do seu processo inicial de escrita fazendo uso de computadores, e aprimoramentos de produção editorial. “Contudo, não se trata de uma opção, livros e computadores não se excluem, nem o PC põe necessariamente em risco o universo do livro: se o PC se apresenta, por um lado, como possível antagonista do livro, mostra-se, por outro, seu parceiro.”⁷⁵

⁷⁵ LAJOLO; ZILBERMAN. Op . Cit (p. 30)

O que de fato nos impressiona e nos faz conferir grande competência aos e-books é a sua característica de *hipertexto*, em não possuir linearidade na leitura. Os leitores trilham diferentes caminhos dentro de um mesmo texto percorrendo por onde lhe for mais atrativo e útil para sua concepção no assunto. Este recurso é muito usado para facilitar a compreensão do leitor quando se defronta com uma palavra desconhecida, possibilitando-o seguir ramificações para outros assuntos e retornando posteriormente ao texto chave. O leitor não precisa mais parar o texto para recorrer ao dicionário, por exemplo.

Com alguns *clicks* do *mouse*, ele pode seguir em frente tendo a compreensão ampla da leitura, diante da resolução dos pequenos *obstáculos*, encontrados no texto. Podemos dizer que o recurso de *hipertexto* faz com o leitor leia *textos* que estão dentro de outros *textos*, delineando o mapa final de leitura como uma grande teia. “De um lado, o leitor da tela assemelha-se ao leitor da Antiguidade: o texto que ele lê corre diante de seus olhos; é claro, ele não flui tal como o texto de um livro em rolo, que era preciso desdobrar horizontalmente, já que agora ele corre verticalmente.”⁷⁶

Existe uma enorme diferença entre um hipertexto totalmente marcado, que é uma totalidade de nós e *links*, e a simples conexão com outro hipertexto que não está diretamente sob o controle do autor. E, muitas vezes, os hipertextos são tão finitos, autoritários e imutáveis como um livro e apresentam um percurso igualmente claro em que o leitor é convidado a mover-se, no fundo uma *narrativa axial*.⁷⁷

Furtado ainda afirma que estamos emergindo para uma nova multiliteracia dos textos eletrônicos pois vivemos num momento intersticial entre a leitura e a *hiperleitura*. “Nessa passagem do livro impresso para o livro eletrônico não é possível ignorar aqueles fenômenos da interatividade, da multimídia ou da hipertextualidade, dotados de uma força cognitiva que não sabemos ainda quantificar ou qualificar por completo.”⁷⁸ Ele acredita que a velocidade da leitura, o momento das pausas, a duração da concentração, a frequência com que saltamos texto ou voltamos atrás para reler, etc. são diferentes, e essas diferenças vão ter efeitos no modo como compreendemos e recordamos o que lemos.

⁷⁶ CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: UNESP, 1999. (p. 13)

⁷⁷ FURTADO. Op. Cit.

⁷⁸ FURTADO. Op. Cit.

A respeito da característica de hipertexto, nos quais alguns *e-books* possuem, Furtado lista três definições para considerarmos que um texto é um *hipertexto*. Ele nos afirma que assim o será se for constituído por:

1. Um conjunto discreto de unidades semânticas (nós) que, nos melhores casos, têm um baixo peso cognitivo, como parágrafos ou secções, mais do que páginas ou capítulos. Estas unidades, definidas por Roland Barthes como *lexia* (...) podem ser: a) documentos alfanuméricos (*hipertexto* puro); b) documentos multimédia (*hipermédia*); c) unidades funcionais (isto é, agentes, serviços ou *applets*...), caso em que temos o *hipertexto* ou o *hipermédia multifuncional*.
2. Um conjunto de associações - *links* ou *hyperlinks* incrustados em nós por intermédio de áreas formatadas especiais, conhecidas como *âncoras* (*anchors*) de origem e de destino – conectando os nós. Estas são referências cruzadas ativas e estáveis que permitem ao leitor mover-se imediatamente para outras partes de um hipertexto.
3. Uma interface dinâmica e interativa. Isto possibilita ao leitor identificar (...) e operar com as âncoras (...) com a finalidade de consultar um nó a partir de outro (...). As interfaces também podem apresentar mais facilidades de navegação, como uma representação espacial, a priori, de toda a estrutura da rede – quando o sistema é fechado e suficientemente limitado para ser totalmente apresentado num mapa (o chamado sistema *sky-view*) -, ou um sistema a posteriori do registro cronológico da ‘história’ dos links seguidos (...).”

Segundo Chartier, o texto eletrônico pode ser encarado como uma grande revolução, não só pelos seus aspectos físicos da escrita, mas pela cultura sobre as mudanças na própria leitura.

De fato, a primeira tentação é comparar a revolução eletrônica com a revolução de Gutenberg. Em meados da década de 1450, só era possível reproduzir um texto copiando-o à mão, e de repente uma nova técnica, baseada nos tipos móveis e na prensa, transfigurou a relação com a cultura escrita.⁷⁹

As mudanças nas práticas que este tipo de leitura e de escrita desencadeia, mudam as percepções que temos sobre a linguagem do mundo e conseqüentemente sobre nossa cultura, como exemplificou Chartier anteriormente.

Uma nova geração de leitores aprendeu a ler na tela, a uma velocidade maior que a dos mais versados mestres educados no papel. Na verdade, o hipertexto, ao inaugurar a leitura não linear, aproxima o ler do pensar. O texto não precisa mais ser lido na seqüência em que foi desenvolvido, as ligações cruzadas permitem, por exemplo, verificar o significado de uma

⁷⁹ CHARTIER. Op. Cit. (p. 7)

palavra apenas clicando sobre ela. O leitor passará a outro texto como se simplesmente trouxesse à memória o significado de tal palavra. (SILVA; BUFREM, 2001).⁸⁰

Bonezi vê a perda da sensação física proporcionada pelo livro tradicional como uma das principais queixas dos leitores. Além disso, grande parte das pessoas ainda prefere a leitura no papel ao invés de ler em uma cansativa tela de cristal líquido, que é utilizada nos computadores e aparelhos portáteis atualmente.

Quando refletimos acerca do formato dos livros na qual se encontram, os *e-books*, podemos fazer algumas considerações a respeito desta sua nomenclatura. Ao ter como propósito a análise dos materiais infantis encontrados, é essencial que se tenha definido o seu conceito, do que realmente é um *e-book*, para qualificá-los quanto ao quadro de análise proposto pela pesquisa. O tópico anterior nos deixou claro a definição do que é um **livro**, faltando destrincharmos a definição da palavra **eletrônico** para assim termos a compreensão total do conceito *e-book*.

Em conversa com o professor Carlos Alberto Moritz Junior, engenheiro de telecomunicações⁸¹, percebe-se que alguns detalhes acerca do que é um *e-book* ficam mais claros diante do real significado desta palavra. *Eletrônica* é a ciência que estuda a forma de controlar a energia elétrica por meios elétricos e divide-se em eletrônica *analógica* e *digital*. Em uma tecnologia *analógica*, uma onda é gravada e utilizada em sua forma original. Na tecnologia *digital* a onda é analógica em algum intervalo de tempo e depois passa a ser representada por números binários, que estão armazenados em dispositivo digital. “Os computadores “entendem” impulsos elétricos, positivos ou negativos, que são representados por **1** e **0**. A cada impulso elétrico, damos o nome de Bit (**B**inary **digi**T). Um conjunto de 8 bits reunidos como uma única unidade forma um **Byte**.”⁸²

Os bytes representam todas as letras (maiúsculas e minúsculas), sinais de pontuação, acentos, sinais especiais e até sinais que não podemos ver, mas que servem para comandar o computador e que podem, inclusive, serem enviados pelo teclado ou por outro dispositivo de entrada de dados e instruções. A partir daí, foram criados vários termos para facilitar a compreensão humana da capacidade de armazenamento, processamento e

⁸⁰ SILVA, Giana Mara Seniski; BUFREM, Leilah Santiago. Livro eletrônico: a evolução de uma idéia. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 2001, Campo Grande. Anais eletrônicos. São Paulo: Intercom/Portcom, 2001. Disponível em: <<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/4495/1/NP4BUFREM.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2010.

⁸¹ CREA 89704-7 – camoritz@gmail.com

⁸² Disponível: <http://www.infowester.com/bit.php>. Escrito por Emerson Alecrim - Publicado em 30/06/2003 - Atualizado em 17/02/2007. Acesso em 28 abr. de 2009.

manipulação de dados nos computadores. No que se refere aos bits e bytes, tem-se as seguintes medidas:

1 Byte = 8 bits; 1 Kilobyte (ou KB) = 1024 bytes; 1 Megabyte (ou MB) = 1024 kilobytes; 1 Gigabyte (ou GB) = 1024 megabytes; 1 Terabyte (ou TB) = 1024 gigabytes; 1 Petabyte (ou PB) = 1024 terabytes; 1 Exabyte (ou EB) = 1024 petabytes; 1 Zettabyte (ou ZB) = 1024 exabytes; 1 Yottabyte (ou YB) = 1024 zettabytes.⁸³

Toda tecnologia digital, não deixa de ser analógica, pois mesmo sendo um dispositivo que tenha as características de armazenamento e funcionamento compreendidos pela representação 1 e 0, esta funciona por meio de energia elétrica ou ondas de som através de entrada e saída de informação. Os *e-books* na qual conhecemos, não só os infantis, lidos em computadores, aparelhos de DVDs e aparelhos especializados, possuem tecnologia digital, pois todas as suas imagens, sons textos e outras funções são armazenados se apropriando de tal compreensão. Analisando melhor este conceito, vemos que os *e-books* (*livros eletrônicos*) poderiam ser melhor rotulados como *livros digitais*, ainda que a tecnologia digital esteja inserida na eletrônica, pois desta forma a nomenclatura estaria focada na denominação mais adequada ao que realmente o material se enquadra. Em função disso, é bastante comum vermos tal designação em reportagens sobre o assunto e nos materiais comprados que se adaptam como tal. Logicamente, partimos do princípio que os *livros* chamados por *eletrônicos* tanto os vistos em sites como os comprados em livrarias, não são rotulados erroneamente, apenas abrangem de forma mais geral o sentido do seu conceito.

Villaça acredita que com o suporte eletrônico “se vive a maior das revoluções através de uma estrutura agregativa em que vários recursos novos entram em cena: presença de imagens em movimento, a animação das próprias palavras, a presença de vozes, páginas com várias saídas”.⁸⁴ Diante desta afirmação, outro detalhe analisado é a definição quanto ao que será considerado um *e-book* nesta pesquisa, a diferenciação entre um *livro eletrônico* e um livro que possui esses *dispositivos eletrônicos*.

Livros que possuem *recursos eletrônicos* como sons, narração do enredo⁸⁵, luzes e outros efeitos agregados a história, não são considerados *e-books*, pois não

⁸³ Op. Cit.

⁸⁴ VILLAÇA, Nízia. *Impresso ou eletrônico?: um trajeto de leitura*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002. (p.103)

⁸⁵ Estes livros são chamados de *Livros Sonoros*.

permitem a realização de uma *leitura digital*. Ou seja, os recursos são vistos aqui, da mesma forma que as legendas dos DVDs de histórias infantis, pois são meros auxiliares. O foco central para um material ser considerado um *e-book* nesta pesquisa é que ele possibilite se fazer uma leitura digital de sua história.

Em palavras simples, é como se a *escrita* da história fosse, de certa forma, abstrata e não transportada em forma material, como são as inscrições dos livros impressos. Faz-se menção aqui a escrita, pois vimos no tópico anterior a brilhante consideração que Zilberman faz a respeito do livro, pois ela afirma que “a *leitura* e a *escrita* antecedem e sucedem os meios utilizados para sua gravação num dado tipo de material, de modo que a troca desse por outro”⁸⁶. É neste viés que se fundamenta o conceito de *e-books*, já que serão considerados como tal, os que possuírem uma escrita digital e que conseqüentemente, possibilitem o leitor fazer uma leitura também digital.

Da mesma forma que os livros sonoros, inicialmente pensou-se que DVDs de filmes infantis poderiam ser considerados *e-books* já que as histórias muitas vezes vêm acompanhadas de legenda para a criança compreender o que está sendo falado pelas personagens. Ora, se existe legenda e esse mecanismo permite que se faça uma *leitura* do enredo resultando no entendimento de toda a narrativa, parte-se do princípio que este material pode ser considerado como um livro digital. Mas refletindo de maneira mais aprofundada sobre esta mídia vemos que na verdade a legenda é apenas um *complemento de ajuda* e não o objeto central como acontece no livro eletrônico.

A legenda funciona na verdade como um mecanismo de *tradução* do que está sendo encenado pelas personagens. O sentido central deste material se foca na *interpretação e encenação dos atores* e na reprodução disto por meio de uma mídia. Os meios para vermos esses filmes são os mais diferenciados e não se limitam apenas ao televisor, pois são da mesma forma assistidos no computador e até em celulares. Esta representação e estas cenas reproduzidas tais como são vistas com todos os seus movimentos se enquadram, na verdade, no segmento *cinema*. Cinema é “a técnica de projetar fotogramas de forma rápida e sucessiva para criar a impressão de movimento, bem como a arte de se produzir obras estéticas, narrativas ou não com esta técnica. Compreende, portanto, uma técnica, uma forma

⁸⁶ ZILBERMAN.(2001) Op. Cit. (p. 106)

de comunicação, uma indústria e uma arte”.⁸⁷

Por meio do *menu*, o telespectador pode optar em *language*/legenda em *assistir* o filme na língua que ele domina ao invés da língua interpretada pelos atores e narrador, quando houver. A legenda nada mais é que a reprodução do *script*⁸⁸ na opção da língua escolhida pelo telespectador. Esta *escrita* está geralmente projetada na cor amarela ou branca na parte inferior da tela. Da mesma forma, também no *menu* na opção *Áudio*, o leitor pode escolher em que língua pode *ouvir* o que as personagens falam sem que a história seja interpretada por *texto* e sim por *som*, que chamamos a isso de *dublagem*. Outro dispositivo bastante usado quando se vê um filme ou um programa é a tecla *SAP*⁸⁹ e o *Closed Caption*⁹⁰. O *SAP* é uma tecla também voltada à mudança do som do que se está assistindo. Por meio do *CC*, da mesma forma podemos *ler* a tradução do que está acontecendo nas cenas até eventuais acontecimentos, como a tradução de sons de campainhas, passos, risos, barulhos de trovões, latidos de cachorros etc. Exemplo: uma explosão aparece legendado [explosão]. Este dispositivo tem o diferencial, de quando acionado, não se ouvir absolutamente nada naquilo que se está assistindo e sim apenas ver e ler. É muito usado por telespectadores que dormem tarde e não querem incomodar outras pessoas que estão no mesmo ambiente com o som reproduzido pela televisão. Ou seja, mais uma vez percebemos que todos esses dispositivos de ajuda, especialmente a legenda neste caso, são apenas, meros recursos auxiliares para *assistir* o filme e conseqüentemente, *assistir* a uma história.

Para finalizarmos esta conclusão acerca das histórias infantis em DVDs conduziremos a nossa reflexão a um raciocínio resumido sobre a consideração deste material não ser considerado nesta pesquisa como um *e-book*. Uma história é caracterizada como um filme, por ser encenada e reproduzida de forma rápida com movimentos, pois foi *filmada*. Em palavras bem simples, podemos dizer que esta história está inserida no segmento *cinema*, pois há uma *película*⁹¹ entre as cenas da história e o telespectador. A legenda, mesmo proporcionando a leitura da história, é

⁸⁷ Disponível em: <http://authenticproducoes.blogspot.com/2009/03/definicao-de-cinema-e-tecnica-de.html>

⁸⁸ Roteiro, escrita (de filme, peça, programa de TV)

⁸⁹ *SAP (Second Audio Program)*. Tecla que serve para deixar o programa no áudio original.

⁹⁰ *Closed Caption* - Legendagem do áudio do filme ou programa via sinal de televisão. Foi criado para facilitar a vida dos telespectadores com deficiência auditiva.

⁹¹ Inclusive, a tradução da palavra de origem espanhola *película* para a língua portuguesa é *cinema*.

apenas um *dispositivo auxiliar* do *filme* que cumpre a função de estar sendo *assistido*. Caso estas mesmas cenas fossem vistas sem essa intervenção poderíamos enquadrá-la como *teatro*, já que são encenações teatrais. Se esse mesmo enredo estivesse escrito em um livro, podendo estar acompanhado de ilustrações, para o caso das histórias infantis, se enquadraria então no segmento *literatura*. E se essa mesma história lida em uma tela do computador, por exemplo, nos proporcionando uma *leitura digital* faz com que voltemos ao início da discussão principal da pesquisa pois seria considerada como *e-book*..

1.2.2 E-book Reader – Leitor eletrônico para livros digitais

Segundo Rydlewski⁹², começa a ser vendido neste ano de 2010, o *Kindle*⁹³, da Amazon. O *Kindle* é tecnicamente um *e-reader*, ou leitor eletrônico para *e-books* e seu usuário pode ter acesso sem fio em rede 3G a um acervo com mais de 200.000 livros digitalizados, à venda no site da Amazon. O tempo limite para baixar um livro digital, revista ou jornal, por exemplo, é de sessenta segundos. A seguir podemos conferir a imagem deste produto em ângulos diferentes e que custa R\$ 1.016,00.



Figura1: E-reader device - Amazon kindle. Fonte: amazon.com

⁹² RYDLEWSKI, Carlos. Revista VEJA. O Brasil na rota do Kindle. Ed. 2134 – ano 42 – n 41 (p.104) 14.10.09.

⁹³ O nome deriva dos verbos *acender* e *iluminar*, em inglês.

Como podemos ver na imagem, um *e-reader device* pode ser menor que *um* livro e armazenar uma biblioteca inteira. Essa praticidade, de fato, está assustando os editores devido às vendas que obtiveram nos Estados Unidos.

Em todo o mundo, a futura partilha da receita dos e-books traz dúvidas, apesar da considerável adesão das empresas no mercado americano. A preocupação dos editores concentra-se nos *Best-sellers*. Eles são responsáveis pela maior parte do faturamento das companhias. No *Kindle*, são vendidos por 9,99 dólares (11,99 reais no Brasil), valor distante cobrado nas livrarias, cuja soma pode chegar a um número quatro vezes superior. “Ainda existem muitas dúvidas, mas acredito que, no fim de tudo, o *Kindle* será apenas mais um meio de leitura”, diz Paulo Rocco, da Editora Rocco.⁹⁴

Para melhor entendermos esse dispositivo eletrônico que é considerado por muitas pessoas como sendo único e exclusivamente um *e-book*, conceituaremos segundo Ebooksbrasil:

eBookReaders: Programas e/ou aparelhos que permitem que você leia um eBook (Livro Digital com funcionalidades de um livro de papel).

eBookReadersDevices: Aparelhos dedicados à leitura de eBooks que permitem que você os leia em qualquer lugar, longe, bem longe, da tela de um computador. Podem ser “dedicados”, isto é exclusivamente para a leitura de eBooks, ou “não dedicados”, isto é, qualquer aparelho portátil que, com um programa eBookReader, permita todas as funcionalidades de um livro de papel e, freqüentemente, mais.⁹⁵

A tradução da palavra *device* é dispositivo, aparelho, ou seja, *a priori*, falar em *ebookreaders* e *ebookreaders device*, estamos falando do mesmo assunto, pois na verdade qualquer aparelho eletrônico é *device*. Cabe fixar neste momento conforme os conceitos anteriormente apresentados que são considerados *e-books* tanto os livros digitais que podem ser lidos por suportes multimídias (computador, notebook, poket PC, celulares etc) como estes lidos em aparelhos próprios e exclusivos para a sua leitura. Muitos podem se perguntar: Mas por que alguém iria comprar um *e-reader* se um *e-book* pode ser lido da mesma forma em notebooks, por exemplo, que atualmente são tão pequenos quanto um leitor de livro digital? A resposta é bastante simples: Da mesma forma que alguém compra um aparelho MP3 *Player Devices*, só para música. Músicas podem ser ouvidas por diversas mídias que processam esse formato, mas muitos se apropriam de aparelhos direcionados unicamente a isso.

⁹⁴ RYDLEWSKI .Op. Cit.

⁹⁵ EBOOKSBRASIL. Op. Cit.

Para fazer uma comparação: você pode lidar com um parafuso com uma faca de cozinha, mas é melhor ter uma chave de fenda apropriada, não é mesmo? Você pode ter em seu carro um canivete suíço ou uma caixa de ferramentas ou na cozinha um multiprocessador ou diversos aparelhos, cada um dedicado a uma finalidade específica. A idéia é que as pessoas que realmente gostam de ler vão preferir um aparelho só pra leitura.⁹⁶

A seguir podemos ver os primeiros modelos de livros eletrônicos portáteis com seus respectivos nomes na legenda:



Figura 2: E-readers FONTE: Luciane Adami Bonezi⁹⁷

- 1- *Softbook (Softbook Press),*
- 2- *Rocket eBook (Nuvomedia Inc),*
- 3- *ReB 1100 (atualização do Rocket eBook),*
- 4- *eBookMan (da Franklin)*
- 5- *ReB 1200 (atualização do SoftBook Reader)*
- 6- *MyFiend (e-book italiano)*

⁹⁶ EBOOKSBRASIL. Op. Cit.

⁹⁷ BONEZI. Op. Cit. Disponível em: [HTTP: www.pergamumweb.udesc.br/dados-bu/000000/0000000000007/00000709.pdf](http://www.pergamumweb.udesc.br/dados-bu/000000/0000000000007/00000709.pdf).

- 7- *CyBOOK* (da empresa francesa *Cytale*)
- 8- *hieBook* (e-book coreano)
- 9- *eLiber eBook Re@der* (e-book latino)

Os leitores de *e-books* têm cada vez mais ao seu alcance, alternativas para lerem em *e-book readers*. A cada mês surgem novos modelos com maior capacidade de armazenamento e com telas espaçosas para tornar a leitura mais confortável e interativa. Na figura a seguir podemos conferir alguns modelos que já causam furor no mercado tecnológico e literário. O Kindle DX(nº 2), por exemplo, é a versão mais espaçosa do Kindle, com tela de 9,7". O aparelho Skiff (nº 4) é o que possui a maior tela da categoria 11,5", sensível ao toque e com apenas 7mm de espessura. O Estourage (nº 5) é um mix de tablet Pc e *e-reader* que interagem entre si. O Alex (nº 4) substituiu o teclado simples, encontrados em outros *e-books*, por uma tela de 3,5" que permite navegar na web, ler-emails, ver fotos e assistir vídeos e o Ipad (nº 10) é um dos modelos mais modernos e atuais.

- 1- Sony Daily Edition Reader
- 2- *Kindle DX*
- 3- *Nook* (*Barnes and Noble*)
- 4- *Skiff reader*
- 5- *Entourage* (tablet PC e *e-reader*)
- 6- *Alex* (*Spring Desing*)
- 7- *Cool-er* (empresa britânica)
- 8- *Que reader* – (*Plastic Logic*)
- 9- *E101 e E6* (Coreano - *Sansung*)
- 10- *IPad* (*Apple*)



Figura 3: E-readers atuais. Fonte: Vídeosom Tecnologia (2010)⁹⁸

Com a intenção de finalizar este capítulo, faz-se necessário resumir o que foi abordado nele e estruturar de maneira clara o que foi considerado como um *e-book* nesta pesquisa, para em consequência analisar os materiais que se encaixaram nesse perfil.

Seguem três definições que resumem os conceitos já apresentados e que foram priorizados para que um material fosse considerado nesta pesquisa como um livro digital (*e-book*):

- *Que se possa fazer uma leitura digital de sua história:* A característica de ser um material digital é que vai distinguir um livro impresso de um *e-book*. Este sendo digital possui como consequência uma segunda característica que é a portabilidade, e pode ser lido por multimídias (computadores, celulares, aparelhos próprios para

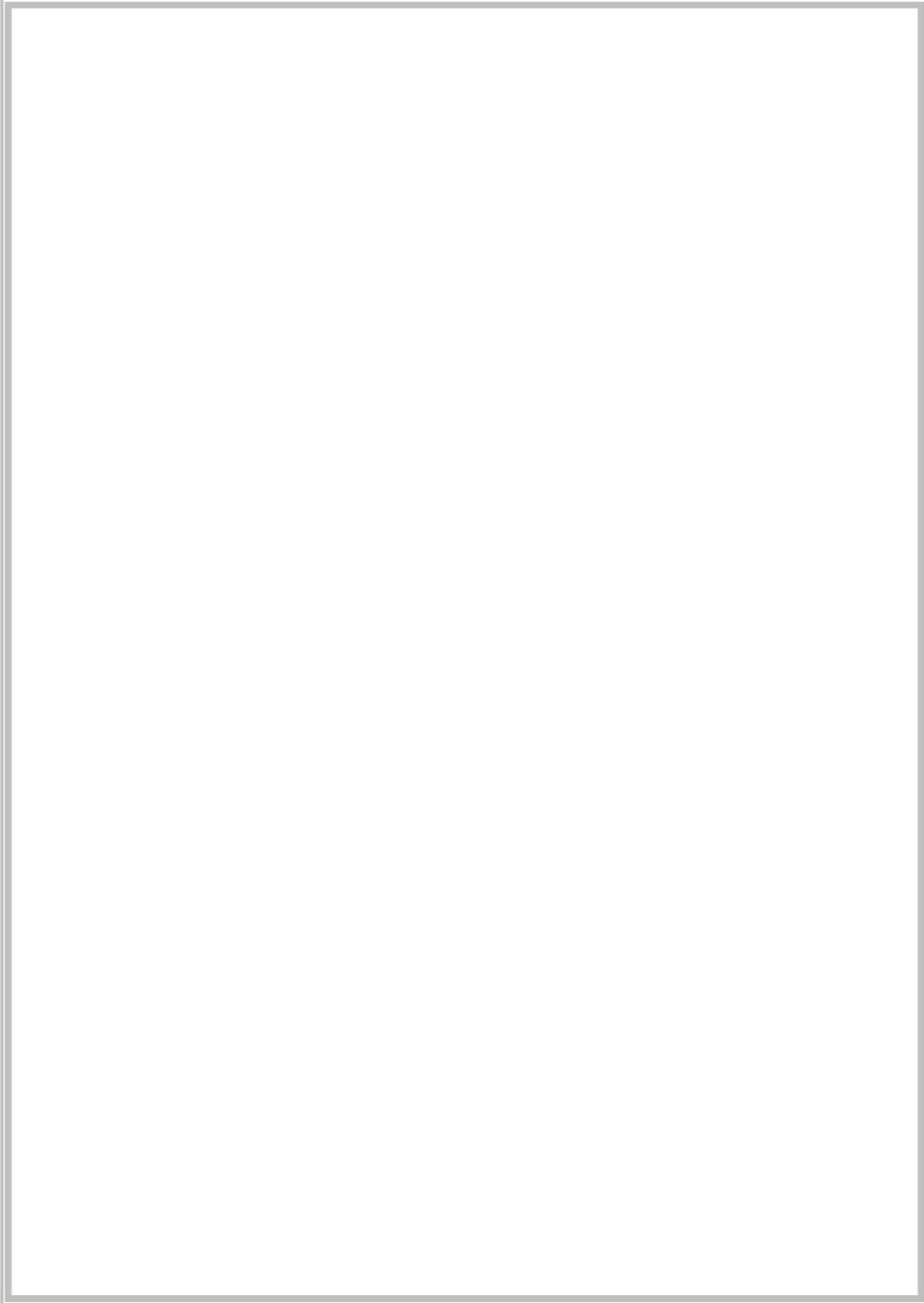
⁹⁸ FERREIRA, Saulo. A onda dos *e-readers*. Vídeosom Tecnologia. CES 2010. Ano 11. N° 141. Fevereiro 2010 (p. 54)

leitura como os *e-readers*, etc). Ou seja, tanto os livros digitais que são lidos por meio de leitores eletrônicos (*e-readers*) são *e-books*, como aqueles livros que podemos ler em outros meios.

- *Que o foco principal do material seja a Narração:* Seja ela por meio de códigos escritos ou imagens direcionadas ao público de 0 a 14 anos, tais como acontece nos livros impressos. Caso a narração aconteça apenas em forma de som (alguém apenas contando a história como locução) não será considerado, pois este material é considerado um *livro sonoro* desconsiderando o primeiro item acima por não se poder fazer uma leitura digital nem possuir códigos escritos ou imagens. Outro detalhe importante é que as páginas virtuais possibilitem a compreensão total da história. A trama não precisa necessariamente ter um desfecho, pois pode ser proposital deixar o final em aberto para a criança imaginar a sua versão dos fatos. Livros que possuem apenas algumas páginas, que cumprem apenas a função de mostrar como é a versão impressa não serão considerados *e-books*.

Possuindo ou não característica de *hipertexto* para melhor compreender algumas palavras ou detalhes da história, o material será da mesma forma considerado um *e-book*.

- *Que crianças brasileiras possam ler:* A princípio se estabeleceu que seriam pesquisados apenas *e-books* brasileiros, mas só poderiam ser considerados como tais, os materiais que foram produzidos ou escritos por editores e autores brasileiros. Optou-se por analisar os *e-books* traduzidos também para abarcar a análise sobre os comprados em livrarias que se encontram traduzidos. Ou seja, uma criança que saiba a língua portuguesa (BRASIL) diante da tradução, consegue compreender a história.



CAPÍTULO 2 MAPEANDO OS E-BOOKS DISPONÍVEIS: PROCURA E DEFINIÇÃO DAS FONTES DE PESQUISA

A procura e a escolha dos materiais passaram por mudanças bastante significativas no decorrer da pesquisa. O processo de estabelecer métodos para encontrar os materiais tanto nas livrarias quanto na *web*, que, a princípio, foi demasiadamente focado, nortearam os caminhos para encontrar os dezenove *e-books*. Estabeleceu-se esta amostra, pois estes exemplificam e representam os diferentes tipos de *e-books* infantis encontrados para o público infantil brasileiro.

O processo de coleta ocorreu no período de quinze meses por meio de estratégia de busca em sites e livrarias. Esta busca abrangeu os sites de canais televisivos infantis; de brinquedos; de autores da literatura voltada para crianças e na internet de forma geral. Nas livrarias, visitaram-se os espaços físicos a procura de qualquer material que a princípio pudesse ser considerado um livro digital. A procura e a compra destes materiais, para uma observação detalhada, ocorreram na sessão infantil de livros e na sessão de CDs, DVDs e Games.

Não foram analisados apenas os *e-books brasileiros*, pois para isso, só poderiam ser considerados como tais, os materiais que foram produzidos ou escritos por editores e autores brasileiros. Optou-se então por pesquisar *e-books* traduzidos também, já que a maioria dos encontrados em livrarias são traduções de livros estrangeiros. Ou seja, uma criança que saiba a língua portuguesa (BRASIL) diante da tradução, consegue compreender a história.

Para o processo de análise, desenvolveu-se categorias para melhor caracterizar os materiais quanto à linguagem visual, portabilidade, usabilidade e à interatividade. Por meio destas categorias, pode-se observar os documentos com mais facilidade e clareza quanto as suas características, atingindo desta forma uma melhor visualização e compreensão dos resultados.

A definição prévia do conceito de Livro Digital, estabelecida no capítulo anterior foi extremamente necessária para considerar os materiais que se adequariam como *e-books*. Compete desta forma, a este capítulo, após mostrar detalhadamente os critérios de busca, apontar conseqüentemente quais materiais foram escolhidos para serem analisados. Os dezenove materiais apontados,

obviamente se enquadraram como livro eletrônico e serão divulgados neste espaço.

2.1. PROCESSO DE BUSCA: ONDE ESTÃO OS E-BOOKS?

Para uma busca precisa em relação ao levantamento do que existe de *e-books* voltados para o público infantil no Brasil, pensou-se inicialmente identificar quais os *sites* infantis mais visitados pelas crianças.⁹⁹ Questionou-se neste momento da pesquisa “*quais os sites brasileiros mais visitados pelas crianças*” já que nem todas visitam apenas sites dirigidos a elas. Verificou-se que o foco da investigação dos *sites* poderia ser direcionado para outro questionamento, já que para saber quais os sites mais visitados pelas crianças seria necessário ter certeza que são crianças realmente que estão diante da tela, e isso não tem como ser medido em uma pesquisa através deste método proposto. A maior prova disso é que muitas usam o site de relacionamento *Orkut*, sendo que menores de 18 anos não poderiam, em tese, acessar. Por este motivo, além dos focos de busca direcionados ao público infantil, procurou-se também na internet de forma geral em sites de busca por meio de palavras-chave, já que este é o mesmo critério usado por elas quando procuram por algo.

A verificação por *e-books* em sites brasileiros direcionados às crianças definiu-se nos quatro grandes focos de busca:

- 1) programas e canais infantis de televisão aberta e de canais por assinatura;
- 2) brinquedos direcionados para o público infantil masculino e feminino;
- 3) autores renomados brasileiros que produzem obras para este público;
- 4) internet de forma geral em sites de busca por meio de palavras-chave.

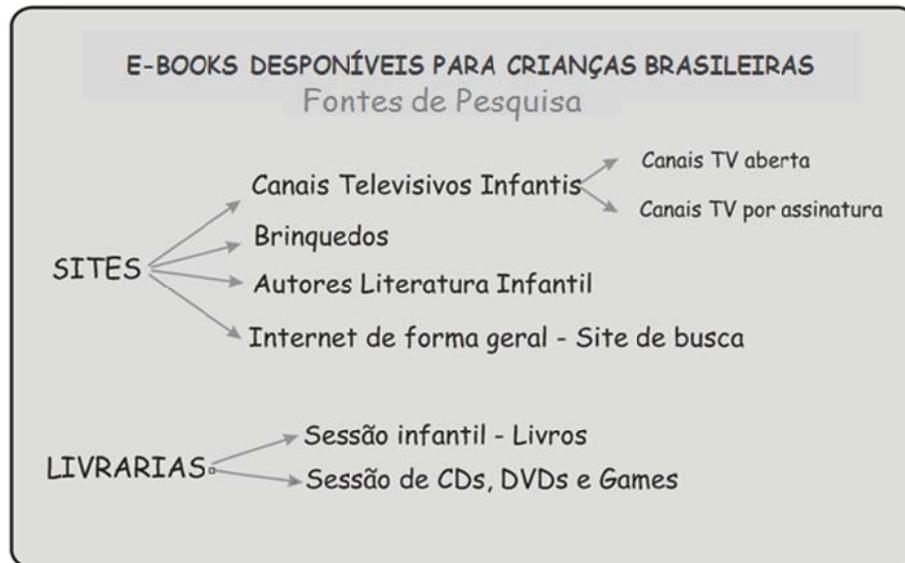
A segunda parte consistiu na procura em livrarias e em lojas que vendem materiais como estes pois os livros digitais não são encontrados apenas na *rede*. Como já sabemos, os *e-books* podem ser vendidos em CD-ROM¹⁰⁰ e lidos por meio de computadores, celulares ou qualquer outra mídia capacitada para realizar sua leitura como os aparelhos *e-readers*. Abaixo, definiram-se posteriormente os dois locais de busca nas livrarias:

⁹⁹ Ver apêndices 01,02,03,04 e 05

¹⁰⁰ Compact Disk Read Only Memory (Disco compacto com memória para leitura).

- 1) Sessão dos livros infantis;
- 2) Sessão onde se encontram os CD-Roms, DVDs e Games

Antes de vermos os motivos refletidos para a investigação dos materiais nestes locais, mostra-se a seguir a proposta final em quadro ilustrativo das fontes de busca:



Quadro 4 – Fontes de pesquisa (desenvolvida em 2008)

Pensou-se inicialmente nos sites de canais, já que é por meio dos programas televisivos que a criança se interessa por visitar seus respectivos sites, seja para ver a programação ou conhecer os jogos e brincadeiras que estes oferecem. Em pesquisa realizada recentemente pelo Instituto Pró-Livro¹⁰¹ executada em 2008 pelo Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE) e coordenada pelo Observatório do Livro e da Leitura (OLL) vemos que a televisão ainda é a mídia mais presente nas vidas das pessoas. Quanto interrogadas sobre o que mais gostam de fazer em seu tempo livre 77% das respostas apontaram a televisão¹⁰². Diante deste resultado constatamos que a maioria da família tem esse hábito, as crianças conseqüentemente também o têm já que convivem no mesmo meio. Ao observarmos o perfil dos entrevistados temos a comprovação disso, pois a pesquisa

¹⁰¹ PROLIVRO. Disponível em: <http://www.prolivro.org.br>. Acesso em 13 jun. de 2008.

¹⁰² Ver ANEXO 01 (Cabe mencionar que o estudo foi aplicado com 5.012 pessoas em 311 municípios de todo o país no período de 29 de novembro de 2007 a 14 de dezembro do mesmo ano, o que representou mais de 172 milhões de pessoas: 92% da população).

foi realizada com pessoas a partir de cinco anos de idade, correspondendo a 29% a resposta vinda do público infanto-juvenil (5 a 17 anos)¹⁰³.

De fato, crianças adoram ver televisão e podemos perceber, ao assistir por alguns minutos esses canais direcionados à elas, como os sites dos respectivos canais ou programas são a todo instante mencionados dentro da programação. Estes endereços virtuais cumprem a função de mostrar os horários dos programas ou são mencionados pelos apresentadores como um convite para os telespectadores visitarem avisando de algo que não foi visto ali na tela. Por estes motivos, os sites dos canais e programas televisivos direcionados para as crianças foram os primeiros a ser pensados e pesquisados. Durante o mês de janeiro e fevereiro de 2008 se pesquisou em revistas que acompanham mensalmente o pacote de assinatura dos canais televisivos pagos¹⁰⁴ para maior conhecimento dos canais existentes para crianças. Da mesma forma foram assistidos todos esses canais, assim como os disponíveis em TV aberta para saber quais possuem programação voltada para as crianças e quais são esses programas.

Paralelamente examinou-se os endereços eletrônicos de brinquedos que são bastante explorados pelas mídias e que, conseqüentemente, as crianças gostam e pedem como presentes em datas comemorativas. A definição dos sites de brinquedos para a pesquisa ocorreu em função de visitas em lojas de brinquedos e pela procura no site de Busca Google Search digitando-se a palavra brinquedo. As lojas visitadas foram Lojas Americanas e *Hi Happy*. Cabe salientar que esta visita não ocorreu pelo acesso aos seus respectivos *sites* e sim pela verificação em seus endereços físicos localizados em *Shoppings Center*. Foram selecionadas as marcas mais conhecidas que se repetiam com frequência nos produtos encontrados nas estantes das lojas e procurou-se posteriormente o endereço virtual destes produtos.

Os sites de autores da literatura infantil foram também pesquisados por estarem indicados nas obras impressas que a criança tem contato por meio da leitura, seja na escola, em sua casa ou na de colegas. Pensou-se neste meio de procura, já que as crianças são bastante curiosas e podem sentir interesse em procurar pelo endereço eletrônico impresso no livro caso gostem da história. Por estarem familiarizadas com este mundo virtual, esta percepção natural de que quase

¹⁰³ Ver ANEXO 02

¹⁰⁴ NET, SKY, TVA

tudo a sua volta possui um endereço virtual faz com elas vasculhem o que há na rede diante de algum fato motivador visto fora dela. Por esta razão, pesquisou-se da mesma forma na *web* no site de busca *Google Search*, os nomes dos autores mais citados na literatura brasileira infantil a fim de averiguar se estes escritores possuem sites.

A parte final da pesquisa nos sites foi feita de forma bastante geral também no site de busca *Google Search* (www.google.com.br). A intenção deste último rastreamento é encontrar possíveis e-books em *blogs*, *flogs*¹⁰⁵, endereços eletrônicos em geral que não estão nesses locais estabelecidos por critério intencional da pesquisadora (canais de televisão, brinquedos e autores infantis). Pensou-se nisso, pois não se descartou a possibilidade de encontrar *e-books* em sites de roupas infantis, *blogs* e *flogs* de professores ou pais que gostam de postar histórias que leem para seus alunos e filhos, afinal, são muitos os amantes da literatura infantil. De fato, quando procuramos nos integrar melhor de algum assunto ou procuramos por algo, a primeira tentativa quando não conhecemos um site em específico é digitarmos nos sites de busca palavras-chave. Parte-se do princípio que as crianças também seguem esse sistema digitando palavras pelas quais procuram.

A segunda parte de busca se concentrou na procura de livros digitais fora da *web*. Cabe mencionar, que neste momento da procura e compra de *e-books* em livrarias, ainda se tinha a pretensão de analisar todos os tipos de *e-books* infantis em língua portuguesa, tanto os encontrados nestes ambientes quanto os encontrados na *web*. A escolha por analisar e descrever nesta pesquisa apenas alguns materiais aconteceu em função da quantidade de *e-books* infantis que foram encontrados. O fato é que vários *e-books* se assemelham de acordo com o seu estilo, seja no estilo do *layout*, portabilidade, usabilidade e interatividade. Por esse motivo, resolveu-se analisar apenas aqueles que se diferenciavam de alguma forma entre si, tendo assim uma amostra significativa dos tipos de *e-books* digitais disponíveis às crianças brasileiras. Como mencionado anteriormente, a intenção deste trabalho não é constatar todos os títulos existentes no mercado, e sim verificar os diferentes tipos de materiais que existem e analisar esses e-book quanto a suas diferentes características.

¹⁰⁵ *Flog* é uma abreviação de *fotolog* (*foto+blog*). A diferença entre os dois é que no *flog* predomina a postagem de fotos, diferente do *Blog* que a principal característica é a inserção de textos.

Optou-se por pesquisar apenas em algumas livrarias que possuem franquias nas principais capitais brasileiras já que estas comportam um elevado acervo das maiores editoras do país, bem como materiais estrangeiros traduzidos para a língua portuguesa. Este direcionamento se deu em função de ser praticamente impossível verificar em todas as livrarias localizadas no Brasil a existência destes materiais e analisá-los, pois necessitaria mais de dois anos de pesquisa, prazo este incompatível com o permitido para a finalização deste projeto de dissertação.

Depois desta procura em sites foi escolhida a *Saraiva* e a *Nobel* como fonte destas pesquisas de *e-books* não encontrados na rede. A *Saraiva* possui 58 franquias e a *Nobel* 168, todas localizadas nas principais cidades e capitais brasileiras¹⁰⁶. O sistema de catalogação das duas redes de livrarias interliga todas as lojas e caso o cliente não encontre determinado material na loja da cidade onde reside, este pode ser encomendado chegando no prazo máximo de sete dias na loja onde foi previamente solicitado.

A praticidade de sistemas de catalogação como estes permitem ao cliente ter acesso a tudo o que existe de material relacionado a *e-book* em todo o Brasil, proporcionando a esta pesquisa uma análise satisfatória dos *e-books* encontrados fora dos sites.

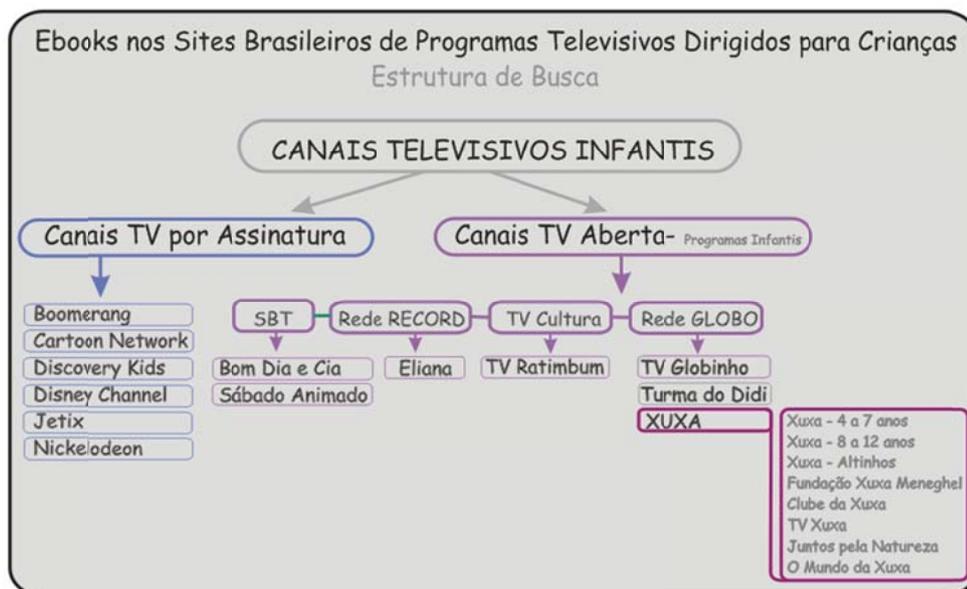
2.2 APRESENTAÇÃO DOS DOCUMENTOS ANALISADOS

Pudemos perceber, ao entrarmos nas livrarias, a quantidade de livros infantis apinhados nas estantes da sessão para crianças e entre esses, muitos que vem acompanhados de CDs ou DVDs. Num primeiro momento é possível cogitar que estes materiais podem ser livros digitais, mas na compra destes logo percebe-se que essas mídias possuem apenas o áudio da narração da história, ou joquinhos, vídeos e brincadeiras que acompanham o livro impresso. Da mesma forma, quando visitamos alguns *sites*, nos deparamos com *hiperlinks* em expressões como *livros* ou *histórias* que ao serem acessados percebe-se que nos levam apenas a algumas páginas para mostrar o estilo das ilustrações e da história e não o livro como um todo.

¹⁰⁶ Disponível em: livrariasaraiva.com.br e livrarianobel.com.br.

Com a finalidade de exemplificar a informação que se refere ao número restrito de *e-books* em muitos sites direcionados para crianças, mostrar-se-á detalhadamente a busca nos sites dos canais televisivos e de brinquedos para explicar melhor como foi o processo de busca.

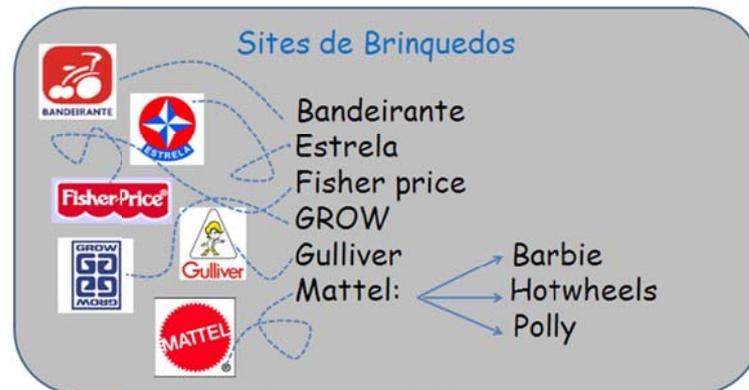
Na estrutura a seguir esquematizou-se uma estrutura que abrangeu a procura em todos os canais e programas televisivos voltados ao público infantil atingindo desta forma 6 (seis) canais por assinatura e 15 (quinze) de programação dos canais de TV aberta. São 21 (vinte e um) sites ao todo pesquisados na primeira estratégia de busca: 1) *programas e canais infantis de televisão aberta e de canais por assinatura*; que podem ser conferidos na figura a seguir:



Quadro 5: Programas TV dirigidos para crianças (Estrutura desenvolvida em 2008)

Desses vinte e um sites, apenas quatro *e-books* foram encontrados em dois sites (Xuxa - 4 a 7 anos e Xuxa - 8 a 12 anos). Por se assemelharem nas características, será analisada a história ***Jinsun e Sunsun***.

Na segunda estratégia: 2) *brinquedos*, direcionados tanto para o público infantil masculino quanto para o feminino foram pesquisados 9 (nove) sites mencionados na figura a seguir, mas nenhum *e-book* foi encontrado:



Quadro 6 - Sites de brinquedos (desenvolvida em 2008)

Para o terceiro item: 3) *autores renomados brasileiros que produzem obras para este público*; foram pesquisados 30 escritores da literatura infantil de autores como Alina Perlman, Ana Maria Machado, Angela Lago, Cecília Meireles, Eva Furnari, Henriqueta Lisboa, Iêda de Oliveira, João Carlos Marinho, Lygia Bojunga Nunes, Maria Clara Machado, Maurício de Souza, Monteiro Lobato, Ruth Rocha, Sérgio Caparelli, Sylvia Orthof, Tatiana Belinky, Ziraldo e muitos outros. Da mesma forma se procurou por sites de ilustradores que desenharam algumas obras desses autores com a intenção de também encontrar livros digitais. Tanto a busca nos sites de autores como na dos ilustradores encontrou-se poucos *e-books*.

Apenas cinco autores possuem sites e apenas em três foram encontrados *e-books*. O site do Maurício de Souza possui uma grande quantidade de *e-books* com postagem bastante atualizada, já os outros dois sites apenas um em cada. De fato, o resultado neste terceiro item de busca foi bastante desanimador já que são justamente os autores os maiores responsáveis por desejarem que o seu público se interesse por leitura.

Os sites possuem justamente a finalidade de tornar os seus visitantes cada vez mais curiosos em o acessarem, que fiquem cada vez mais sedentos por novidades na área da literatura e que queiram de alguma forma interagir com estes produtores que buscam por meio de suas obras a aproximação com seus leitores. Foram selecionados nesses *sites* dois tipos de livros que representam essas obras virtuais para analisá-las de maneira mais aprofundada nesta pesquisa. São eles: ***Um dia muito especial***, encontrada no site Turma da Mônica do escritor Maurício de Souza, foi escolhida por ser uma história em quadrinho. A escolha da obra ***Menino Maluquinho*** no site do autor Ziraldo ocorreu em função de sua obra impressa ser

bastante conhecida.

O quarto e último tópico, na procura de *e-books* na *web*: 4) *internet de forma geral* no site de busca *GoogleSearch* ocorreu por meio da digitação de palavras-chave como: livros para crianças, *e-books*, histórias infantis e site infantil. Neste tópico de busca foram encontradas *centenas de e-books* em diversos *sites* com estrutura de listagem como vemos na figura a seguir em que cada *link* pode ser considerado um livro digital. Percebeu-se nesta procura, uma grande quantidade de *histórias* de qualidade que pais e professores que lecionam para crianças colocam em seus *blogs*, por meio da digitalização de livros. Outros postados de forma simples e com fábulas e contos de fadas já bastante conhecidos.



Figura 4 - Site contos e poesias. Fonte: www.contos.poesias.com.br

Para a análise foram escolhidos *treze* diferentes tipos, que distinguem muito bem os *e-books* infantis disponíveis para leitura nos sites brasileiros pela procura de forma geral em sites de busca. São eles: ***Sapo vira rei vira sapo, Carmelo, o Caramujo, A casa da baratinha, Dona Baratinha, A joaninha tagarela, A menina do Leite, O avião, A cigarra e a formiga, A lebre e a tartaruga, Rei Midas, A Bela e a Fera, Chapeuzinho Amarelo e O rato do campo e o rato da cidade.*** A escolha por estas treze obras se deu em função de representarem todos os tipos de materiais encontrados na *web*, quando procurados por meio de palavras-chave, e por se destacarem de alguma forma diante do seu formato digital, seja pela narração, disposição do texto, *hiperlink*, páginas, som ou outro recurso.

Tratando-se dos materiais encontrados fora da rede, mais especificamente dirigindo-se aos *e-books* encontrados em livrarias, serão analisados três *e-books* em que as características são coerentes em relação aos conceitos anteriormente estabelecidos quanto ao que é um *livro digital* e por representarem os dez materiais encontrados. As obras analisadas são: ***A abelhinha Julita, Pinóquio e O homem que amava caixas***. A escolha foi intencional por se destacarem de alguma forma dos outros sete e estes pormenores serão destacados no capítulo a seguir.

No total somam-se para esta pesquisa dezenove *e-books*, listados todos novamente a seguir, pela ordem aleatória de pesquisa e análise. Os dezenove materiais foram também listados nas tabelas seguindo a ordem em que foram analisados. Esta ordem se deu em função dos critérios de busca estabelecidos no capítulo anterior evidenciados no quadro. Como já vimos nada foi encontrado em algumas destas fontes de busca pré-estabelecidas, compensando por outro lado, em uma grande quantidade de materiais encontrados na busca por meio de palavras-chave na internet de forma geral.

A finalidade do desenvolvimento da tabela a seguir, foi facilitar a identificação dos *e-books* que foram analisados. Ela possui o título do livro digital, se foi encontrado em site ou livraria, e a URL¹⁰⁷, que é o sistema de endereçamento na *Web*. Ao acessarmos algumas URLs, muitas vezes o endereço nos leva a página principal, por isto, quando se fez necessário, foi indicado abaixo de alguma delas todos os *links* para se chegar exatamente até o material. Nos casos dos três materiais encontrados fora da rede (04,05 e 06), descreveu-se a bibliografia, pois através das mesmas pode-se adquiri-las pela compra nas próprias livrarias ou *on-line*.

¹⁰⁷ URL significa *Uniform Resource Locator - Localizador Uniforme de Recursos*.

N	Título do e-book	Encontrado Estratégia de Procura	. URL e Links para se chegar ao e-book (site) . Sessão onde foi encontrado (livraria)
01	Jinsun e Sunsun	Site Canal TV aberta	http://xuxa.globo.com/Xuxa/0,,8446,00.html links: imaginando > ouvindo histórias
02	Um dia muito especial	Site Escritores	http://www.monica.com.br/index.htm links:quadrinhos> histórias seriadas> turma da mônica
03	Menino Maluquinho	Site Escritores	http://www.ziraldo.com.br/ links: menino maluquinho > versão online
04	O homem que amava caixas	Livraria Livros infantis	KING, Stephen M. O homem que amava Cxs. Brinque-Brook 2002 Seção de Livros Infantis
05	A abelhinha Julita	Livraria Livros infantis	BELLI, Roberto Belli. A Vida na Fazenda. Todo Livro Seção de Livros Infantis
06	Pinóquio	Livraria Livros infantis	MARQUES, Cristina. Clássicos Multieducativos.Todo Livro Ltda. Seção de Livros Infantis
06	Sapo vira rei vira sapo	Site Busca Geral	http://www.youtube.com/watch?v=2soJSE3FTYs
08	Carmelo, o Caramujo	Site Busca Geral	http://www.contandohistoria.com/carmelo_o_caramujo.htm
09	A casa da baratinha	Site Busca Geral	http://www.contos.poesias.nom.br/acasadabaratinha/acasadabaratinha.htm
10	Dona Baratinha	Site Busca Geral	http://pragentemiuda.blogspot.com/2008/05/dona-baratinha-coleotaba.html links:
11	A joaninha tagarela	Site Busca Geral	http://www.historiasinfantis.net/A_Joaninha_Tagarela_1.html
12	A menina do Leite	Site Busca Geral	http://www.qdivertido.com.br/verconto.php?codigo=30
13	O avião	Site Busca Geral	http://www.kidleitura.com/aviao_audio_b.htm
14	A cigarra e a formiga	Site Busca Geral	http://criancas.uol.com.br/historias/fabulas/flash/cigarra.jhtm#fabulas/ links: crianças > histórias > fábulas de Esopo>
15	A lebre e a tartaruga	Site Busca Geral	http://cp.ufmg.br/administrativos/Setor_Informatica/fabulas/QuestionarioFabula.htm
16	Rei Midas	Site Busca Geral	http://contandohistoria.com.br/flash/index.html links: histórias
17	A Bela e a Fera	Site Busca Geral	http://www.meleca.com.br/historias/ links: histórias inesquecíveis
18	Chapeuzinho Amarelo	Site Busca Geral	http://recantodasletras.uol.com.br/visualizar.php?id=102457
19	O rato do campo e o rato da cidade	Site Busca Geral	http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Rato_do_Campo_e_o_Rato_da_Cidade

Quadro 7: Os e-books analisados

A figura a seguir diz respeito à ficha técnica destes e-books para melhor compreendermos a amostra. Nela contém *Título do material; autor, ilustrador e ano; sinopse da história e formato do arquivo*¹⁰⁸.

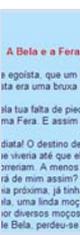
¹⁰⁸ *Formato do arquivo: Extensão* na linguagem computacional, segundo o dicionário de informática online dicweb.com, é o conjunto de três ou quatro letras que identificam um arquivo para que possa ser executado pelo computador. O *formato* no qual se encontra o arquivo que diretamente corresponde a quais mídias podem realizar sua leitura. Por convenção toda extensão é precedida de um ponto. Ex: .ppt, .doc, .wmv, .avi, .pdf, .html etc.

FICHA TÉCNICA DOS E-BOOKS ANALISADOS

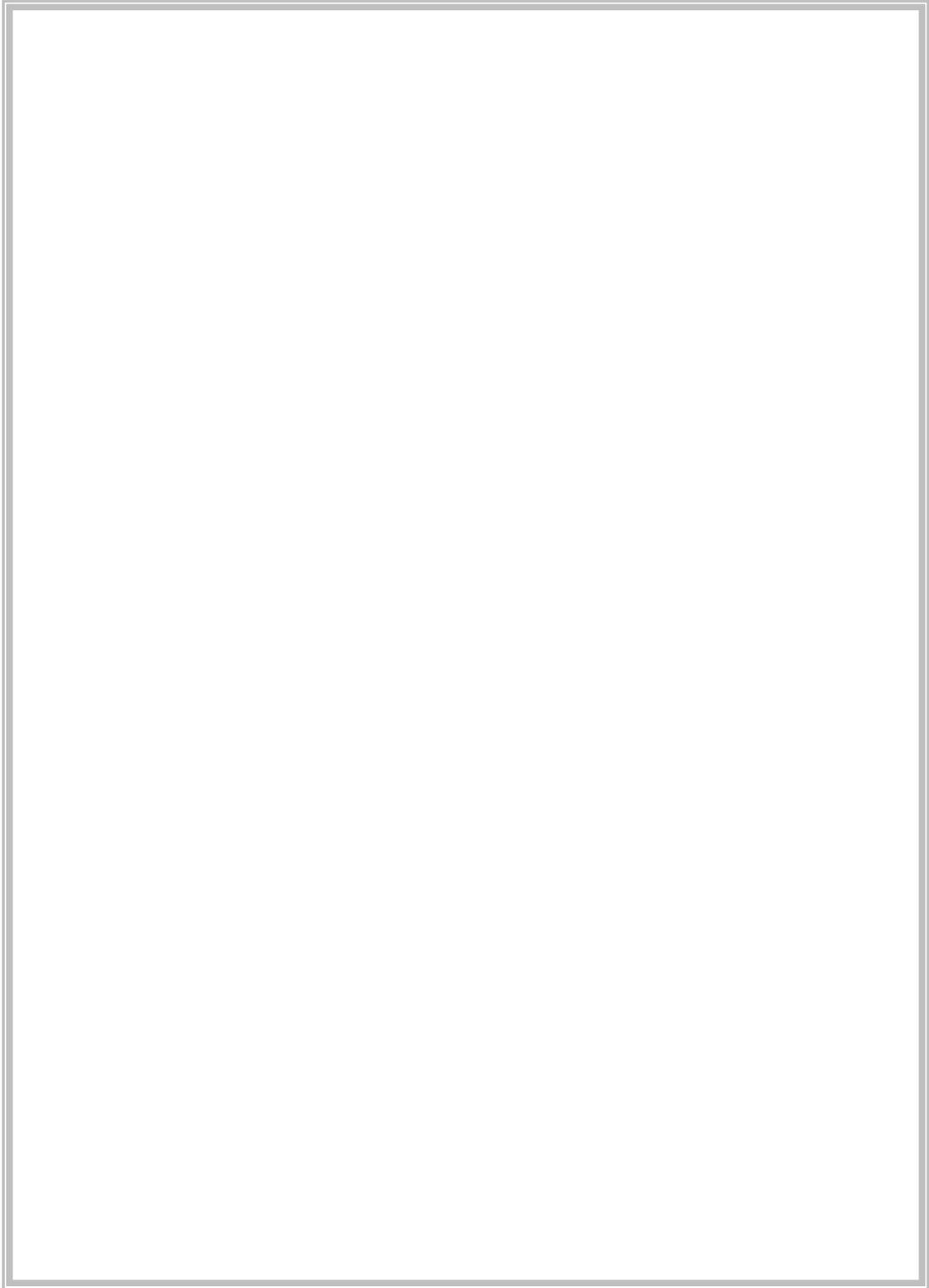
N o		Título do material	Sinopse	Form.
01		Jinsun e Sunsun (site) Autor e ilustrador: Xuxa Produções Acesso em: 07.08.08	Lá na China, do outro lado do mundo vivia Jinsun. Certo dia ele recebe a visita de um dragão que lhe pede um beijo e em troca lhe daria uma pedra mágica. Jinsun não lhe dá o beijo pois o dragão é muito feio. E assim várias visitas ele recebe da mesma forma que as propostas, mas sempre as rejeita. Seu irmão Sunsun não pensa da mesma forma e beija todos aqueles animais que vão o visitar ganhando todas as pedras mágicas. No que será que as pedras se transformam?	flash
02		Um dia muito especial (site) Autor e ilustrador: Maurício de Souza Prod. Acesso em: 05.08.08	A história "Um dia muito especial" se passa com toda a turma da Mônica. O bom humor e as brincadeiras características em que uma personagem faz com a outra não poderiam deixar de faltar até nas histórias on-line. Neste <i>ebook</i> a personagem Mônica vem perguntar para a turma que dia é hoje e começa assim a grande confusão. Por fim, quando todos estão comemorando o dia nacional da poesia com declamações e criações de poemas, vem a grande decepção. A data estava incorreta.	.htm .gif
03		Menino Maluquinho (site) Autor e ilustrador: Ziraldo Acesso em: 07.08.08	É uma obra bem humorada sobre a infância e acima de tudo é uma obra otimista. Nela Ziraldo coloca os momentos mais marcantes da vida de qualquer criança. É a história de um menino feliz. Seu relacionamento com os pais, com os avós, com a escola e a turma da escola. Um menino inteligente e peralta que não percebe o tempo passar e que por causa de suas invenções é chamado de "Maluquinho" por todos. Um dia, quando o tempo passou, ele já adulto, percebe que foi uma criança muito feliz.	.htm .gif
04		O homem que amava Cxs Brinque-Book 2002 Autor e ilustrador: Stephen Michael King	O <i>e-book</i> "O Homem que Amava Caixas" (figura 00) editado pela Brinque-Book foi feito em parceria com a entidade Feneis ¹⁰⁹ . Ele está catalogado na livreria e registrado na capa do seu DVD como "LIVRO DIGITAL em língua de sinais". Conta de maneira muito delicada a história de um pai que tem dificuldades em demonstrar seus sentimentos pelo filho. O pai se utiliza do que ele mais gosta de fazer, que são as caixas, para mostrar ao filho o quanto ele é importante em sua vida.	DVD
05		A abelhinha Julita Todo Livro Ltda Texto: Roberto Belli Ilustrações: Belli Studio Revisão: Cristina Klein	Julita é uma abelhinha operária que adora trabalhar com milhares de amiguinhas que tem. O enredo da história se firma em como é organizada uma colméia, como é o processo de nascimento da transformação da larva em abelha operária, que a geléia real é o alimento das rainhas, quando acontece o vôo nupcial e como pegam o pólen das flores. E lá se vai Julita sempre a trabalhar com muita vontade e alegria.	.exe
06		Pinóquio Todo Livro Ltda Texto: Cristina Marques Ilustrações: Belli Studio Passatempos: Angela Finzetto	Pinóquio é uma das seis histórias que está sendo recontada no material "Clássicos Educativos". Mantendo o seu enredo, bastante conhecido por todos, o <i>ebook</i> Pinóquio nos conta a trajetória de um boneco feito por um velho carpinteiro chamado Gepeto que sonha se tornar um menino de verdade. A história gira sobre a fantástica aventura que vai testar a coragem, a lealdade e a honestidade do boneco, virtudes que ele tem que aprender para se tornar um menino de verdade.	.exe



06		<p>Sapo vira rei vira sapo (site)</p> <p>Editora Abril – TABA 1982 História: Ruth Rocha Adaptação: Sonia Robatto Ilustrações: Walter Ono</p>	<p>Esta é uma das 40 histórias lançadas em 1982 pela Coleção TABA. Ela conta a história de um sapo que vira rei, e quando é rei, mostra que um sapo seria capaz de administrar melhor o reinado. A música A Banda, de Chico Buarque de Holanda interpretada por Nara Leão, juntamente com outros sons e as dublagens contagiantes das personagens encantam quem lê e ouve este <i>ebook</i>.</p>	.exe
08		<p>Carmelo, o Caramujo (site)</p> <p>Criação e Produção: Webdesigner Prof. Vera Rossi Site criado e publicado em: 20/08/2001 Acesso em: 07.08.08</p>	<p>Era uma vez um caramujo que se chamava Carmelo. Ele não estava muito contente com sua aparência, pois queria ser mais colorido como as borboletas. Outro dia viu uma joaninha e decidiu que queria ser parecido com as joaninhas. Um pintor ficou muito feliz em poder ajudá-lo e pintou sua carapaça todinha. Carmelo não cabia em tanta felicidade, mas seus amiguinhos não gostaram pois agora ele não parecia mais um caramujo.</p>	.htm texto
09		<p>A casa da baratinha (site)</p> <p>Texto: MarleneB. Cerviglieri Publicado: 18.10.07 Acesso em: 05.10.09</p>	<p>Vivia a Baratinha numa casa muito pequenina, no canto de uma sala de uma casa muito grande. A casinha era muito lindinha. Não havia separação pois tudo estava no mesmo espaço. Até que um dia viu um quarto de brinquedos e pensou: _ É hoje que vou achar uma guarda roupa. É assim a história de desenrola, no pensamento de “devagar e sempre” que ela se inspirou e começou a levar uma coisa de cada vez para a sua casinha, como fazem as formigas e assim a mobiliou toda.</p>	.htm texto
10		<p>Dona Baratinha (site)</p> <p>Editora Abril – TABA 1982 História: Adaptação: Ilustrações:</p>	<p>Esta é também mais uma história das 40 produzidas pela “Som Livre” e que faz parte da Coleção TABA. Dona Baratinha quer muito se casar e está a procura de um marido. Aparecem muitos pretendentes que insistem em mostrar suas qualidades, mas sempre tem algo que a desagrada pois os ruídos que estes fazem para dormir a impedem de ter uma noite tranqüila de sono, algo que ela tanto prioriza em um marido. Porém um rato aparece para resolver seu problema pois não faz um barulhinho sequer. Mas será que ele tem só qualidades?</p>	.htm .jpeg
11		<p>A joaninha tagarela (site)</p> <p>Texto: Histórias infantis Acesso em: 12.10.09</p>	<p>Havia uma joaninha que vivia a tagarelar por onde passava. Todos fazia seus afazeres diários menos a joaninha. Uns pensavam: como ela conseguia passar o dia inteiro sem fazer nada a não ser meter-se na vida dos outros animais e encontrar sempre alguém que lhe desse conversa. Até que um dia sua tia avó lhe ensinou o que era a vida sem mexericos. Agora ela está sempre arrumando sua casinha, vendendo as rendas que faz para se entreter e é admirada por todos</p>	.html .gif
12		<p>A menina do Leite (site)</p> <p>Texto: Site Publicado: Acesso em:</p>	<p>Uma sorridente menina passeia a carregar sua lata de leite na cabeça imaginando tudo o que compraria após vendê-la. “Vou vender o leite e comprar ovos, uma dúzia..depois, choco os ovos e ganho uma dúzia de pintinhos. Quando os pintinhos crescerem, terei bonitos galos e galinhas.” E por aí vai seus pensamentos. Pensa tanto, imagina tanto que de repente tropeça em uma pedra e lá se vai todo o leite branquinho pelo chão, assim como todos os seus sonhos, “seus ovos, galos, galinhas, cabritos, porcos etc”.</p>	.html texto
13		<p>O avião (site)</p> <p>Texto: Publicado: Acesso em:</p>	<p>Esta história é direcionada para um público bastante infantil pois possui o recurso auxiliar de leitura, usado nos Videokês. Neste <i>ebook</i> fica-se em evidência cada sílaba que será pronunciada e a leitura pode ser ouvida de maneira demasiadamente pausada para que a criança possa acompanhar. Este livro mostra a história do avião deste o seu inventor até os diferentes modelos que existem.</p>	.htm flash

14		A cigarra e a formiga (site) Acesso em: 20 dez 2009	Esta é mais uma das famosas fábulas de Esopo. Uma cigarra encontra uma formiga carregando um grande grão de trigo enquanto ela passa o dia inteiro a cantarolar. E durante todo o verão a cena se repete. Até que um dia chega o inverno e a cigarra não tem nada o comer nem um lugar para se proteger do frio.	flash .gif .html
15		A lebre e a tartaruga (site) Acesso em: 22 dez 2009	Um dia a Lebre encontrou a Tartaruga e ridicularizou o seu passo lento e miudinho. - Muito bem - respondeu a Tartaruga sorrindo. – Apesar de seres tão veloz como o vento, vou ganhar-te numa corrida. A lebre, contanto com a velocidade de seu passo, parou para tirar um cochilo. Quando acordou, recomeçou a correr o mais rapidamente que pode, mas já era tarde.	.htm texto
16		O Rei Midas (site) Texto: Pedro Pessoa Acesso em: 22nov 2009	Este <i>ebook</i> conta-nos a clássica história da mitologia grega de um rei chamado Midas que tinha um grande sonho, o de se tornar muito rico. A história se desenrola sobre os acontecimentos que surgem quando este seu desejo é realizado pelo deus vento, em que tudo que ele toca, vira ouro.	.html flash
17		A Bela e a Fera (site) Acesso em: 22.out.2009	O clássico infantil A Bela e a Fera é recontado aqui como o seu enredo que o conhecemos. Uma bela jovem se apaixona por uma fera, um homem horroroso porém muito bondoso. Ele era, antes de ser amaldiçoado por uma senhora bruxa, um príncipe egoísta. Após ganhar uma beijo da doce bela, o feitiço de desfaz e ele volta a ser o príncipe que antes fora. Mas nunca mais egoísta e cruel. O castelo então enche-se de vida e eles se casam vivendo felizes para sempre.	.htm Texto
18		Chapeuzinho Amarelo História: Chico Buarque Arte: Kate Weiss Dedicado a: Júlia Both Marchizio	Esta é uma história de Chico Buarque, inspirada no clássico Chapeuzinho Vermelho. Nesta história ela é a Chapeuzinho amarelo, amarela de medo pois tinha medo de tudo. Medo de chuva, medo de subir em árvore, de brincar na rua... nem dormia pois tinha medo de ter pesadelos. E lógico que seu maior temor era o Lobo. Quando chegou em frente a um de verdade, seu medo foi sumindo, sumindo que sumiu de vez. A brincadeira com as sílabas das palavras a ajudaram a transformar o LOBO em um BOLO. Depois desse dia ela não teve medo de mais nenhum tromons.	.htm .exe
19		O rato do campo e o rato da cidade (site) Adaptação: Wikipédia Acesso em: 05.12.09	Esta Fábula de Esopo é contada de maneira bem resumida neste site da Wikipédia. Um rato da cidade visita um rato do campo e achando tudo muito simples, o convida para conhecer a cidade para realmente saber o que a vida “tem de bom.” Mas será que todo o luxo e sofisticação valem os perigos que eles correm a ponto de não poderem comer sossegados?	.html texto

Quadro 8 - Ficha técnica dos e-books analisados (2009)



CAPÍTULO 3 OS E-BOOKS EM ANÁLISE: LINGUAGEM VISUAL, PORTABILIDADE, USABILIDADE E INTERATIVIDADE

Este capítulo mostra os resultados adquiridos na análise feita dos materiais coletados. A amostra dos dezenove tipos de livros digitais, que possuem alguma diferença entre si, foi disposta aqui em quatro tabelas distintas por categorias: Linguagem Visual, Portabilidade, Usabilidade e Interatividade.

As categorias foram criadas a partir de conceitos proferidos por autores que discorrem acerca do tema e que foram mencionados no primeiro capítulo. Os pontos considerados importantes por eles e que conseqüentemente encontramos em livros digitais serviram de base formular os tópicos das quatro categoriais. Furtado¹¹⁰ por exemplo, acredita que o fato que nos impressiona e nos faz conferir grande competência aos *e-books* é a sua característica de não possuir linearidade na leitura por meio do *hipertexto*. O autor ainda diz que além da hipertextualidade, não podemos ignorar todos os fenômenos como o da interatividade e da multimídia. Villaça¹¹¹ vê o suporte eletrônico como uma estrutura agregativa em que vários recursos novos podem entrar em cena: presença de imagens em movimento, a animação das próprias palavras, a presença de vozes, páginas com várias saídas etc. O site EbooksBrasil¹¹² vê a portabilidade como o grande fator agregativo dos *e-books*. Diante das crescentes invenções de computadores cada vez menores, mais leves, com grande capacidade de memória e de outras plataformas que o comportam, a leitura destes pode agora ser ampliada para além do suporte de origem.

Cada um dos dezenove *e-books* foi analisado individualmente como vemos no apêndice 6. Após essa análise, os dados foram colocados em tabelas de forma que se visualise todas as características da amostra. De forma ampla, porém objetiva, temos um delineamento dos tipos de *e-books* infantis direcionados ao público brasileiro quanto as suas características, facilitando desta forma, traçar o perfil destes materiais digitais.

¹¹⁰ FURTADO. Op. Cit.

¹¹¹ VILLAÇA. Op. Cit.

¹¹² EBOOKSBRASIL. Op. Cit.

Para melhor compreensão dos tópicos que formam cada categoria, explicar-se-á antes de cada tabela, o que significam e o que se pretendeu observar nos livros digitais.

3.1 A LINGUAGEM VISUAL EM FOCO

Os tópicos que compõem a categoria Linguagem Visual são referentes as Ilustrações e a visualização do material na tela.

De acordo com Coelho¹¹³ as ilustrações nos livros infantis são essenciais por estarem diretamente relacionadas ao desenvolvimento da criança, sua imaginação e criatividade, além é claro, da formação do hábito da leitura. A importância de se oferecer estímulos à imaginação infantil, permitindo que estes leitores em desenvolvimento possam visualizar muito além do presente é também defendida por Zilberman¹¹⁴ que vê a ilustração como uma linguagem auto-suficiente. Ela diz, por exemplo, que a ilustração proporciona caminhos possíveis para o leitor ainda não alfabetizado, pois a busca do entendimento da ação por intermédio das figuras envolve todo e qualquer interessado na obra. As ilustrações oferecem alternativas também para os autores que acreditam que a comunicação se engrandece, quando recorre às possibilidades da imagem. A ilustração é parte constituinte das publicações direcionadas às crianças, pois ela suplanta essa condição, apresentando-se como matéria principal do livro, a que se subordinam a palavra e a temática.

De fato, muitos autores também acreditam nisso e desenvolvem livros compostos exclusivamente por ilustrações, sem texto, a que chamamos de livro imagem. Por meio de figuras que representam as ações das personagens, o entendimento se constrói e da mesma forma a história pode ser “lida”. Este tópico analisou as imagens descrevendo-as quanto à estética de forma geral. Alguns outros detalhes quanto ao seu estilo serão da mesma forma classificados como:

1. Estática: quando as ilustrações não possuírem qualquer tipo de movimento, como nas encontradas na maioria dos livros impressos.

¹¹³COELHO. Op. Cit. (p. 55)

¹¹⁴ZILBERMAN.Op. Cit. (p.156)

2. Com algumas animações: quando possuírem algum movimento como as imagens na qual estamos acostumados a ver na *web*, quando salvas no formato *gif*¹¹⁵.
3. Sem ilustrações: Quando o livro não possuir qualquer tipo de imagem que possa complementar ou agregar algo ao texto.
4. Poucas imagens: Este tópico será assinalado quando o livro conter poucas imagens, permitindo a sensação ao leitor de que poderiam haver mais. Cabe ressaltar que o fato de o livro possuir poucas ilustrações, não significa necessariamente que sintam-se a falta delas, pois em muitos casos poucas imagens podem significar mais à criança do que um livro onde todas as páginas são ilustradas. A premissa de que “qualidade não significa quantidade” vale para a análise deste tópico. Este item é também para aqueles casos em que há alguns detalhes ilustrativos como bordas em arabescos, letras iniciais do texto em maiúscula e ornamentadas, usadas nos textos escritos da Idade Média; ou qualquer outro desenho que seja considerado apenas um detalhe decorativo.
5. Ilustrações em todas as páginas: quando todas as páginas possuírem ilustração coerente com o texto.

Em relação ao Layout Visual Geral - Visualização do material na tela, o tópico analisará o layout de forma bastante geral conforme escrito anteriormente relacionando-o a ergonomia necessária para uma boa compreensão e visualização de um livro para crianças, seja visto na tela de um computador, em uma televisão ou em um leitor de livro digital. Foram levados em conta se o tamanho das páginas é agradável a leitura e se há algo na tela que não faz parte da história e que possa desviar a atenção da criança. Qualquer detalhe que não foi mencionado nos demais tópicos que se destaque pelo seu bom ou ruim propósito em compor o material, será descrito neste tópico de análise.

¹¹⁵ “*Graphic Interchange Format*”. Um *gif* tem a particularidade de ser animado, mas pode ser estático também.

Tabela 1 - Resultado da análise Categoria 1 – Linguagem Visual.

N	Legenda	 Ótimo =O  Bom =B  Regular=R	Ilustrações						LAYOUT VISUAL GERAL Visual. do material na tela
			Estática	C/ algumas animações	Sem ilustrações	Poucas imagens	Ilustração todas as pgs	ESTÉTICA GERAL DAS ILUSTRAÇÕES	
01		Jinsun e Sunsun	X				X	O	O
02		Um dia muito especial	X				X	O	O
03		Menino Maluquinho		X			X	O	O
04		O homem que amava Caixas	X				X	O	O
05		A abelhinha Julita		X			X	B	O
06		Pinóquio		X			X	B	O
06		Sapo vira rei vira sapo	X			X		R	R
08		Carmelo, o Caramujo	X				X	B	O
09		A casa da baratinha	X			X		R	R
10		Dona Baratinha	X				X	O	O
11		A joaninha tagarela	X				X	B	O
12		A menina do Leite		X		X		R	R
13		O avião	X				X	B	O
14		A cigarra e a formiga		X			X	O	O
15		A lebre e a tartaruga		X		X		R	R
16		Rei Midas		X			X	O	O
17		A Bela e a Fera			X			R	R
18		Chapeuzinho Amarelo	X				X	B	O
19		O rato do campo e o rato da cidade	X			X		R	R

Fonte: Autora – fevereiro 2010

Cabe salientar que cada material poderia preencher mais que um item do mesmo tópico, como por exemplo, o *e-book Chapeuzinho Amarelo*, que assinalou tanto a coluna referente às *ilustrações estáticas* e que também possui *ilustração em todas as páginas*.

Abaixo vemos a planilha de avaliação final referente à avaliação dos dezenove *e-books* e os resultados na Categoria 1 – Linguagem Visual, quanto às ilustrações:

Tabela 02 – Planilha de Avaliação - Ilustrações

	Quantidade	Porcentagem
Ilustrações		
Estática	11	58%
Com algumas animações	7	37%
Sem ilustrações	1	5%
Poucas imagens	5	27%
Ilustração em todas as páginas	13	69%

Fonte: Autora – fevereiro 2010

Cabe destacar alguns pontos importantes quanto a esses resultados como, por exemplo, a grande quantidade de materiais com ilustração em todas as páginas (69%). Percebe-se aqui a preocupação em seguir a mesma característica dos livros impressos quanto à percepção da importância das imagens nos livros infantis. Indiferente de ser produzido com a finalidade de ser um material digital ou mesmo sendo apenas digitalizado e postado na *web*, nota-se neste resultado a conscientização dos autores e produtores a respeito da importância em se oferecer estímulos à imaginação infantil. Coelho¹¹⁶ enfatiza isso quando afirma que as ilustrações nos livros infantis são essenciais por estarem diretamente relacionadas ao desenvolvimento da criança, sua imaginação e criatividade, além é claro, da formação do hábito da leitura.

As imagens no livro infantil são essenciais no processo de comunicação mensagem/leitor, pois atingem direta e plenamente o pensamento intuitivo/sincrético/globalizador que é característico da infância”.¹¹⁷

Cinco *e-books* assinalaram a coluna *poucas imagens* correspondendo a 27%

¹¹⁶ COELHO.Op. Cit. (p. 55)

¹¹⁷ COELHO.Op. Cit. (p. 217)

dos materiais. Como exemplo deste resultado, o *e-book* **Sapo Vira Rei Vira Sapo**, que é uma excelente história de um livro impresso que vem acompanhado de disquinho de vinil (1982) e foi postado no site *youtube* o seu texto acompanhado de sua narração original. A maneira como o texto vai sendo escrito em frente ao leitor para acompanhar a narração, torna-se um pouco cansativo no decorrer da história diante das poucas ilustrações que intercalam essa escrita, principalmente quando se trata do público mirim. A seguir vemos um recorte da história para maior compreensão do leitor:



Figura 5 - Sapo vira rei vira sapo
 Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=2sojse3ftys>

A falta de mais ilustrações que sentimos ao lermos este o *e-book* é ainda mais percebida quando comparamos com outro *e-book* que faz parte da mesma coleção lançado no mesmo ano de 1982 intitulada de TABA com o nome de Dona Baratinha.

Dona Baratinha, por exemplo, foi postado no *blogspot* *Gente Miúda* com o intuito de disponibilizar o livro original na qual todas as páginas foram digitalizadas e estão dispostas uma abaixo da outra, como vemos na figura a seguir:



Figura 6: Dona Baratinha

Fonte: pragentemiuda.blogspot.com/2008/05/dona-baratinha-coleo-tab.html

Abaixo destas páginas, consta o seguinte dizer: “Numa versão muito divertida e animada eu trouxe aqui O casamento da D. Baratinha, da Coleção TABA... Clique, amplie e aproveite. Baixe a historinha aqui e leve pra sala de aula!”. De fato, conforme está disposto no *site* não tem como ler o material, por isso a criadora do *site* orienta para baixar cada imagem, pois depois o leitor pode ler página por página por meio do *visualizador de imagem*, em qualquer lugar sem ser preciso se conectar a rede. Desta forma, cada imagem vira um *slide* podendo ser visto um a um, estilo *PowerPoint da Microsoft*, sem ser preciso inserir no aplicativo.

Outro detalhe a se comentado é que ao salvar as imagens, o *site* teve uma grande preocupação em salvá-las com grande resolução, possibilitando ao leitor uma excelente qualidade para a visualização das mesmas. Clicando duas vezes sobre a imagem no próprio site, sem ser preciso salvá-la, pode-se se ver no mesmo instante a página em tamanho grande e a leitura pode ser realizada com perfeição. Há alguns inconvenientes para visualizar diretamente no site o restante da página pois o leitor precisa usar as barras de rolagem na lateral e abaixo da imagem, como mostra na figura a seguir. Algumas páginas possuem também uma visualização um pouco inclinadas devido o momento da digitalização. Mas a história é encantadora e bem escrita valendo o trabalho de salvar as imagens, assim como fez o idealizador do site em digitalizá-las. Cabe salientar que estes detalhes anteriormente comentados são referentes a se caso o leitor queira visualizar sem salvar as páginas, mas que o propósito do site em relação a este livro é para que seja feito o

*download*¹¹⁸, e estes empecilhos passam a não mais existir.

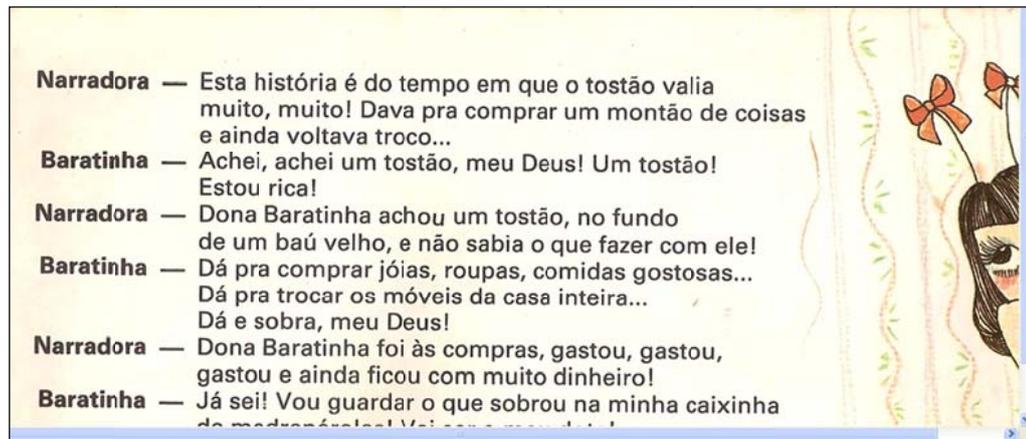


Figura 7: Dona Baratinha – ilustração no próprio site
 Fonte: (1ª imagem/página). <http://www.pragentemiuda.blogspot.com/>

Villaça acredita que com o suporte eletrônico vivemos a maior das revoluções através de uma estrutura agregativa em que vários recursos novos entram em cena como a presença de imagens em movimento ou a animação das próprias palavras¹¹⁹. Em relação a estes novos recursos nos quais os livros digitais poderiam se apropriar, foi percebido o baixo índice de animações nas imagens (37%). Muitos livros impressos, nos últimos anos, têm se apropriado de recursos semelhantes (livros *pop-up* – 3D), sendo que a restrição em se produzir tais efeitos no papel é muito mais difícil. Os livros digitais possuem a vantagem de se explorar a animação em imagens devido aos inúmeros aplicativos existentes associados às peculiaridades das multimídias. Ainda cabe destacar aqui que dois destes sete materiais que *possuem animação nas ilustrações*, a imagem na qual foi agrupada a história não foi desenvolvida exclusivamente para aquele texto. Elas estão em formato *gif* e são imagens para *fazer download*. São encontradas em sites especializados que possuem várias delas e que realizam algum tipo de movimento repetitivo como ficar: pulando, piscando, dançando, andando etc. As duas imagens escolhidas para ilustrar as duas histórias, representam de alguma forma as personagens na trama, como o *gif* desenhado em estilo *mangá*, representando a protagonista do *e-book A menina do Leite*, visto na figura a seguir:

¹¹⁸ Em português significa sacar ou baixar. É a transferência de dados de um computador remoto para um computador local.

¹¹⁹ VILLAÇA. Op. Cit. (p.103)



Figura 8: A menina do leite

Fonte: <http://www.qdivertido.com.br/verconto.php?codigo=30>

No *site* do mineiro *Ziraldo*, que também é pintor, cartazista, jornalista, teatrólogo, chargista, caricaturista e escritor, encontra-se de maneira rápida no *link*



à versão on-line do seu mais famoso livro **O Menino Maluquinho**. A história foi adaptada para a internet podendo ser lida na íntegra, impressa e colorida. Para

virar as páginas, basta o leitor clicar no “foguetinho maluquinho”  permitindo com que a criança leia o livro de frente para trás ou de trás para frente.

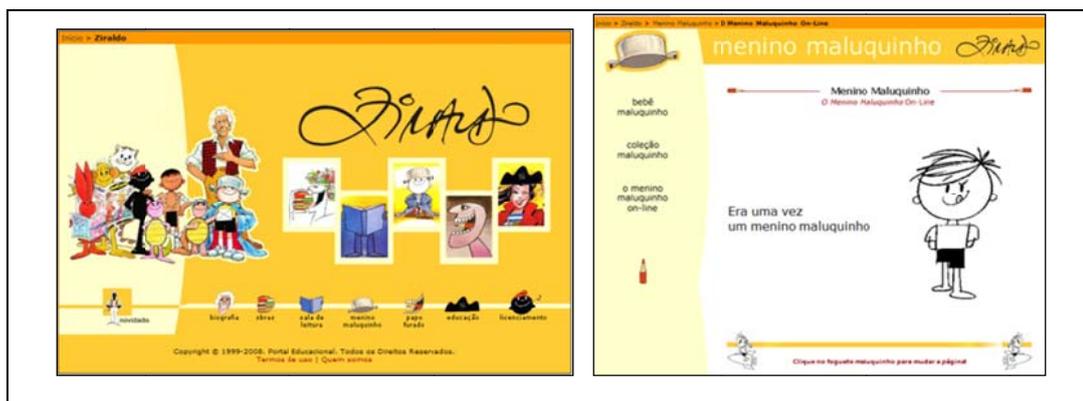


Figura 9: O menino maluquinho. Fonte: <http://www.ziraldo.com.br/>

Esse *e-book* possui animação na página de número 32, em que o personagem está brincando com os seus amiguinhos como goleiro. São quatro imagens diferentes que passam de maneira automática parecendo que ele está em

movimento no gol. Este foi um ótimo recurso utilizado na versão on-line, simples, porém uma boa diferenciação da versão impressa.

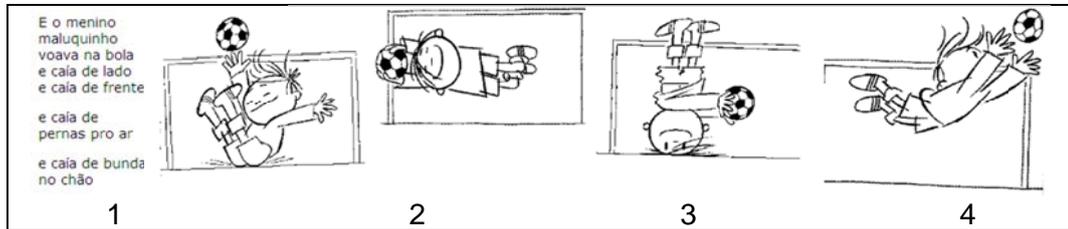


Figura 10: O menino maluquinho – animação. Fonte: <http://www.ziraldo.com.br>

Dos dezenove materiais analisados, cinco e-books possuem poucas ilustrações correspondendo a 27% dos materiais e apenas um e-book não possui ilustrações (5%). A história deste e-book **A bela e a fera** está apenas escrita sobre um fundo de cor verde claro e a criança pode continuar a leitura pela barra de rolagem ao lado direito do texto, como vemos na figura a seguir:



Figura 11: A Bela e a Fera. Fonte: <http://www.meleca.com.br/historias>

Quando analisado a *estética geral destas ilustrações*, temos um índice relativamente alto em serem consideradas como ótimas e boas somando 69%, como mostra a tabela a seguir:

Tabela 3 – Planilha de Avaliação – Estética Geral das Ilustrações

	ÓTIMO=O 	BOM= B 	REGULAR=R 
	Qtd (%)	Qtd (%)	Qtd (%)
Estética Geral das Ilustrações	7 (37%)	6 (32%)	6 (32%)

. Fonte: Autora – fevereiro 2010

Apenas seis *e-books* foram considerados como regulares correspondendo a 32% desta análise quanto à qualidade das ilustrações.

Vale destacar neste momento o *e-book* **Jinsun e Sunsun** encontrado no site da apresentadora *Xuxa Meneghel* que é bastante notória na emissora de televisão Rede Globo fazendo parte do “time de estrelas” do canal.

Na figura a seguir podemos ver parte da história em que as ilustrações foram desenvolvidas com muita criatividade. Todas as personagens que compõem a história são feitas de massinha de modelar ou *biscuit*¹²⁰. As outras três histórias encontradas no site, também instigam a curiosidade das crianças e passam uma grande mensagem educativa como este *e-book* que foi analisado. As páginas passam sozinhas, como em um filme, pois as imagens estão coligadas ao áudio, embora as crianças podem “voltar” a narrativa, caso não tenham entendido algo ou até mesmo para rever algum detalhe interessante. Essa característica de imagem, texto e de um narrador é muito importante, pois crianças que ainda não sabem ler podem ter acesso ao livro eletrônico.



Figura 12: Jinsun e Sunsun. Fonte: <http://xuxa.globo.com/xuxa/0,,8446,00.html>

¹²⁰ Significa porcelana branca. É uma espécie de massinha feita para modelar que endurece após o seu manuseio.

Tratando-se da *visualização dos materiais na tela*, observando o layout geral, temos um resultado curioso quanto à qualidade dos mesmos como vemos na tabela a seguir. Treze materiais (69%) atingiram conceito máximo de qualidade e seis (32%) foram considerados regulares. Ou seja, não se teve um meio termo de classificação. Ou são ótimos, ou deixam a desejar de forma geral atingindo o conceito insatisfatório.

Tabela 4 – Planilha de Avaliação – Layout Geral

	ÓTIMO=O 	BOM= B 	REGULAR=R 
	Qtd (%)	Qtd (%)	Qtd (%)
Layout Visual Geral			
Visualização do material na tela	13 (69%)	0 (00 %)	6 (32%)

. Fonte: Autora – fevereiro 2010

Vale destacar neste momento, o *layout* do *e-book O Rei Midas*, pois ele foi desenvolvido de tal maneira que as figuras externas que ficam sempre estáticas no site e que não fazem parte das ilustrações das histórias. Estas personagens estão dispostas de tal maneira que parecem ouvir o avô ler o livro ou elas mesmas lendo as páginas virtuais do grande livro que aparece na tela como vemos na figura a seguir. Essas personagens são como os leitores que da mesma forma lêem a história como o leitor que está em frente ao computador:



Figura 13: O rei Midas. Fonte: contandohistoria.com.br/flash/index.html

As imagens com animação produzem também sons como esta página em que a criança ouve um barulho de uma ventania para representar a chegada do deus do vento.

Conclui-se na análise desta categoria, baseando-se neste e-book, como de maneira simples pode se agregar novos recursos ao livro em formato digital. Neste site contando histórias, percebemos claramente a preocupação que os idealizadores tiveram em enriquecer os livros digitais com as novas técnicas. Nas ilustrações esse detalhe fica bem claro, pois nota-se que não é um material impresso que foi digitalizado para ser postado na web e sim, feito para ser lido nesta outra plataforma. Este fator foi percebido com grande clareza na pesquisa, pois se viu na observação da maioria dos materiais, literatura **na** internet, e não uma literatura especialmente escrita e desenvolvida **para** a internet se apropriando das tecnologias, como vista neste e-book O rei Midas.

Por meio da análise desta categoria e resultados fica bastante claro perceber que livro digital ainda está muito “preso” ao impresso, sendo apenas transportado para a *web*. Apenas o local onde se realiza a leitura mudou, sendo agora lido também em tela. As ilustrações são pouco exploradas através dos recursos midiáticos, e na maioria se encontram ainda estáticas. Quando possuem animação, na maior parte dos e-books, encontramos pequenas imagens em *gifs* que foram anexadas por terem de alguma forma coerência com as personagens. Poucos são os materiais que adéquam novas possibilidades as ilustrações digitais podendo torná-las ainda mais contempladas como já são consideradas aos leitores mirins.

Passamos agora para a segunda categoria para analisarmos os materiais quanto a sua portabilidade.

3.2 A PORTABILIDADE E A LEITURA NAS MULTIMÍDIAS

Para o desenvolvimento desta segunda categoria, levou-se em conta em quais e quantas mídias os *e-books* analisados poderiam ser lidos. Furtado vê o *e-book* como “um conteúdo digital ou digitalizado destinado a ser publicado e acedido eletronicamente, o que implica o recurso a equipamentos eletrônicos e a

software".¹²¹ Estes equipamentos a que ele se refere são os dispositivos que os livros digitais precisam para que possamos lê-los, que por sua vez são dotados de maior ou menor grau de portabilidade. Para isto, torna-se essencial descrever qual o formato do material, para poder avaliar que recursos multimídias podem realizar sua leitura.

Diante do *formato*¹²² dos mesmos, já estabelecidos e mencionados no quadro 8 que descreveu a ficha técnica, caberá saber em que multimídias o *e-book* poderá ser executado e classificá-lo quanto a sua portabilidade. O *formato* informa ao sistema operacional, qual foi o programa que o gerou e, que deverá ser executado para que o arquivo possa ser aberto. Segundo Barros e a biblioteca virtual ufpa¹²³, seguem abaixo alguns formatos nos quais a pesquisa se apropriou e dá destaque neste momento, pois foram os mais encontrados nos *e-books*:

1. **.exe**: Arquivos executáveis, ou seja, arquivos binários que executam alguma ação e produzem algum resultado. Exemplo: notepad.exe (bloco de notas). Programa do sistema Windows. *E-books* nesse formato possuem movimento e agregam valor ao material digital. Qualquer computador faz a leitura deste formato não precisando de nenhum software específico para abrir o arquivo.
2. **.doc e .rtf**: Extensão que identifica um arquivo (documento) de texto produzido no Microsoft Word ou no Word pad. e texto no formato Rich Text, podendo ser aberto no editor Microsoft Word (não gratuito).
3. **.pdf**: Extensão que identifica um documento codificado em PDF (*Portable Document Format*), associado ao programa *Adobe Acrobat Reader* da empresa Adobe. PDF é uma tecnologia que permite que os documentos criados em um sistema de computador possam ser lidos e impressos em outros sistemas, com as fontes, a formatação, os atributos de texto e as imagens intactas.
4. **.ppt**: Apresentações de slides do *Microsoft Power Point*.

¹²¹ FURTADO. Op.Cit.

¹²² Entende-se como a extensão do arquivo. Ex: .pdf, .doc, .exe.

¹²³ BARROS, Gabriel. Disponível em: <<http://www.gabrielbarros.com.br/artigos/extensoes-mais-comuns-de-arquivos-tipos-de-arquivos-formato-de-arquivos/>> e <<http://www.ufpa.br/dicas/progra/arq-exte.htm>> Acesso em 02. fev. 2010.

5. **.cdi** - Imagem. De CD.
6. **.avi**: Audio Video Interleave ou "Áudio e Vídeo Intercalados". Extensão que identifica um arquivo multimídia contendo um filme com som e imagem. Pode ser visualizado por vários programas e visto em aparelhos de DVD, Notebooks e computadores com leitor de DVD.
7. **.wmv** : *Windows Media Video*. Arquivo de áudio e vídeo, que pode ser aberto com o *Windows Media Player*.
8. **.mov**: Formato de vídeo que abre, por padrão, com o *QuickTime*, da *Apple*.
9. **.swf** - Do *Shockwave Flash*. Formato de vídeo muito utilizado na Internet.
10. **.gif**: Extensão de arquivos de imagens de mapa de *bits* no formato GIF (*Graphics Interchange Format*). Formato muito utilizado na internet, por suportar animação e resultar em tamanhos considerados compactos em relação ao volume do conteúdo.
11. **.htm** e **.html**: Extensão que identifica um arquivo formatado no padrão HTML (*HyperText Markup Language*), usado em páginas *web*. Muitos podem ser salvos e depois vistos em outras mídias, aumentando desta forma a portabilidade do material.
12. **.tif** e **tiff**: *Tagged Image File Format* ou "Formato de Arquivo de Imagem Marcada". Um tipo de arquivo para o armazenamento de gráficos e figuras de alta qualidade, desenvolvido pela *Microsoft*.
13. **.jpeg**, **jpg** e **jfif**: Arquivos de imagem gráfica no formato "jfif" (*JPEG File Interchange Format*), muito utilizados na internet por possuir tamanho relativamente baixo, mas resolução alta.

A tabela que definiu a amostra quanto a sua portabilidade se divide nos tipos de dispositivos eletrônicos que nos permitem ler *e-books*. Eles foram divididos em seis diferentes meios: Computador, PDA, DVD Player, Telefone celular, Televisão e *e-reader*. Cada uma dessas mídias, no entanto, possui outros meios semelhantes, e que até podemos caracterizá-los como sendo *aparelhos da mesma família*, porém cada um com funções ou recursos específicos, mas na sua essência não se descaracterizam da sua função principal.

Nesta categoria foi exposto em quais mídias eletrônicas o *e-book* poderá ser lido diante do formato que se encontra, assinalando os recursos multimídias correspondentes: Computador – Computador de mesa, Notebook, Netbook; PDA¹²⁴ - Palmtop, *Ipod Touch*; DVD Player – Carro, portátil, mídia player; Telefone - Celular com suporte html/ 3gp, *Smart Phone*; Televisão com Cartão – TV, TV portátil, TV carro; e *E-reader* (próprio p leitura de *e-book*).

Podemos citar como exemplo, a primeira coluna referente à mídia Computador. O *e-book* que é lido em um computador, assinalará este tópico atingindo uma portabilidade de 3 pontos, pois poderá ser lido em um computador de mesa, *notebook* e em um *netbook*. De fato, são mídias semelhantes, mas devemos concordar que se não tivessem especificidades diferentes umas das outras, não justificaria uma pessoa ter dois ou até os três aparelhos.

Cabe salientar também, que a dita era *tecnológica* na qual vivemos, faz com que esta classificação dos *e-books* quanto a sua portabilidade atinja uma pontuação muitas vezes maior do que a estabelecida aqui. Quando se trata de virtualidade e materiais que foram lançados na rede, arquivos podem ser copiados, imagens e textos podem ser filmados ou fotografados¹²⁵ (câmeras ou *printscreem*¹²⁶), e formatos podem ser convertidos permitindo desta forma que outras mídias possam também lê-los. A exemplo disto, temos o *e-book* **Jinsun e Sunsun** que atingiu uma portabilidade baixa de 5 pontos por estar em formato *flash*. Mas na internet encontramos sites que permitem baixar programas que convertem este formato tornando o arquivo *executável*, ou seja, pode ser lido em mais mídias, fazendo com que o *e-book* atinja portabilidade maior.

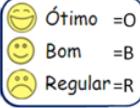
¹²⁴ PDA (Personal Digital Assistant ou Assistente Pessoal Digital) Basicamente é um palmtop que não utiliza teclado para entrada de dados, mas sim uma caneta especial, cuja escrita é reconhecida pela tela. Seus recursos são variados.

¹²⁵ Cabe lembrar, que legalmente estas ações podem ser feitas, deste que para uso próprio e não para a venda.

¹²⁶ Meio que captura a imagem que aparece na tela do computador e que pode ser manipulado nos

acessórios pelo  Paint .

Tabela 5 - Resultado da análise Categoria 2 – Portabilidade

Legenda Acima de 10 pontos Entre 05 e 09 pontos Abaixo de 04 pontos Nível de Portabilidade Pts = Pontos (mídias) I = Impresso Nível = Portabilidade			Recursos Multimídia – Mídias eletrônicas						Nível de Portabilidade		
			Computador Mesa Notebook, Netbook	PDA – Palmtop, Ipod Touch	DVD Player – Carro, portátil, mídia player	Telefone Celular c/ suporte html, -3gp, Smart Phone	Televisão com Cartão – TV, portátil, carro	E-reader (próprio p leitura de E-book)			
	Título da obra	Formato	III	II	III	II	III	I	Pts	I	Nível
01	Jinsun e Sunsun	.html /flash	X	X					5		B
02	Um dia muito especial	.htm /.gif	X	X		X		X	8		B
03	Menino Maluquinho	.htm /.gif	X	X		X		X	8	x	B
04	O homem que amava Caixas	DVD	X		X				6		B
05	A abelhinha Julita	executável	X		X				6	x	B
06	Pinóquio	executável	X		X				6	x	B
06	Sapo vira rei vira sapo	.html executável	X	X		X		X	8	x	B
08	Carmelo, o Caramujo	.htm / texto	X	X		X		X	8		B
09	A casa da baratinha	.htm / texto Web 2.0	X	X		X		X	8		B
10	Dona Baratinha	.htm / .gif	X	X		X		X	8	x	B
11	A joaninha tagarela	.html / .gif	X	X		X		X	8		B
12	A menina do Leite	.html / texto	X	X		X		X	8		B
13	O avião	.htm / flash	X	X					5		B
14	A cigarra e a formiga	flash .gif .html	X	X		X		X	8		B
15	A lebre e a tartaruga	.htm / texto	X	X		X		X	8		B
16	Rei Midas	.html /flash	X	X					5		B
17	A Bela e a Fera	.htm / texto	X	X		X		X	8		B
18	Chapeuzinho Amarelo	.htm / .exe	X	X		X		X	8		B
19	O rato do campo e o rato da cidade	.html / texto	X	X		X		X	8		B

Fonte: Autora – fevereiro 2010¹²⁷

¹²⁷ A análise dos e-books a respeito dos seus formatos, das multimídias em que podem ser lidos e conseqüentemente sobre sua portabilidade, foi revisada pelo professor Daniel Girardi, físico e professor do curso de engenharia de Sistemas do Centro Universitário Leonardo da Vinci.

Tabela 6 – Planilha de Avaliação – Recursos Multimídias

	Quantidade	Porcentagem
Recursos Multimídias – Mídias Eletrônicas		
Computador, Notebook, Netbook	19	100%
PDA – Palmtop, Ipod Touch	16	84%
DVD Player – Carro, portátil, mídia player	3	16%
Telefone Celular c/ suporte html, 3gp, Smart Phone	13	68%
Televisão com Cartão – TV, Tv portátil, Tv carro	0	00%
E-reader (próprio p leitura de E-book)	13	68%
Mídia impressa	5	26%

	Quantidade	Porcentagem
Formatos		
.exe - executável	4	21%
.htm, .html (web Page)	16	84%
.gif	5	26%
Texto	6	32%
DVD	1	5%
Flash	4	21%

Fonte: Autora – fevereiro 2010

Os *e-books* **A cigarra e a formiga** e **Carmelo o Caramujo**, por exemplo, atingiram pontuação de portabilidade 8 fazendo parte dos 68%. Eles podem ser lidos em quatro tipos de mídias diferentes como mostrou a tabela anteriormente.

A cigarra e a formiga possui três formatos de leitura: *web Page (html)*, *.gif* (imagem) e *flash* (aplicativo) facilitando assim seu acesso. A seguir podemos visualizar seu *layout* que é lido com o som da narração e as imagens são animadas por meio de pequenos movimentos que dão mais realidade as ações das personagens.



Figura 14 - A cigarra e a formiga
Fonte: criancas.uol.com.br/historias/fabulas/flash/cigarra.jhtm/fabulas/

A seguir podemos visualizar outros *e-books* no *site* que da mesma maneira que **A cigarra e a formiga** podem ser lidos de três maneiras: animação e som, só animação, só ilustração.



Figura 15: Site UOL – histórias e fábulas
Fonte: <http://criancas.uol.com.br/historias/fabulas/>

No *site* contando histórias, podemos acessar diversos *e-books* pelos *links* *histórias divertidas*, *fábulas* e *histórias enviadas*. A página principal do site segue uma identidade visual bastante semelhante aos seus livros digitais, com letras trabalhadas e muitas imagens coloridas e figuras com animação, os *gifs*, como vemos a seguir. Neste *site*, se analisou o *e-book Carmelo, o Caramujo*.



Figura 16 - Site Contando história
 Fonte: <http://www.contandohistoria.com/menuhistoria.htm>

Carmelo, o Caramujo está no formato *.htm* por estar *em uma web Page*, fazendo parte dos dezesseis materiais que também estão neste formato (84%). Além de possuir esta característica ele está em formato *texto*, compondo os seis materiais que marcaram 32%. Este *e-book* é composto por uma história pequena, várias figuras entre o texto e o estilo de página é em *rolo*. A seguir, podemos compreender melhor essas características observando o *printscreem* do seu layout.



Figura 17 - Carmelo, o caramujo
 Fonte: http://www.contandohistoria.com/carmelo_o_caramujo.htm

Ao final do seu texto, a criança pode interagir com o site e escrever outras histórias se clicar no *link* ilustrado por um livro como vemos a seguir:



Figura 18 - Carmelo, o caramujo - Detalhe
 Fonte: http://www.contandohistoria.com/carmelo_o_caramujo.htm

Os tipos de *e-books* que mais encontramos na internet, são como esses que acabamos de ver, seguindo o estilo **Carmelo, o caramujo** em que o formato de texto é em rolo, uns com mais *gifs* e outros com menos. Outro estilo muito encontrado de livros digitais é o de textos sem nenhuma ilustração como **A bela e a Fera**, ou como apenas uma imagem no estilo **A menina do Leite**. Caso o leitor queira fazer uma pesquisa rápida a esse respeito, já constatará nos primeiros minutos essas características nos livros. Da mesma forma, encontrará outros estilos mais elaborados como os que estão sendo mostrados nesta pesquisa.

O *e-book* **O Homem que Amava Caixas**, que pode ser conferido na figura a seguir, editado pela Brinque-Book, foi feito em parceria com a entidade Feneis¹²⁸. Ele foi encontrado fora da rede e está catalogado na livraria e registrado na capa do seu DVD como “LIVRO DIGITAL em língua de sinais”. Por ser um DVD, a sua portabilidade atingiu pontuação 6, fazendo parte com outros dois materiais dos 16% que atingiram também essa pontuação. Caso os pais ou até mesmo a criança copiassem esse *e-book* para o computador, poderiam por *pendrive* ou *cartão de memória*, transportá-lo para outros mídias, como palmtop, telefone celular e televisão, tornando sua portabilidade em nível máximo.



Figura 19 - O homem que amava caixas. Fonte: livro digital – Stephen Michael King

As ilustrações deste *e-book* são de um colorido vivo e complementam o texto de escrita sensível. Na figura a seguir podemos conferir o *layout* deste material que é distribuído da seguinte forma. Ao fundo temos as ilustrações que seguem a mesmo rigor de qualidade estética de um livro impresso procurando estimular a imaginação das crianças. Logo a frente, temos a interprete que “narra” a história aos “leitores surdos”. É na verdade uma filmagem que segue a mesma linha cronológica do enredo, pois ela encena exatamente o que está escrito. Cabe comentar aqui, que em nenhum momento há som neste *e-book*, como percebemos em muitos outros até agora, em que há um narrador de voz com música ao fundo. Neste momento percebe-se na análise que este material é 100% voltado para os surdos pois nem uma música instrumental há como opção para acionar. Em primeiro plano vemos na tela o texto escrito de maneira fixa. Da mesma forma que a imagem muda como se mudássemos de página, o texto que não está preso as ilustrações, muda também. Percebemos que a ilustração e texto não fazem parte da mesmo fundo, pois na imagem 2 da figura a seguir, vemos que o texto está em primeiro plano. É como se a narradora que interpreta a linguagem de sinais estivesse entre a ilustração e a história escrita.



Figura 20 - Páginas virtuais - O homem que amava caixas.
Fonte: livro digital – Stephen Michael King

Dos dezenove materiais analisados, cinco (26%) possuem também a versão impressa além da digital: **Menino Maluquinho, A abelhinha Julita, Pinóquio, Sapo vira rei vira sapo e Dona Baratinha.**

Quanto ao nível de portabilidade, todos os dezenove e-books foram considerados *bons* (100%) em que todos atingiram pontuação de 5 a 8 pontos, como mostra a planilha de avaliação a seguir.

Tabela 7 – Planilha de Avaliação – Nível de Portabilidade

	ÓTIMO=O 	BOM=B 	REGULAR=R 
	Qtd (%)	Qtd (%)	Qtd (%)
	Acima de 10 pontos	Entre 05 e 09 pontos	Abaixo de 04 pontos
Nível de Portabilidade		3 = 5 pontos	
		3 = 6 pontos	
		13 = 8 pontos	
		19 (100%)	

Fonte: Autora – fevereiro 2010

Conclui-se com a análise desta categoria que classificar os materiais quanto a sua portabilidade tornou-se um exame com uma visão bastante otimista diante das conversões dos formatos que podemos realizar. Cabe lembrar mais uma vez que a amostra foi classificada quanto aos aparelhos que podem realizar de imediato sua leitura de acordo com o seu formato. Mas que se levássemos em conta o que a virtualidade nos permite fazer como copiar, filmar, fotografar, converter, gravar, transportar e salvar em outros formatos, a portabilidade atingiria uma pontuação maior que a estabelecida aqui em tabela, pois outras mídias realizariam também a leitura.

De fato, esta característica nos materiais digitais, merece destaque comparando ao livro impresso, pois se expande os meios de se ler um livro para além do papel. Desta forma dois conceitos se unem tornando a portabilidade associada à praticidade. A expansão da leitura acaba por ganhar mais força diante desta praticidade e mobilidade em se acessar os livros. O público destes produtos, os inseridos e consumidores destas tecnologias têm e terão cada vez mais ao seu dispor meios que propiciam o acesso a leitura de forma mais rápida. Os recursos multimídias e livros desenvolvidos em formatos para serem lidos em vários

suportes dão força para que toda a estrutura tecnológica em que estamos inseridos, dissemine todo tipo de informação. Podemos tomar, por exemplo, esta pesquisa, que deverá ser entregue ao curso a versão impressa e digital para ser disponibilizada no site na instituição.

3.3 A USABILIDADE DOS E-BOOKS

Esta categoria de análise está totalmente associada às categorias anteriores que analisam o *layout* do material e sua portabilidade, pois Ferrari¹²⁹ acredita que analisar a usabilidade de algum objeto é antes mais nada, ver se seu sistema funciona, pois ele deve possibilitar aos seus clientes um uso eficiente. “A usabilidade endereça a relação entre uma ferramenta e seu usuário. Para um produto ser útil, ele tem de permitir aos clientes completarem suas tarefas da melhor forma possível. O mesmo princípio se aplica para computadores, *sites* e *software*”.¹³⁰ Para esta pesquisa, viu-se a usabilidade totalmente associada à ergonomia, ainda mais quando temos como parâmetro o livro impresso e todas as vantagens que ele proporciona. Os materiais digitais visto em uma tela serão vistos aqui de forma geral levando também em conta o que Machado¹³¹ sugere quanto as experiências de uso, para que sejam agradáveis. Ele diz que, no caso dos livros digitais, estudos envolvendo ergonomia visual quanto à proporção, plano de fundo e cor de letras e toda a formação do *layout* que está estruturado o livro, são essenciais para evitar uma busca demorada, repetição de movimentos desnecessários, má visualização do material e conseqüentemente algum tipo de esforço e desconforto ao leitor. Os tópicos da categoria Usabilidade foram criados seguindo os conceitos destes autores. São eles: Páginas virtuais, Legibilidade do texto, se possuem a mídia *som* associada à história, a facilidade de encontrar o material (site ou livraria) e a usabilidade do material de forma geral. A seguir veremos com mais detalhes o que será observado em cada tópico:

¹²⁹ FERRARI, Pollyana. *Usabilidade também é entender a fundo o gosto do usuário*. Cidade do Conhecimento, São Paulo: USP, out. 2002. Disponível em: <<http://www.cidade.usp.br/arquivo/artigos/index1602.php>>. Acesso em 10 jan. 2010.

¹³⁰ FERRARI. Op. Cit.

¹³¹ MACHADO, Gilda. *Usabilidade: sistemas pra lá de amigáveis*. Informe Digital (2007). Disponível em: <http://www.cadernodigital.inf.br/interna_noticia.php?idN=1599>. Acesso em: 09 jan. 2010.

Quanto à paginação foi apontado a quantidade de páginas e a definição do estilo no manuseio das mesmas. O estilo das páginas virtuais poderia ser analisado na categoria 4 - Interatividade, diante da interação que o andamento da leitura propicia ao leitor ou poderia também ser analisado na categoria 1- Linguagem Visual quando se avalia o layout dos livros digitais. Mas optou-se descrever seu estilo de paginação aqui já que está associado às características quanto ao formato do livro em si e facilidade de comandar a leitura por meio destas páginas virtuais. De qualquer forma as características serão vistas e analisadas não importando se o resultado estiver mencionado aqui ou em outro tópico. A seguir detalhou-se os estilos que podemos encontrar nas páginas dos *e-books*:

1. Automático: as páginas mudam sozinhas no estilo imagem de vídeo. *E-books* que seguem este estilo geralmente possuem uma voz que narra o texto. Este recurso, que vincula o ritmo da leitura imposto pelo narrador, relaciona ao mesmo tempo o anseio para que a página mude automaticamente.
2. Página “rolo”: Este estilo de e-book pode ser comparado aos artigos que encontramos na *web* em que o texto encontra-se em formato .pdf. À medida que o leitor quer proceder a leitura, ele tem autonomia em “rolar” o texto com a tecla da flecha indicadora para baixo, a tecla *Page Down* (Pg Dn) ou pela barra de rolagem¹³².
3. Página “rolo” automático: O formato das páginas desses e-books é semelhante ao citado anteriormente com a diferença de a página “rolar” sozinha. Todo o texto está programado para deslizar de forma automática e vagarosa sem que o leitor precise movimentar as páginas virtuais para continuar a leitura. Ele só modificará o andamento do texto caso deseje retornar para alguma parte anterior do livro.
4. Simulação da página virando: Este estilo de páginas é muito semelhante ao folhear de um livro impresso, pois faz uma simulação perfeita da imagem da página virando com o complemento do som que a mesma faz.

¹³² A barra de rolagem pode ser acionada também pelo dedicado do mouse (o *scroll* – bolinha localizada no centro do mouse).

5. Vira ao ser clicada: Por meio de algum *link*, seja uma flecha ou por algum outro objeto, a página muda quando o leitor clica.

Tratando-se de livro, a legibilidade do texto é fator de fundamental importância já que o texto é o foco central do material e é a partir dele que todas as demais características se constroem. Foi percebido, por exemplo, se as letras e o plano de fundo que estão inseridos são contrastantes e se o tamanho, estilo e cor da fonte permitem da mesma forma ler o texto com facilidade. Outro detalhe analisado neste tópico foi a respeito da compreensão do texto em si, se está escrito com clareza, coerência na exposição e junção das idéias, ortografia e tudo mais que for necessário para transmitir a mensagem da história de maneira fluente e clara. De fato, detalhe como estes são essenciais em um texto, mas por se tratar de livros direcionados para um leitor mirim, este fator será encarado aqui com maior evidência.

Também foi assinalado se o *e-book* possui algum recurso multimídia relacionado ao som, como:

1. *Texto com narração*: Este tópico pontuou se o texto possui uma voz narrativa que o lê. Cabe lembrar que narrações que não vêm acompanhadas de textos, não foram analisadas por não fazerem parte da amostra, pois não são consideradas *e-books* e sim *audiobooks*. Textos acompanhados de narração em áudio são dotados de um ótimo recurso, pois se tem uma maior compreensão da história sem ser preciso o leitor estar acompanhado de um adulto para lê-la, nos casos em que a criança que está diante do *e-book* ainda não seja alfabetizada.
2. *Algum tipo de som*: Quando possuir algum tipo de som: música ao fundo, ruídos que represente alguma ação dos personagens ou quando esta for narrada.
3. *Sem som*: Quando não possuir som algum.

Coube a este a este tópico observar o processo de busca destes materiais. O critério de análise, obviamente foi diferente para os encontrados nas livrarias e os encontrados da *Web*. Os *e-books* disponíveis em sites são achados geralmente por

meio de busca, digitando-se palavras chaves, e após alguns *clicks* nos sites indicados e *links* que levam ao material, o leitor já tem acesso ao *e-book*, ou diretamente nos sites que já conhece ou sabe previamente que vai encontrá-lo. Já os encontrados na livrarias exigem do comprador uma procura pelo espaço onde o material geralmente se encontra na sessão dos livros infantis ou na dos games, onde estão os CD-Roms. Em ambos os casos, sites e livrarias foi analisado de maneira geral a facilidade em encontrar esses *e-books*, levando em conta a rapidez em encontrá-lo por possuir indicações precisas e claras quanto a sua posição na estante ou no site.

Tabela 8 - Resultado da análise Categoria 3 – Usabilidade

N	Legenda	Título da Obra	Pg	Páginas Virtuais					Legibilidade do Texto	Som			Encontrar o material (Site ou livraria)	USABILIDADE do material de forma geral
				Automático	Página "rolo"	Pág rolo automático	Simul. página virando	Vira ao ser clicada		Texto com Narração	Algum tipo de som	Sem som		
01		Jinsun e Sunsun	18	X					O	X	X		O	O
02		Um dia muito especial	12					X	O			X	O	O
03		Menino Maluquinho	36					X	O			X	O	O
04		O homem que amava Caixas	23	X					O			X	B	O
05		A abelhinha Julita	10	X				X	O	X	X		O	O
06		Pinóquio	09	X				X	O	X	X		O	O
07		Sapo vira rei vira sapo	104	X					O	X	X		R	B
08		Carmelo, o Caramujo	01		X				B			X	O	O
09		A casa da baratinha	01			X			B		X		O	R
10		Dona Baratinha	12					X	O			X	B	B
11		A joaninha tagarela	03					X	R			X	O	B
12		A menina do Leite	01		X				B			X	O	R
13		O avião	10	X					O	X	X		O	O
14		A cigarra e a formiga	08	X					O	X	X		O	O
15		A lebre e a tartaruga	01		X				R			X	O	R
16		Rei Midas	16	X				X	O		X		O	O
17		A Bela e a Fera	01		X				O			X	O	R
18		Chapeuzinho Amarelo	31				X	X	O		X		O	O
19		O rato do campo e o rato da cidade	01		X				B			X	O	R

Fonte: Autora – fevereiro 2010

Pela planilha de avaliação a seguir, podemos entender com mais clareza os resultados referentes às páginas virtuais da amostra.

Tabela 9 – Planilha de Avaliação – Páginas Virtuais

	Quantidade	Porcentagem
Páginas Virtuais		
Automático	8	42%
Página “rolo”	5	26%
Página “rolo” automático	1	5%
Simulação da página virando	1	5%
Vira ao ser clicada	8	42%

Fonte: Autora – fevereiro 2010

Tratando-se do estilo das páginas 42% dos dezenove materiais funcionam automaticamente como em um vídeo, da mesma forma que 42% as páginas viram ao ser clicar em algum *link*. A princípio pode parecer que a autonomia do leitor em comandar a leitura depende apenas destes “botões” para que a página vire e se tenha autonomia em prosseguir com a leitura. Mas 100% dos materiais podem ser comandados pelo leitor sem ser por esse mecanismo dos *links*, pois pelas barras de rolagem tanto dos vídeos quanto dos textos, a criança pode da mesma forma conduzir a história em seu ritmo para voltar ou seguir mais rápido.

Em relação ao tópico *simulação da página virando*, apenas um *e-book* (5%) possui essa característica sendo que este recurso é bastante simples de ser aplicado em materiais digitais. O texto deste *e-book* foi escrito por Chico Buarque e Keit Weiss desenvolveu o *design*, transmitindo realidade ao livro por meio das páginas que viram virtualmente tais como as de um livro impresso. Parte deste *e-book* intitulado de **Chapeuzinho Amarelo** pode ser visto na figura a seguir em que o projeto foi feito em homenagem a uma criança, pois a maioria das ilustrações é composta por fotografias dela e foram manipuladas por algum aplicativo.

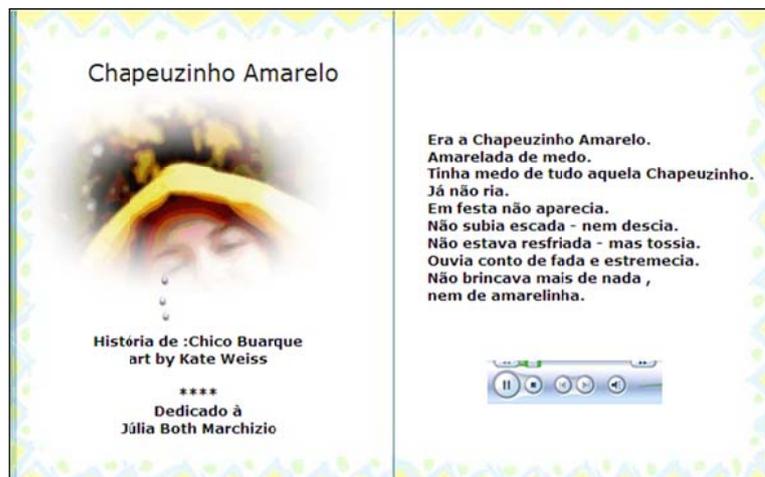


Figura 21: Chapeuzinho Amarelo

Fonte: <http://recantodasletras.uol.com.br/visualizar.php?id=102457>

O e-book *A Joanhina tagarela*, possui um *layout* bastante interessante e pode ser visto em tela cheia, facilitando a visualização de todo o material pela criança. As páginas não viram como no e-book *Chapeuzinho Amarelo*, mas o desenho do livro aberto nos dá essa sensação de realidade como ao lermos um livro impresso. A história quando clicada no site, passa a ocupar a página inteira como vemos na imagem a seguir.

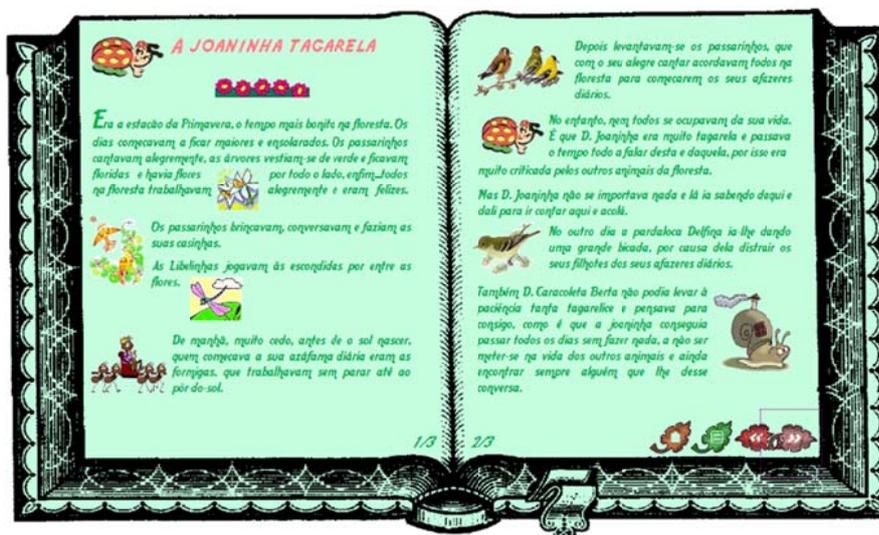


Figura 22: A Joanhina tagarela

Fonte: www.historiasinfantis.net/a_joanhina_tagarela_1.html

Já em relação ao som, este material tem versão áudio da história narrada

pela autora.



Para ativar este recurso, o leitor não poderá ler e ouvir a história ao mesmo tempo, Desta forma, só o recurso áudio, não é considerado *e-book*. Então quando lido o texto, este não possui som de narração ou qualquer outro ruído, e foi assinalado como *sem som*, fazendo parte dos dez materiais que assinalaram este tópico (53%), como vemos na planilha a seguir.

Tabela 10 – Planilha de Avaliação – Som

Som		
Texto com narração	6	32%
Algum tipo de som	9	47%
Sem som	10	53%

Fonte: Autora – fevereiro 2010

Fazendo ainda referência ao som das histórias, nove *e-books* assinalaram o tópico que possuem algum tipo de som (47%). Dentre esses materiais, seis possuem narração (32%), e os outros três, música ao fundo ou sons representando alguns acontecimentos dentro da trama. No *e-book* **A casa da Baratinha**, por exemplo, ouve-se a uma canção tocada ao piano *Cai cai balão*, enquanto se lê a história que está em formato de texto “rolo automático”. O estilo deste texto em rolar sozinho faz com que muitas vezes ao invés de se tornar um recurso vantajoso devido ao fato de o leitor não precisar a barra de rolagem, acaba sendo um inconveniente, pois, por vezes, o texto vai deslizando mais rápido do que a leitura, já que a largura do texto é relativamente extensa. Em função desta característica e do tamanho da letra, que poderia ser maior, este material não foi considerado em sua *legibilidade* com conceito *ótimo* como treze materiais (68%). O *e-book* **A casa da Baratinha** foi um dos quatro materiais considerados como *bons* (21%). Desta forma, o leitor acaba por ter que usar a barra de rolagem mesmo possuindo o estilo *rolo automático*. Na imagem a seguir, podemos conferir parte deste *e-book*.

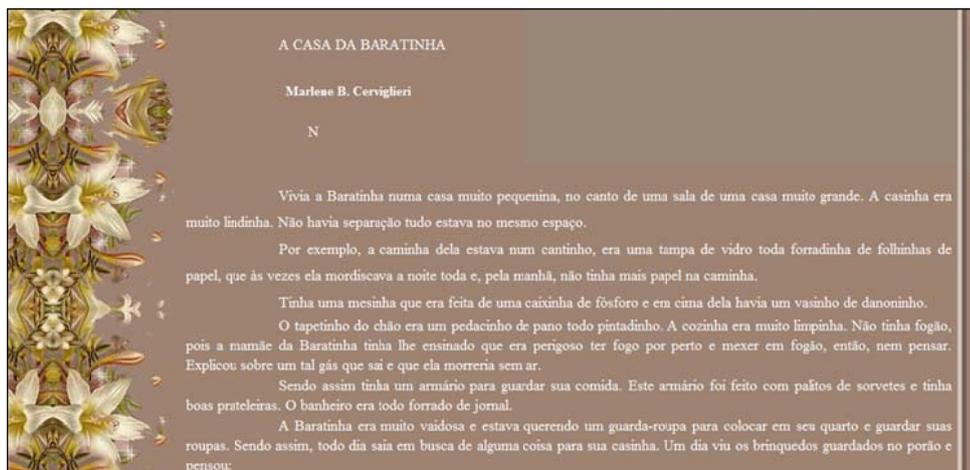


Figura 23 – A Casa da Dona Baratinha

Fonte: www.contos.poesias.nom.br/acasadabaratinha/acasadabaratinha.htm

Pela planilha a seguir, vemos com mais clareza os resultados quanto à usabilidade de forma geral, levando em conta a legibilidade do texto, em como foi para encontrar o material e os tópicos anteriores referentes as páginas e o som.

Tabela 11 – Planilha de Avaliação – Usabilidade

	ÓTIMO=O 	BOM=B 	REGULAR=R 
	Qtd (%)	Qtd (%)	Qtd (%)
Legibilidade do texto	13 (68%)	4 (21%)	2 (11%)
Encontrar o material	16 (84%)	2 (11%)	1 (5%)
Usabilidade do material – GERAL	11 (58%)	3 (15%)	5 (26%)

Fonte: Autora – fevereiro 2010

Cabe destacar alguns detalhes a respeito destes resultados, como por exemplo, o e-book **O homem de amava caixas**¹³³. Este material foi encontrado em livraria, pois a pesquisadora solicitou um livro que tivesse as características referentes a um material digital. Ele estava guardado em um lugar de difícil acesso e possuía apenas um exemplar, ou seja, era o último do acervo. Não que tivessem muitos outros e esses já tivessem sido todos vendidos mas sim, por terem um número bem restrito desta obra em seu estoque. Em média, este material foi encontrado depois de 15 minutos de procura. Vale comentar que sempre quando

¹³³ Figura 19

atendida, a pesquisadora possuía ajuda de um ou mais atendentes ao mesmo tempo, estes muito dispostos a encontrar o que se procurava. A demora não se deu em função de mal atendimento ou alguma falta de organização em guardá-lo e sim por ser um material pouco procurado comparado aos outros, ficando desta forma em um lugar pouco visível. Com mais informações sobre o material repassadas na catalogação aos vendedores estes saberiam que este e-book é um ótimo livro digital para crianças que não possuem deficiência auditiva. Eles poderiam ser mais vendidos e conseqüentemente encantar mais crianças com essa história. Por este motivo ele não foi classificado como conceito ótimo e foi marcado como *bom* juntamente com outro material (11%). No entanto dezesseis materiais foram considerados ótimos quanto a esse tópico somando 84%.

O e-book ***Um dia especial***, encontrado no endereço virtual da Turma da Mônica, idealizado pelo autor *Maurício de Souza*, foi considerado como *ótimo* tanto pela *legibilidade do texto*, pela facilidade em *encontrar o material no site* e pela sua *usabilidade de forma geral*. Este e-book e mais oito foram considerados como ótimos nestes três quesitos referentes a usabilidade, correspondendo a 47%. O site da Turma da Mônica possui inúmeras histórias e uma atualização constante por outras novas, fazendo com que os visitantes se sintam motivados a sempre visitá-lo. O endereço eletrônico surgiu depois do sucesso das revistas em quadrinhos onde os protagonistas são crianças.

Na figura a seguir podemos entender o formato deste material, onde o leitor, para mudar de página, deve clicar nos capítulos das páginas seguintes (destacado pela autora em flecha verde). As histórias não são narradas, mas nos dão a mesma sensação de estar lendo um gibi impresso.



Figura 24: Um dia especial – quadrinhos on-line
 Fonte: <http://www.monica.com.br/index.htm>

Outros dois *e-books* que foram também classificados com conceito *ótimo* nos três quesitos referentes à usabilidade foram **O Avião** e **A abelhinha Julita**.

A abelhinha Julita foi encontrada fora da rede, em mídia CD-ROM. Enquanto a criança faz a leitura da história que é também narrada, aparece nos intervalos de uma página para a outra, pequenos quadros com *Curiosidades*. Eles funcionam como uma espécie de *hiperlinks* para esclarecer alguns detalhes que foram comentados no texto, mas não o são, pois aparecem como um *quadro de aviso*, pois sua estrutura segue a linearidade de um vídeo. Na figura abaixo vemos o *layout* deste livro digital:



Figura 25 - A Abelhinha Julita
 Fonte: Roberto Belli - A vida na fazenda (todo livro)

Em relação às *páginas virtuais* este *e-book* foi classificado como tanto contendo *páginas automáticas* em estilo vídeo, e *páginas que viram ao ser clicar* em algum botão com *link*.

O *e-book* **O avião** foi encontrado no site *KidLeitura* e possui uma característica interessante para as crianças que estão na fase de alfabetização. A narração que acompanha o texto é feita por uma criança e segue a mesmo recurso usado nos Videokês. Neste *e-book* fica-se em evidência (em outra cor) cada sílaba que será pronunciada e a leitura pode ser ouvida de maneira demasiadamente pausada para que a criança possa acompanhar. A criança ainda pode optar em *ouvir tudo, ouvir sílabas e só leitura* como mostra a figura do seu *layout*.



Figura 26: O Avião

Fonte: http://www.kidleitura.com/aviao_audio_b.htm

Sua legibilidade foi considerada *ótima* e ele faz parte dos treze materiais (68%) que possuem um texto legível em tela.

Tratando-se ainda da Usabilidade dos e-books, foi inevitável não observar os três materiais comprados em livrarias quanto as suas embalagens. Foram observadas as características estéticas e a ergonomia destes invólucros em que aponta-se agora rapidamente ao leitor, mesmo estes tópico não ter sido colocado em tabela.

1. Praticidade: Alguns questionamentos acerca deste tópico foram levantados na observação, como: a embalagem é fácil de manusear? A criança consegue abri-la e fechá-la com facilidade?

2. Armazenamento: Da mesma forma se questionou a respeito do armazenamento destas mídias, com perguntas como: O CD ou DVD podem ser retirados com facilidade da embalagem? Esta embalagem é resistente protegendo o material e tornando sua vida útil mais longa?
3. Estética: A estética é uma área da filosofia que se ocupa das questões tradicionalmente ligadas à arte, como o belo, o gosto, o feio, os estilos e as teorias da criação e da percepção artísticas. Por este aspecto filosófico, a estética estuda racionalmente o belo e o sentimento que este desperta em nós. Dessa forma, surge o uso corrente, comum, de estética como sinônimo de beleza. Diante disso, este tópico buscou qualificar este quesito nas embalagens dos livros digitais, da mesma forma que produtores e admiradores buscam ao desenvolverem ou apreciarem brinquedos, livros ou qualquer produto desenvolvido a elas. Imagens coloridas, personagens com feições vibrantes estampando-as, formatos diferenciados de suporte, e demais detalhes que façam o produto ser atrativo e inusitado foram fatores analisados. De fato, esta observação se torna algo bastante relativo, tratando-se que o belo é interpretado de diferentes formas pelo espectador, pois desperta diferentes sentimentos em cada indivíduo. Foi também percebido se a linguagem visual e escrita da embalagem estão coerentes e exploradas de forma satisfatória quando comparadas a qualidade do material em si.

Tabela 12: Planilha de avaliação– Embalagem

	ÓTIMO 	BOM 	REGULAR 
	Qtd (%)	Qtd (%)	Qtd (%)
Embalagem*			
Praticidade		3 (100 %)	
Armazenamento	1 (33%)	2 (67 %)	
Estética	2 (67 %)	1 (33%)	

*A porcentagem deste tópico foi baseada apenas nos três materiais que possuem invólucros para armazenar suas mídias (os comprados em livrarias) e não em dezenove como nas outras análises.

Fonte: autora – fevereiro 2010

Diante desta observação, podemos ver pela planilha anterior que três e-books comprados em livrarias obtiveram os conceitos mais altos não atingindo nenhum deles a consideração *regular*.

De maneira geral, diante de todos os tópicos vistos nessa categoria, podemos concluir que a usabilidade de forma geral atingiu resultados já esperados quando se estava ainda fase de busca por esses e-books. Em termos ergonômicos eles atingiram as perspectivas esperadas em que mais da metade atingiu conceito máximo *Ótimo*. Em contrapartida, recursos de fácil inserção nos e-books como som, mostraram um resultado em que também mais da metade não possui nenhum tipo de som agregado a história. A amostra avaliou também que a grande maioria dos materiais foi fácil de encontrar assim como uma boa legibilidade dos textos. A usabilidade foi vista nesta pesquisa como totalmente associada à ergonomia e podemos considerar os materiais digitais como agradáveis quando usados, onde poucos se mostraram desconfortáveis ou exigindo algum tipo de esforço visual do leitor.

3.4 A INTERATIVIDADE AGREGADA AO LIVRO

Os pontos analisados nesta categoria foram formulados a partir de conceitos de Chartier, Furtado, Lajolo e Zilberman, vistos no primeiro capítulo. Eles atribuem, por exemplo, o fato de nos impressionarmos e nos fazer conferir grande competência aos *e-books* à sua característica de *hipertexto*, em que a leitura se desvinculada da linearidade. Desta forma, os leitores trilham diferentes caminhos dentro de um mesmo texto percorrendo por onde lhe for mais atrativo e útil para sua concepção no assunto. O leitor não precisa mais parar o texto para recorrer ao dicionário, por exemplo, basta seguir ramificações para outros assuntos, por meio de *links* e retornar posteriormente ao texto chave.

Os tópicos criados foram: Hipertexto, interatividade com o texto, interatividade com as ilustrações e a interatividade de forma geral a partir destes resultados. A seguir, veremos com mais detalhes o que foi percebido em cada critério:

O *hipertexto* é uma das grandes vantagens em relação ao livro digital e uma das principais características que o diferencia do livro impresso. Conforme Furtado, para considerarmos que um texto é um *hipertexto*, ele deve possuir um conjunto de

associações – *links* ou *hiperlinks* que conectam o leitor a outros ambientes. Esses nós estão interligados e formam uma estrutura em rede que facilita e auxiliam a leitura, pois algumas dúvidas surgidas a respeito da mesma podem ser sanadas no mesmo instante por meio desses “caminhos alternativos”. Este tópico se encarregou de verificar se os textos dos *e-books* infantis analisados foram considerados como um *hipertexto*. Quando foram, foi percebido se os *hiperlinks* eram dotados de “teias” simples, um *link* que leva a outro, ou de “teias” complexas, formando ramificações de *links* em que um leva a outros.

Em relação à *Interatividade*, Veraszco¹³⁴, baseado em diversos conceitos acerca do assunto, a descreve a descreve como algo que permita a troca entre máquina, softwares e usuários, através de periféricos ou de menus e *links* audiovisuais, proporcionando aprendizagem, entretenimento, aquisição de informações e comunicação em tempo real ou remota. Este tópico analisou a interatividade textual dos materiais seguindo critérios baseados nessa informação, como vemos a seguir:

1. Autonomia em modificar a fonte: Este tópico está diretamente relacionado ao anterior, pois alguns *e-books* infantis podem ter a característica de *e-books* que encontramos para adultos, onde o texto pode ser alterado no seu tamanho, cor e estilo da letra. Este recurso é bastante conveniente pois o leitor adapta toda a escrita a sua preferência tornando sua leitura mais confortável e prazerosa.
2. Inserção de Notas e destaque no texto: O primeiro item verificou se o *e-book* permite inserir anotações nos textos. De fato este recurso é bastante usado em *e-books* digitais para adultos também em que o leitor faz o registro de algumas idéias que surgem no momento da leitura, como questionamentos, dúvidas, idéias semelhantes a outros autores etc. Este recurso funciona como uma espécie de *post it* que é muito usado nos livros impressos. O segundo refere-se àquelas anotações que por vezes sentimos vontade de destacar no próprio texto, e assim muitas vezes o

¹³⁴ VERASZTO, Estéfano Vizconde. *Linguagem audiovisual interativa e suas contribuições no contexto educativo*. Anais - COLE (UNICAMP E UNIVERSIDADE COMPLUTENSE DE MADRID) Disponível em: http://www.alb.com.br/anais17/txtcompletos/sem16/COLE_879.pdf. Acesso em 15 de jan. de 2010.

fazemos em nossos livros, com sublinhados e flechas à lápis ou ressaltando com canetinhas “destaca texto”. Esse recurso pode também ser usado em *e-books*, embora já se imagina que dificilmente será encontrado em livros digitais para crianças. A necessidade delas em se grifar algo é, de fato, bastante remota, mas este item é mencionado aqui, pois é uma característica observada em *e-books*.

3. Autonomia em comandar a leitura: Observação da opção de o leitor conduzir o enredo, podendo avançar ou retroceder na história. Este tópico está totalmente relacionado ao estilo das páginas virtuais, pois o modo como elas se apresentam define também se há essa autonomia no comando da leitura. Textos em vídeo, por exemplo, o leitor pode mudar o ritmo pela barra de posição . Já os com páginas virtuais, pode-se adiantar ou voltar na história pelas flechinhas que ficam geralmente nas laterais .
4. Interação com o texto: Este tópico foi assinalado quando permite a criança interagir de alguma forma com o que está escrito, como por exemplo, nos casos em que há *hipertexto* ou que ela pode responder alguma coisa ao que lhe é perguntada. *E-books* como esses vêm acompanhados de questionários com *hiperlink* e perguntas referentes à história para a criança fazer a interpretação do texto.

*A respeito da Interatividade com as imagens, foi assinalado este tópico quando, de alguma forma, a criança pode interagir com as ilustrações. A cada ano, vemos com mais frequência esse tipo de interação nas ilustrações dos livros impressos onde a criança pode abrir, puxar, destacar, tocar, esconder, dobrar, ouvir, apertar e interagir de alguma forma com as imagens. Nos livros digitais essa interatividade poderá também existir quando o material permitir que a criança brinque com as imagens como faz quando joga um *game*, movimentando objetos, mudando de cor ou o som de determinados desenhos, indicando caminhos ou ações para as personagens na página virtual etc. Ao final, se classificará de *forma geral* a interatividade do material com os conceitos *ótimo, bom, regular*.*

Tabela 13 - Resultado da análise Categoria 4 – Interatividade. Fonte: Autora – fevereiro 2010

N		Título do Material	Hipertexto			Interativ. com o texto			Interação com as ilustrações	Interatividade de forma Geral
			Teias simples	Teias Complexas	Sem hipertexto	Aut.em modificá-lo	Ins. Notas e dest. texto	Comandar a leitura		
		 Ótimo =O Bom =B Regular=R Legenda								
01		Jinsun e Sunsun			X			X		R
02		Um dia muito especial			X			X		R
03		Menino Maluquinho			X			X		R
04		O homem que amava Caixas			X			X		R
05		A abelhinha Julita			X			X		R
06		Pinóquio			X			X	X	B
06		Sapo vira rei vira sapo			X			X		R
08		Carmelo, o Caramujo			X			X		R
09		A casa da baratinha			X			X		R
10		Dona Baratinha			X			X		R
11		A joaninha tagarela			X			X		R
12		A menina do Leite			X			X		R
13		O avião			X			X		R
14		A cigarra e a formiga			X			X		R
15		A lebre e a tartaruga			X			X	X	R
16		Rei Midas	X					X	X	B
17		A Bela e a Fera			X			X		R
18		Chapeuzinho Amarelo			X			X		R
19		O rato do campo e o rato da cidade	X					X		R

Furtado afirma que estamos emergindo para uma nova multiliteracia dos textos eletrônicos, pois vivemos num momento intersticial entre a leitura e a *hiperleitura*. “Nessa passagem do livro impresso para o livro eletrônico não é possível ignorar aqueles fenômenos da interatividade, da multimídia ou da hipertextualidade, dotados de uma força cognitiva que não sabemos ainda quantificar ou qualificar por completo”¹³⁵. Estas grandes mudanças nas práticas que a leitura e a escrita digital desencadeiam são mencionadas tanto por Furtado e Chartier, mas quando nos aprofundamos sobre estes materiais infantis digitais percebemos o quão precários ainda são diante dos *fenômenos* que poderiam se apropriar, como Furtado nos assegurou anteriormente. Podemos comprovar isto pelo resultado mostrado na planilha a seguir:

Tabela 14 – Planilha de Avaliação – Hipertexto

	Quantidade	Porcentagem
Hipertexto		
Teias simples	2	11%
Teias Complexas	0	
Sem hipertexto	17	89%

Fonte: Autora – fevereiro 2010

A respeito da hipertextualidade, apenas dois *e-books* 11% possuem essa característica: ***Rei Midas***, já citado anteriormente e ***O Rato do campo e o rato da cidade***. Este segundo *e-book* é bastante simples e foi classificado com nível de interatividade regular, pois possui hiperlinks considerados de teias simples que levam o leitor a conhecer melhor algumas palavras como: rato, campo, cidade, queijo, mel etc. Este recurso de *nós interativos simples* é bastante usado por este site Wikipédia, que esclarece de forma rápida, possíveis dúvidas do leitor.

¹³⁵ FURTADO. Op.cit.

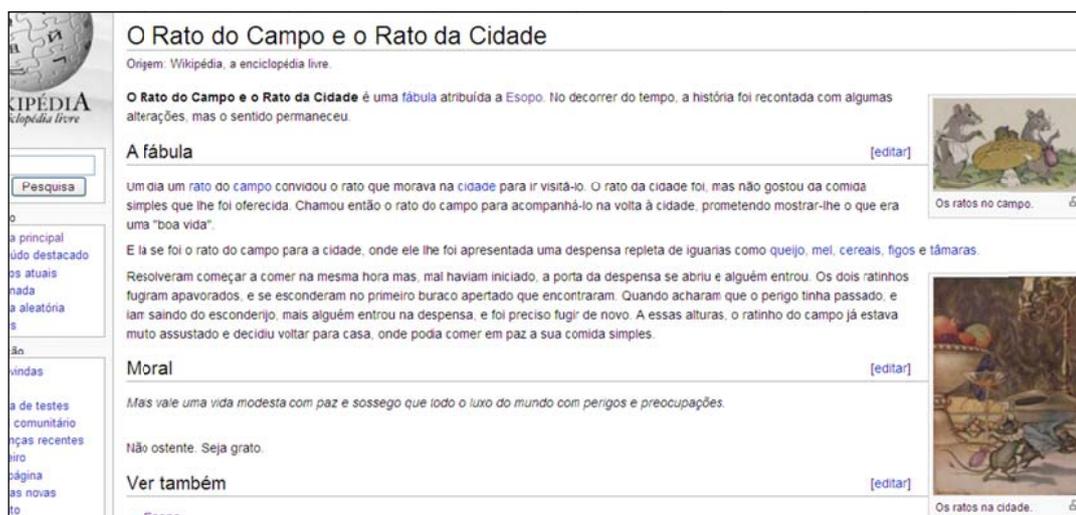


Figura 27 - O rato do campo e o rato da cidade

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/o_rato_do_campo_e_o_rato_da_cidade

Furtado¹³⁶ considera essas teias, que exemplificamos agora, como simples conexões. Ele descreve estes nós como muitas vezes finitos, autoritários e imutáveis. Desta forma, em relação à *interatividade de forma geral*, apenas dois materiais foram considerados *bons* (11%), dezessete *regulares* (89%) e nenhum como *ótimo*.

Pelo resultado da planilha a seguir, podemos ver que apenas três materiais (16%) permitem que a criança interaja de alguma forma com o texto, sendo que este recurso poderia ser muito mais explorado quando se trata de material digital.

Tabela 15 – Planilha de Avaliação – Interatividade com o texto e com as ilustrações

Interatividade com o Texto	Quantidade	Porcentagem
Autonomia em modificá-lo	0	00%
Inserção de Notas e destaca texto	0	00%
Comandar a leitura	19	100%
Interação com o texto	3	16%
Interação com as ilustrações	1	5%

Fonte: Autora – fevereiro 2010

Mais uma vez destaca-se o *e-book O Rei Midas* que possui *links* pelo texto em que a criança pode dar sua opinião parecendo responder a pergunta do avô imaginário que narra a história. Aproveitando o assunto central da trama em que Midas adora as riquezas, o avô levanta um questionamento sobre a importância

¹³⁶ FURTADO. Op.cit.

excessiva ao dinheiro que muitas pessoas dão. Então aparece o avatar¹³⁷ do avô por meio de um *link* em que a criança pode acessar e opinar na pergunta “*pense em algumas coisas boas que podemos ter sem gastar dinheiro*”, como mostra a figura a seguir:

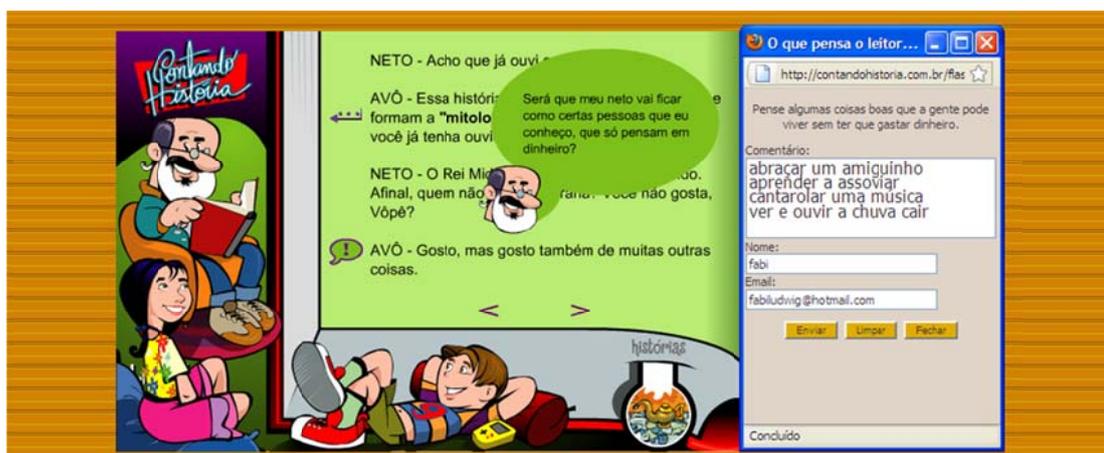


Figura 28 – O Rei Midas – hipertexto. Fonte: contandohistoria.com.br/flash/index.html

Esta história possui vários *links* no decorrer da trama que tiram dúvidas relacionadas principalmente aos deuses da mitologia¹³⁸. Caso a criança não conheça alguma das expressões usadas no texto, ela pode parar a leitura e acessá-los.

O outro *e-book* que permite a criança interagir com o texto é o da fábula **A lebre e a tartaruga** como vemos na figura a seguir. O seu *layout* é bastante simples e possui uma única ilustração que foi considerada pela Categoria 1, de uma estética *regular*, já que é apenas um *gif* retirado de *sites* que disponibiliza imagens prontas para baixar. Tratando-se do tópico *interação com o texto*, esta fábula possui um recurso ao final da história que a criança pode optar em responder pequenas perguntas sobre o texto.

¹³⁷ Descido de outra pessoa. Entende-se também como algo que se projeta em um personagem virtual.

¹³⁸ Ver figura 13

FÁBULA: A LEBRE E A TARTARUGA
 Centro Pedagógico UFMG
 Elaborada por: Carla P. Luff Primola
 Adaptado do site: <http://www.esas.pt/fabulas/>

QUESTIONÁRIO

Leia o texto e responda:

Um dia a Lebre encontrou a Tartaruga e ridicularizou a sua passo lento e miudinho.
 - Muito bem - respondeu a Tartaruga sorrindo. - Apesar de seres tão veloz como o vento, vou ganhar-te numa corrida.
 A Lebre, pensando que tal era impossível, aceitou o desafio. Separaram entre elas que a raposa escolheu o percurso e seria o árbitro da corrida. No dia combinado, encontraram-se e partiram juntas.
 A Tartaruga começou a andar na sua passo lenta e miudinho, numa grande paciência, direto em direção ao meta.
 A Lebre largou veloz mas algum tempo depois deitou-se à beira do caminho e adormeceu. Quando acordou, reconheceu o caminho e correu o mais rapidamente que pode. Mas já era tarde... Quando chegou à meta, verificou que a Tartaruga tinha ganho o objeto e que já estava a descançar confortavelmente.

Morri de história:
 Devagar mas com persistência completará todas as tarefas.

Mostrar todas as perguntas

1 / 8

Um dia, a Lebre ridicularizou...

A. ... a respeito falas de Tartaruga.

B. ... a passo lento e miudinho de Tartaruga.

C. ... as aparências de Tartaruga.



Figura 29 - A lebre e a tartaruga

Fonte: cp.ufmg.br/administrativos/setor_informatica/fabulas/questionariofabula.htm

O outro *e-book* com este recurso de interação com o texto é **Pinóquio**. Durante toda a história várias perguntas ou brincadeiras são feitas a criança, funcionando não apenas como *hiperlinks* interativos, mas como uma espécie de *game* ou brincadeira. Uma delas é quando o narrador termina de ler o que está escrito relatando sobre o dono do teatro ter dado umas moedas a Pinóquio, e aparece um quadro para a criança completar a parte da moeda que falta no desenho. Quando ela acerta, a moeda se une a parte faltante, aparece uma saudação parabenizando o acerto. O quadro com a pergunta se fecha automaticamente, como podemos conferir na figura a seguir. As brincadeiras ou perguntas feitas são sempre relacionadas ao assunto que é lido. A diferença do recurso de *interação com o texto* deste *e-book* em relação aos outros, é que neste as perguntas surgem na tela interrompendo automaticamente a leitura, já nos outros a criança pode optar em querer responder, acessando por iniciativa própria os *links*.



Figura 30 - Pinóquio - Clássicos Multieducativos
Fonte: Cristina Marques (todo livro)

Como já se imaginava nas hipóteses lançadas a respeito dos tópicos *Autonomia em modificá-lo* e *Inserção de Notas e destaca texto*, nenhum e-book infantil assinalou essas duas colunas por se tratar de um recurso usado mais em artigos e textos extensos direcionados para o público adulto.

Pela avaliação mostrada na planilha a seguir, podemos concluir a respeito da interatividade dos materiais analisados em que 89% atingiram o conceito regular.

Tabela 16 – Planilha de Avaliação – Interatividade de forma geral

	ÓTIMO=O 	BOM=B 	REGULAR=R 
	Qtd (%)	Qtd (%)	Qtd (%)
Interatividade de forma geral		2 (11%)	17 (89%)

Fonte: Autora – fevereiro 2010

Das quatro categorias analisadas, esta a respeito da interatividade foi a que assinalou os resultados considerados inferiores em que nenhum e-book atingiu conceito máximo. A característica de *hipertexto* que agrega pontos importantes ao texto e nos faz conferir grande competência aos e-books por excluir a linearidade da leitura, por exemplo, foi encontrada em apenas dois materiais. Quando encontrados, foram ainda constatados como teias simples. Apenas um e-book dos dezenove materiais permite que a criança interaja com a ilustração, e três e-books que se interaja com o texto.

A conclusão a respeito destes resultados não identifica o dinamismo e as possibilidades de interatividade que estes materiais poderiam proporcionar aos seus usuários. É ainda precária a troca permitida entre os recursos disponibilizados e as possibilidades de escolha e *feedbacks*. Veraszto¹³⁹ diz que para haver interatividade, o sistema virtual precisa ser dinâmico, que dê alternativas para o usuário, que se tenha auxílio de animações, música, simulações e permita que usuário tenha capacidade de imersão no meio virtual de forma passiva para ativa. Ou seja, essa interação que poderia ser usada com bastante freqüência nos e-books, é vista neste resultado de forma bastante problemática.

Fica cada vez mais claro constatar que muitos dos materiais colocados da *web*, são apenas transposições dos livros impressos, que agora podem ser vistos também em uma tela. Mas a visão que esta pesquisa tem sobre este resultado é também bastante otimista, tratando-se deste assunto que é ainda muito novo para criadores e produtores de livros infantis. Diversos autores se debruçaram sobre esse assunto e relatam, conceituam, identificam e mostram soluções para sanar essas dificuldades, pois se sabe das potencialidades que os recursos tecnológicos podem agregar a literatura. No entanto, acredita-se que falta um tempo de maturação para que todas essas vantagens agregadas ao livro digital sejam colocadas em prática.

O resultado desta porcentagem tende a aumentar, tratando-se da interação com os textos infantis e todas as possibilidades que se pode agregar a ele. Esta pesquisa acredita nisto, diante da crescente inserção na rede, de materiais literários direcionados às crianças. Desde que esta pesquisa iniciou, em março de 2008, observou-se como autores, pais, professores e apreciadores da literatura infantil desenvolvem, postam e atualizam materiais na rede. A cada ano, com maior facilidade e freqüência nos familiarizamos com os *softwares*, programas e aplicativos os quais usamos e que são criados. A maturidade e a prática que adquirimos com o uso destas ferramentas faz com que cada vez mais possamos realizar e proporcionar maior interatividade, portabilidade e usabilidade aos livros digitais direcionados às crianças brasileiras acarretando em materiais de melhor qualidade.

¹³⁹ VERASZTO. Op.Cit.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos e-books nesta pesquisa se deu por amostragem diante do grande número de materiais existentes, fazendo necessário apontar apenas os dezenove diferentes tipos que encontramos em sites e livrarias. Os e-books analisados foram: **Jinsun e Sunsun, Um dia muito especial, Menino Maluquinho, O homem que amava caixas, A abelhinha Julita, Pinóquio, Sapo vira rei vira sapo, Carmelo, o Caramujo, A casa da baratinha, Dona Baratinha, A joaninha tagarela, A menina do Leite, O avião, A cigarra e a formiga, A lebre e a tartaruga, Rei Midas, A Bela e a Fera, Chapeuzinho Amarelo e O rato do campo e o rato da cidade.**

A verificação ocorreu por meio da catalogação dos destes documentos em tabelas distintas e para facilitar a compreensão das características de cada *e-book*. As categorias de análise foram: Linguagem visual, Portabilidade, Usabilidade e Interatividade.

A categoria *Linguagem visual* verificou as ilustrações e o layout de forma geral dos e-books. As imagens no livro infantil são essenciais no processo de comunicação mensagem/leitor, pois atingem direta e plenamente o pensamento da criança. Concluiu-se na análise desta categoria que muito dos materiais são livros impressos que foram digitalizados e postados na web, mudando a penas o meio de leitura agregando poucos recursos de ilustrações diferenciadas ao livro em formato digital. Este fator foi percebido com grande clareza na pesquisa, pois se viu na observação da maioria dos materiais, literatura **na** internet, e não uma literatura especialmente escrita e desenvolvida **para** a internet se apropriando das tecnologias como vista no *e-book* O rei Midas. As ilustrações nos materiais analisados ainda são pouco exploradas através dos recursos midiáticos, e na maioria se encontram ainda estáticas. Em relação à animação, quando estes possuem, na maior parte encontramos pequenas imagens em *gifs* que foram anexadas por terem de alguma forma coerência com as personagens. Poucos são os materiais que adéquam novas possibilidades as ilustrações digitais tornando-as mais atraentes.

A categoria *Portabilidade* explorou os novos meios (mídias eletrônicas) para ler um livro infantil diante das crescentes invenções nesta área. Os recursos multimídias auxiliares da leitura virtual que foram indicados para melhor entendermos e classificarmos os materiais quanto a sua portabilidade foram: Computador – Computador de mesa, Notebook, Netbook; PDA - Palmtop, *Ipod Touch*; DVD Player – Carro, portátil, mídia player; Telefone - Celular com suporte html/ 3gp, *Smart Phone*; Televisão com Cartão – TV, TV portátil, TV carro; e *E-reader* (próprio p leitura de *e-book*).

A análise desta categoria serviu para a verificação dos materiais quanto ao formato do seu arquivo e ver que dispositivos eletrônicos poderiam realizar sua leitura. Concluiu-se que classificar os materiais quanto a sua portabilidade tornou-se um exame de visão bastante otimista diante das conversões destes formatos que podemos realizar. Todos os dezenove materiais atingiram portabilidade de conceito intermediário Bom. A amostra foi classificada quanto aos aparelhos que podem realizar de **imediate** sua leitura de acordo com o seu formato, mas que se levássemos em conta o que a virtualidade nos permite fazer como copiar, filmar, fotografar, converter, gravar, transportar e salvar em outros formatos, a portabilidade atingiria uma pontuação maior que a estabelecida aqui em tabela, pois outras mídias realizariam também a leitura. Dos dezenove materiais analisados, cinco possuem também a versão impressa além da digital: Menino Maluquinho, A abelhinha Julita, Pinóquio, Sapo vira rei vira sapo e Dona Baratinha.

A categoria *Usabilidade* analisou as páginas virtuais, a legibilidade do texto, som, a facilidade de encontrar o material e a usabilidade de forma geral. A usabilidade de forma geral atingiu resultados já esperados quando se estava ainda fase de busca por esses e-books. Eles atingiram as perspectivas esperadas em que mais da metade atingiu conceito máximo Ótimo. A usabilidade foi vista nesta pesquisa como totalmente associada à ergonomia e podemos considerar os materiais digitais analisados como agradáveis quando usados, onde poucos se mostraram desconfortáveis ou exigindo algum tipo de esforço visual do leitor.

Coube à categoria Interatividade verificar se as histórias possuem hipertexto e se há possibilidade de interação com o texto e com as ilustrações. Concluiu-se por meio dos resultados que o dinamismo e as possibilidades de interatividade que estes materiais poderiam proporcionar aos seus usuários é bastante precária. A

interação que poderia ser usada com bastante freqüência nos *e-books* foi vista neste resultado de forma problemática. Muitos dos materiais colocados da *web* são apenas transposições dos livros impressos, que agora podem ser vistos também em uma tela. Mas a visão que esta pesquisa tem sobre este resultado é também bastante otimista, tratando-se deste assunto que é ainda muito novo para criadores e produtores de livros infantis.

Acredita-se nisto, diante da crescente inserção na rede, de materiais literários direcionados às crianças. A cada ano, com maior facilidade e freqüência nos familiarizamos com os softwares, programas e aplicativos os quais usamos e que são criados. A maturidade e a prática que adquirimos com o uso destas ferramentas faz com que cada vez mais possamos realizar e proporcionar maior interatividade, portabilidade e usabilidade aos livros digitais direcionados às crianças brasileiras acarretando em materiais de melhor qualidade.

Desta forma todos os objetivos específicos foram atingidos e a pesquisa atingiu desta forma a resolução do objetivo geral que era identificar as características dos e-books infantis encontrados no Brasil.

No decorrer deste estudo, algumas outras idéias surgiram e não coube averiguar tais temas, pois não era o foco desta pesquisa. Destacam-se neste momento essas outras idéias para indicar caminhos para futuros pesquisadores em dar procedência a este tema relacionado aos *e-books*. Como, por exemplo, identificar a concepção de leitura presente nestes materiais digitais, ou seja, o que os *e-books* mobilizam nestas crianças? Este tipo de material realmente permite que ela deixe de ser apenas uma receptora para ser também produtora? Para essa “geração net”, esses livros digitais mudam a percepção delas em relação às mensagens que lhes são passadas diante desta nova forma de leitura? Que tipo de mudança estes materiais promovem na prática de leitura de seus leitores (crianças nativas digitais)?

Outro tema surgiu enquanto se desenvolvia a categoria referente a portabilidade. Nesta pesquisa deu-se pontuação pela quantidade de mídias que realizam a leitura do livro digital, seguindo o conceito de Furtado a respeito da portabilidade. Pensou-se também que ao invés de assinalar quais mídias lêem o arquivo, pudesse se colher dados a respeito de quais são as mídias mais adquiridas pela população brasileira e dar pontuação a essas mídias de acordo com as que a

população mais possui. Televisão sem cartão, que pudesse ler um e-book e *DVD Player* teriam uma portabilidade muito maior que um *e-reader*, por exemplo. Diante disso de que adianta um e-book possuir portabilidade em ser lido em um e-reader se ainda poucas pessoas têm tal aparelho.

Um detalhe é nítido quando se pensou neste detalhe e quando se avalia produtos culturais digitais como os e-books. Em pouco tempo de análise já se percebe que o acesso destes é seletivo. Sendo seletivo ele atinge usuários das classes mais privilegiadas economicamente e por conseqüência disso podemos concluir que é uma forma de consumo excludente. Mas este também não foi o foco da pesquisa e ficam aqui estas sugestões para futuros estudos.

Percebeu-se com esta pesquisa que os livros infantis encontrados no Brasil se apresentam ainda de forma rígida, fixa, como num livro. Confirmou-se também a visão que autores citados no primeiro capítulo têm a respeito dos *e-book*, que muitas vezes o computador é utilizado apenas como um suporte novo para o impresso. Por meio desta análise fica bastante claro perceber que livro digital ainda está muito “preso” ao impresso, sendo apenas transportado para a *web*. Apenas o local onde se realiza a leitura mudou, sendo agora lido também em tela. Esta adaptação, do impresso para o virtual, vista em muitos livros eletrônicos leva em conta apenas o meio, e não a sua linguagem. O conteúdo da maioria destes livros, que agora é visto na tela, não passou por qualquer alteração. Não são usados nem mesmo pequenas soluções que poderiam agregar implicações bastante qualitativas aos *e-books*. A maioria não se utiliza, por exemplo, recursos *hipertextuais* como links ou sistemas de busca por palavras, proporcionados por tecnologias de escrita como o hipertexto.

As tecnologias nos mostram tantas possibilidades que poderiam enriquecer a literatura infantil com as novas técnicas. Tratando-se de ilustrações, por exemplo, poderia se trabalhar com o realce e destaque dos desenhos, o som, a cor, a animação, em a criança mesmo possa desenhar, colorir, modificar as imagens e conseqüentemente a história e todas as outras apropriações que os recursos e o meio propiciam ao desenho tradicional.

A literatura infantil voltada para internet e não apenas na internet, poderia enriquecer os produtos que são oferecidos às crianças que já nasceram dotadas de um domínio natural com o uso das novas tecnologias e possuem uma relação mais estreita com tudo o que é virtual. Grande parte dos materiais disponibilizados as

crianças pelas mídias não têm preocupação alguma com esta produção de qualidade *para* elas ou algo que pudesse ser produzido em paralelo *por* elas. Diante desta familiaridade das crianças com as tecnologias, muitos produtores perceberam o grande espaço que se abriu para a ampliação do lucro por meio de produtos lançados a elas.

É inevitável não imaginarmos como serão os livros digitais futuramente. Que tivesse, por exemplo, a interatividade coligada à licença para mudar os fatos de sua história, sem regras nem caminhos pré-estabelecidos das ações das personagens, que as crianças pudessem interferir no enredo ao mesmo tempo real que outras crianças também pudessem. Que ilustrações pudessem ser desenvolvidas, modificadas, que a criança se tornasse uma personagem por meios destas trocas e que outra criança pudesse interferir nesta mesma história, etc. Lançam-se esses questionamentos precipitadamente com a finalidade de sugerir algumas características acerca de como poderiam ser os livros digitais disponíveis atualmente.

Partindo do conhecimento que temos da expansão da virtualização percebemos que as mídias poderiam agregar de forma qualitativa este material tão antigo, o livro, que dissemina o saber. A maneira onde estão escritas as histórias e como estas se apresentam ao leitor são várias: inscrita na pedra, em um papiro, num papel, disco rígido, CD ou site na internet. Os e-books representam tão somente um outro passo (ou vários) na direção do progresso e do aperfeiçoamento tecnológico. Hoje a leitura se faz também por meio dele e nos debruçamos aqui nesta pesquisa para descrever suas características e as potencialidades que este poderia ter. Amanhã será outro meio, depois de amanhã outro e quem sabe um dia o *e-book* não será apenas citado na história como o pergaminho é visto por nós hoje.

REFERÊNCIAS

ABC-COMMERCE. *E-book*. Disponível em: << <http://www.abc-commerce.com.br/ebook.htm>>>. Acesso em 10.05.08.

ALECRIM, Emerson. *O que é bit e byte*. Publicado em 30/06/2003 - Atualizado em 17/02/2007. Disponível em: <<<http://www.infowester.com/bit.php>>> Acesso em: 12.09.09.

ANDRE, Marli E. D. A. *Etnografia da Prática Escolar*. Campinas: Papiros, 1995.

BAUMAN, Zygmund. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2001.

BELLEI, Sérgio Luiz Prado. *Fim do livro e o livro sem fim*. Revista Brasil de Literatura, Rio de Janeiro, RJ, v. III, p. 1-16, 2001. Disponível em: <<http://members.tripod.com/~lfilipe/bellei.html>>. Acesso em: 30 dez. 2009

_____. *O livro, a literatura e o computador*. São Paulo: EDUC; Florianópolis, SC: UFSC, 2002.

BELO, André. *História & livro e leitura*. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

BENJAMIN, Walter. *A modernidade e os modernos*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1975.

BONEZI, Luciane Adami. *Usabilidade dos livros eletrônicos: um estudo de caso com os alunos do curso de biblioteconomia da UDESC*. Trabalho de Conclusão de Curso. Orientação: Noêmia Schoffen Prado. Universidade do Estado de Santa Catarina. Centro de Ciências Humanas e da Educação, Departamento de biblioteconomia e Gestão da Informação: Florianópolis, 2007. Disponível em: <http://www.pergamumweb.udesc.br/dados-bu/000000/0000000000007/00000709.pdf>. Acesso em: 02 jan. de 2010.

BUCHT, Catharina; FEILITZEN, Cecília Von. *Perspectivas sobre a criança e a mídia*. Trad. de Patrícia de Queiroz Carvalho. Brasília: UNESCO, SEDH-Mnistério da Justiça: 2002.

BUCKINGHAM, David. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. Trad. Gilka Girardello e Isabel Orofino. São Paulo: Loyola, 2007.

DODEBEI, Vera. *NOVOS MEIOS DE MEMÓRIA: LIVROS E LEITURA NA ÉPOCA DOS WEBLOGS*.

Do livro-objeto ao pré-livro: uma experiência interdisciplinar do ensino a prática do Design. 4º Congresso Internacional de Pesquisa em Design. 11 a 13 de outubro. Rio de Janeiro, RJ. 2007. Disponível em: << <http://www.anpedesign.org.br/artigos/pdf/Do%20livro-objeto%20ao%20pr%E9->

livro%20%20uma%20experi%EAncia%20interdiscipl%85.pdf.>> Acesso em: 13.06.09.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: UNESP, 1999.

_____. *Cultura Escrita, Literatura e História: conversas de Roger Chartier com Carlos Aguirre Anaya, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin e Antonio Saborit*. Porto Alegre: ARTMED, 2001.

_____. *Literatura: Leitores & Leitura*. São Paulo: Moderna, 2001.

_____. *Literatura infantil brasileira: história & histórias*. São Paulo: ÁTICA, 2004.

CINEMA. Disponível em: <http://authenticproducoes.blogspot.com/2009/03/definicao-de-cinema-e-tecnica-de.html>. Acesso em: 23 mai. 2009.

COELHO, Nelly Novaes. *Literatura infantil: teoria, análise, didática*. São Paulo: Moderna, 2000.

CONTOS DE FADAS: edição comentada e ilustrada/ Edição, introdução e notas: Maria Tatar. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
CRIANÇA E A PRODUÇÃO CULTURAL, A: do brinquedo à literatura. Org. Sissa Jacoby. Porto Alegre: Mercado Aberto, 2003.

INDÚSTRIA CULTURAL E EDUCAÇÃO. Ensaios, Pesquisas, Formação.Org. José Vaidergorn e Luci Mara Bertoni. Araraquara: JMEditora, 2003.

EBOOKSBRASIL. Tira dúvidas. 2003. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/informe/faq.html>>. Acesso em: 30 dez. 2009.

EBOOKCULT. *Ebooks & Cultura!*. Disponível em: <<http://www.ebookcult.com.br/>>. Acesso em: 05 abr. 2007.

ELKIND, David. *The hurried child: Growing up too fast too soon*. Reading, Mass., Addison Wesley, 1981.

EXPOSIÇÃO: Da Pedra ao Papel - A evolução do suporte da escrita. Realizada pela Fundação de Sociologia e Política de São Paulo no período de 06 de novembro a 10 de dezembro de 2006. Disponível em: <http://www.fespsp.org.br/dapedraaopapel/historia.html> Acesso em: 12 set. 2009.

FERRARI, Pollyana. *Usabilidade também é entender a fundo o gosto do usuário*. Cidade do Conhecimento, São Paulo: USP, out. 2002. Disponível em: <<http://www.cidade.usp.br/arquivo/artigos/index1602.php>>. Acesso em 10 jan 2010.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. *Problematizações sobre o exercício de ver: mídia e pesquisa em educação*. Revista Brasileira de Educação da Associação Nacional de pós-graduação e Pesquisa em Educação (ANPEd), 2002.

FURTADO, José Afonso. *Livro e leitura no novo ambiente digital*. Lisboa: Universidade de Lisboa Departamento de Educação, 2002. Disponível em: <<http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/afurtado/index.htm>>. Acesso em: 05 jan. 2010.

IDGNOW. *Pesquisadores da HP evoluem conceito de E-book*. 2003. Disponível em: <http://idgnow.uol.com.br/internet/2003/05/22/idgnoticia.2006-05-07.0726942461/> Acesso em: 23 mar. 2008.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. Trad. Susana Alexandria. 2a ed. – São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e Tecnologias: O novo ritmo da informação*. Campinas: Papirus, 2007.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. *A formação da leitura no Brasil*. São Paulo: ÁTICA, 2003.

_____. *Das tábuas da lei à tela do computador: a leitura em seus discursos*. São Paulo: Ática, 2009.

LER E NAVEGAR: espaços e percursos da leitura. Marildes Marinho (org.) Campinas: Mercado das Letras – ALB, 2001.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

LIGA, RODA, CLICA: estudos em mídia, cultura e infância. Orgs: Mônica Fantin e Gilka Girardello. Campinas, SP: Papirus, 2008.

MACHADO, Gilda. *Usabilidade: sistemas pra lá de amigáveis*. Informe Digital. Disponível em: <http://www.cadernodigital.inf.br/interna_noticia.php?idN=1599>. Acesso em: 09 jan. 2010.

MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Trad. De Ronald Polito e Sérgio Alcides. 5 ed. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2008.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *Pesquisa Social: teoria, método e criatividade*. Petrópolis: Vozes, 1994.

MUNARI, Bruno. *Das Coisas Nascem Coisas*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

PERROTTI, Edmir. *O texto sedutor na literatura infantil*. São Paulo: Ícone, 1986.

POSTMAN, Neil. *Tecnopólio: a rendição da cultura a tecnologias*. São Paulo: Nobel, 1994.

PRENSKY, Marc. Digital natives, digital immigrants. In:_. *On theHorizon*. NCB University Press, No. 5, Vol. 9. 2001. Disponível em:<[http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital % 20Immigrants%20%20Part1.pdf](http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20%20Part1.pdf)>. Acesso em: 15 fev. 2009.

PROLIVRO. Disponível em: [http:// www.prolivro.org.br](http://www.prolivro.org.br). Acesso em 13 jun. de 2008.

RABARDELL, Pierre. *Los hombres y las tecnologias: Perspectiva cognitiva de los instrumentos contemporâneos*, 1995.

RETRATOS DA LEITURA NO BRASIL. Instituto Pró-Livro. Observatório do Livro e da Leitura. Execução: IBOPE Inteligência. 2008.

RIBEIRO, Milton. *Planejamento Visual Gráfico*. Brasília: Linha Gráfica e Editora, 1987.

RYDLEWSKI, Carlos. *Revista VEJA*. O Brasil na rota do Kindle. Ed. 2134 – ano 42 – n 41 (p.104) 14.10.09.

SABER DIGITAL. *Descubra como montar uma biblioteca particular em seu PC ou handheld e acesse obras clássicas em formato eletrônico*.2002. Disponível em: <<http://www.universia.com.br/materia/materia.jsp?materia=884>>. Acesso em 02 jan. 2010.

SANTAELLA, Lúcia, *Navegar no ciberespaço*. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Ed. Paulus, 2004.

SILVA, Giana Mara Seniski; BUFREM, Leilah Santiago. *Livro eletrônico: a evolução de uma idéia*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 2001, Campo Grande. Anais eletrônicos... São Paulo: Intercom/Portcom, 2001. Disponível em: <<http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/904/4495/1/NP4BUFREM.pdf>>. Acesso em: 03 jan. 2010.

SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO, EDUCAÇÃO DIGITAL E INCLUSÃO. Orgs. Antonio Panjola Vallejo e Marlene Zwierewicz. Florianópolis: Insular, 2007.

TAPSCOTT, D. *Growing up digital: The rise of new generation*. Nova York: McGraw Hill, 1998.

VERASZTO, Estéfano Vizconde. *Linguagem audiovisual interativa e suas contribuições no contexto educativo*. Anais - COLE (UNICAMP E UNIVERSIDADE COMPLUTENSE DE MADRID). Disponível em: http://www.alb.com.br/anais17/txtcompletos/sem16/COLE_879.pdf. Acesso em 15 de jan. de 2010.

VILLAÇA, Nízia. *Impresso ou eletrônico?: um trajeto de leitura*. Rio de Janeiro: Mauad, 2002.

ZILBERMAN, Regina. *Como e porque ler a literatura infantil brasileira*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.

_____. *Fim do livro, fim dos leitores?* São Paulo: SENAC, 2001.

_____. *A literatura infantil na escola*. São Paulo: Global, 2003.

APÊNDICES

para o
 ação, já
 vidas a
 is como
 cionado
 ita, por
 mercado

se pôde
 end_
 ara ter
 isual no
 do site,
 udesse
 nk "fale
 s pelas

ã.

Apêndice 01: Email enviado pela pesquisadora. Fonte: arquivo pessoal

Consulta sobre IBOPE/NetRatings (sites para o público infantil)
 De: **Fabiana Ludwig** (fabiludwig@hotmail.com)
 Enviada: domingo, 11 de maio de 2008 18:08:55
 Para: comercial_ibopemidia@ibope.com.br; fabiludwig@hotmail.com

Olá.
 Sou professora e mestranda em Educação, Comunicação e Tecnologias pela Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC na cidade de Florianópolis.
 Estou realizando uma pesquisa para a minha dissertação a respeito de e-books infantis.
 Defronto-me agora com dificuldade em não saber **quais os sites mais visitados pelas crianças** para verificar se estes sites possuem e-books e como são esses livros eletrônicos.

Como tenho acesso a isso?
 Qual o valor para eu ter acesso a esse tipo de informação?
 Existe uma outra forma de eu saber esse resultado de forma gratuita,
 já que sou estudante e não envolve nenhum fim lucrativo?

Obrigada pela atenção

Fabiana Ludwig

Apêndice 02: Email enviado pela pesquisadora. Fonte: arquivo pessoal

Re: Consulta sobre IBOPE/NetRatings (sites para o público infantil)
 De: comercial_ibopemidia@ibope.com.br
 Enviada: quarta-feira, 14 de maio de 2008 18:56:56
 Para: Fabiana Ludwig (fabiludwig@hotmail.com)

Fabiana,

as informações que fazem parte do programa de atendimento a estudantes estão no site Almanaque IBOPE, nos canais:

- veja sobre o IBOPE
- acesso gratuito

Neste canais é possível consultar diversas informações que podem auxiliar no desenvolvimento de trabalhos acadêmicos.

Para mais informações acesse o link
http://www.almanaqueibope.com.br/asp/atend_estudantes.asp

Atenciosamente,

IBOPE mídia
 MARKETING

Apêndice 03: Email de resposta – ibope. Fonte: arquivo pessoal

Almanaque IBOPE
 De: almanaqueibope@ibope.com.br
 Adicionar contato
 Enviada: sexta-feira, 16 de maio de 2008 18:41:02
 Para: fabiludwig@hotmail.com

Fabiana Ludwig,

Parabéns, seu cadastro no Almanaque IBOPE foi efetuado com sucesso.

Login de acesso: fabiludwig@hotmail.com
 Senha de acesso: 89E84E5X

Você pode alterá-la no primeiro acesso, através do canal Serviços aos Assinantes e clicando em Alteração de Senha.

Esperamos sua visita
 Equipe Almanaque IBOPE

Acesse agora o Almanaque IBOPE clicando [aqui](#).

Atenção: não responda este e-mail.
 No site do Almanaque IBOPE há um canal específico, o Fale Conosco, para você entrar em contato com a nossa equipe.

Apêndice 04: email – senha de acesso – ibope. Fonte: arquivo pessoal

Apêndice 05: almanaque ibope. Fonte: arquivo pessoal

TABELA DE ANÁLISE	
Título do Material	O Homem que Amava Caixas
Formato do arquivo	DVD - AVI (WMA, WMV)
Páginas virtuais	25 páginas Manuseio das pgs virtuais <input checked="" type="checkbox"/> Automático (vídeo) <input type="checkbox"/> Simulação (som e imagem) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Texto "rolo" <input type="checkbox"/> Texto rolo automático <input type="checkbox"/>
Portabilidade	<input checked="" type="checkbox"/> Comp/Note <input type="checkbox"/> Celular <input checked="" type="checkbox"/> Ap. DVD <input type="checkbox"/> E Reader <input type="checkbox"/>
Nível	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Interatividade	<input checked="" type="checkbox"/> Sem interatividade <input type="checkbox"/> c/ poucas possibilidades de interação <input type="checkbox"/> Nível alto de interatividade <input type="checkbox"/>
Ilustrações	<input checked="" type="checkbox"/> Estáticas <input type="checkbox"/> c/ algumas animações <input type="checkbox"/> Interatividade com as imagens <input type="checkbox"/> Estética <input type="checkbox"/> Ausência de ilustrações <input type="checkbox"/> Poucas imagens <input type="checkbox"/> Ilustrações em todas as páginas <input type="checkbox"/>
Texto	<input checked="" type="checkbox"/> Legibilidade <input type="checkbox"/> Permite inserir anotações <input type="checkbox"/> Autonomia em modificar a fonte (cor, tam., estilo..) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Autonomia em comandar a leitura/enredo <input type="checkbox"/> c/ narração <input type="checkbox"/>
Hipertexto	<input checked="" type="checkbox"/> Sem hiperlinks <input type="checkbox"/> hiperlinks c/ "teias" simples <input type="checkbox"/> hiperlinks c/ "teias" complexas <input type="checkbox"/>
Encontrar o material	<input checked="" type="checkbox"/> Livraria <input type="checkbox"/> Site <input type="checkbox"/> atualização constante <input type="checkbox"/>
Embalagem	<input type="checkbox"/> Praticidade <input type="checkbox"/> Bom Armazenamento do CD <input type="checkbox"/> Estética da embalagem <input type="checkbox"/>
Processo educativo da história	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Visualização do material na tela	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Sinopse da história	Seguindo o mesmo direcionamento para as crianças surdas e editado também pela Brinque-Book, o Ebook com o título de "Guilherme Augusto Araújo Fernandes" nos mostra uma questão aparentemente complicada mas que é tratada nesta história de maneira simples e carinhosa, através da visão de uma criança. Um jovem menino, no qual seu nome é o título do livro digital, resolve ajudar uma senhora, que já não é tão jovem assim, a encontrar a memória dela. A relação entre as duas personagens é maravilhosamente ilustrada por Julie Vivas. 

Apêndice 06 – Tabela de análise individual

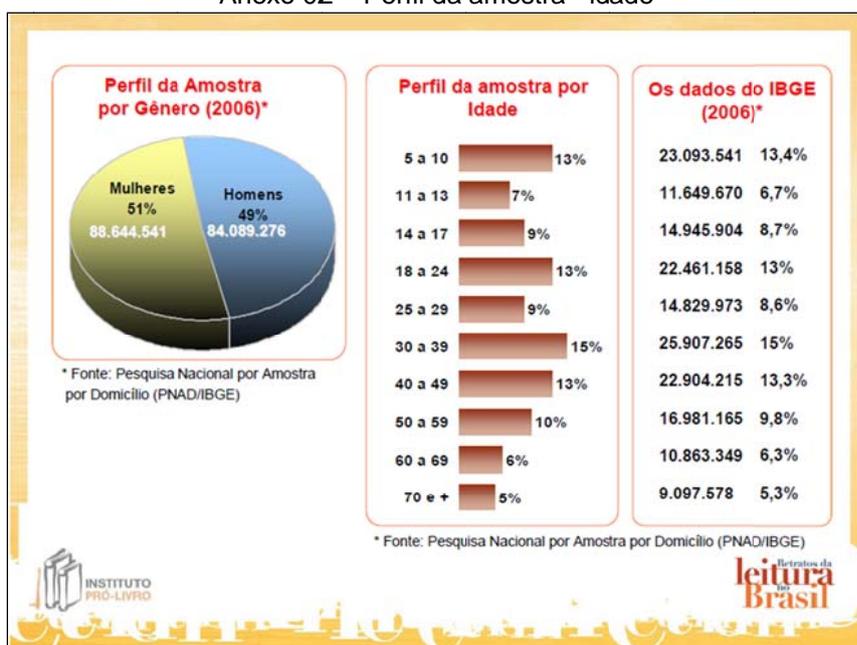
ANEXOS

Anexo 01 – preferência - assistir televisão



Fonte: Retratos da leitura no Brasil (2008)

Anexo 02 – Perfil da amostra - idade



Fonte: Retratos da leitura no Brasil (2008)