



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística e Artes

Considerações a respeito do livro digital interativo para crianças no contexto da cibercultura

Between immateriality and physical emphasis: some literary experiments in the digital context

Jaqueline Conte^a; Alice Atsuko Matsuda^b

^a Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Brasil – jqconte@gmail.com

^b Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Brasil – profa.aamatsuda@gmail.com

Palavras-chave:

Cibercultura.
Linguagem.
Tecnologia. Livro Digital Interativo.
Literatura Infantil.

Resumo: O presente artigo tem como objetivo tecer considerações a respeito do livro digital interativo destinado ao público infantil, a partir de noções e reflexões trazidas por alguns teóricos que estudam linguagem e tecnologia e a cibercultura, como Pierre Lévy (1993), George Steiner (1988) e Henry Jenkins (2009). Aborda-se a relevância desse fenômeno contemporâneo – a literatura digital interativa – como tema para a crítica atual; alguns dados de mercado; a diferente materialidade dessas produções, seu caráter individualizante e sua relação peculiar com o tempo; bem como a necessidade de reflexão sobre o que vem sendo produzido nesse campo.

Keywords:

Cyberculture.
Language.
Technology.
Interactive Digital Book. Children's Literature.

Abstract: The purpose of this article is to make considerations about the interactive digital book for children, based on the notions and reflections brought by some theorists studying language, technology and cyberculture, such as Pierre Lévy (1993), George Steiner (1988) and Henry Jenkins (2009). It addresses the relevance of this contemporary phenomenon - interactive digital literature - as a theme for the current critique; some market data; the diverse materiality of these productions, their individualizing character and their peculiar relation with time; as well as the need for reflection on what has been produced in this field.



CONSIDERAÇÕES PREMILINARES

O presente trabalho visa fazer conexões entre a cibercultura e o livro digital interativo concebido para o público infantil, tema de nossa pesquisa de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR-Curitiba), que tem como objetos os livros infantis interativos agraciados pelo Prêmio Jabuti nos anos de 2015 e 2016, todos livros-aplicativos que funcionam em diferentes dispositivos nos sistemas operacionais móveis iOS e/ou Android. Para tanto, é necessário, primeiramente, que nos localizemos no tema, contextualizando este tipo de objeto literário.

O livro digital interativo para crianças, como conhecemos hoje, passível de ser lido em telas sensíveis ao toque (*touchscreen*) e com diversas possibilidades de interação e de recursos multimídia, como animações, narração, áudios e vídeos, é um formato ainda recente para a literatura infantojuvenil, tanto no Brasil quanto no exterior. Basta lembrarmos que o iPad, um dos principais suportes físicos (*devices/dispositivos*) que permitem a fruição desse tipo de produção intelectual (funcionando no sistema operacional móvel da Apple, o iOS), começou a ser vendido nos Estados Unidos apenas em abril de 2010, só chegando ao varejo brasileiro no final daquele ano. Os tablets *touchscreen* de sistema operacional Android vieram ainda mais tarde.

A atenção efetiva da crítica para tal objeto literário interativo é, naturalmente, mais recente. Destaca-se, no exterior, em 2012, quando a Feira do Livro Infantil de Bologna, na Itália, o evento mais importante do segmento infantil e juvenil do mundo, instituiu o Bologna Ragazzi Digital Award, um prêmio de nível global que avalia excelência e inovação em conteúdo digital para o público jovem (em 2017, os jurados analisaram 152 produções, de 32 países¹). No Brasil, o tema ganhou destaque na crítica há apenas dois anos, quando a categoria Infantil Digital foi introduzida, ainda em caráter experimental, na 57ª edição do Prêmio Jabuti, a mais tradicional premiação do mercado do livro brasileiro, promovida pela Câmara Brasileira do Livro desde 1959.

¹ Dados disponíveis em: <http://www.bolognachildrensbookfair.com/en/the-fair/new-events-and-programmes/bologna-digital-media/bolognaragazzi-digital-award-2017/2094.html>. Acesso em 08/09/2017.

No lançamento da edição de 2015, após o anúncio das duas novas categorias estreantes no Prêmio – Infantil Digital e Adaptação –, Marisa Lajolo, então curadora da premiação, afirmou:

[...] estamos contemplando aqui duas das tendências mais contemporâneas da produção cultural não só brasileira, mas ocidental. Anunciando essa inclusão, encerro esse pronunciamento e retomo a inspiração maior, que vem sempre da poesia, trazendo de Campina Grande os versos de Manoel Monteiro, com que selo esse compromisso do Prêmio Jabuti com a modernidade, com o nosso aqui e com o nosso agora. Diz o poeta: ‘Nada é novo sobre a terra / Nem permanece hodierno / Logo fica obsoleto o que agora é moderno / Se o hoje vai sendo ontem / Só o futuro é eterno’. (CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, 2015, 12min20)

Lajolo reconhecia naquele momento o caráter dinâmico do fazer literário e editorial, bem como o livro digital interativo destinado ao público infantil como tendência contemporânea da produção cultural no Brasil e no Ocidente, de maneira geral, constituindo-se e justificando-se, portanto, como objeto de interesse para a crítica.

Assim, como fenômeno da atualidade, da tecnologia e da linguagem, nos debruçaremos sobre o tema, fazendo aqui considerações pontuais acerca da multimidialidade, da diferente materialidade e do caráter de produção coletiva do livro interativo digital para crianças, no contexto da cibercultura, bem como trazendo alguns dados sobre o mercado geral dos livros digitais.

APONTAMENTOS SOBRE MERCADO

Em 23 de agosto de 2017, foi divulgada pesquisa inédita no Brasil, realizada pela Fundação Instituto de Pesquisas Econômicas (FIPE), em parceria com a Câmara Brasileira do Livro (CBL) e o Sindicato Nacional dos Editores de Livros (SNEL), a respeito da produção e comercialização do formato digital no mercado editorial brasileiro.

Relativo ao ano base 2016, o chamado “Censo do Livro Digital”² analisou dados de 794 editoras brasileiras e verificou que apenas 37% delas produziam e comercializavam conteúdo digital (294), sendo sobretudo nos subsetores “Obras Gerais”³ (58% do mercado de conteúdo

² Disponível em: <<http://www.snel.org.br/wp-content/uploads/2017/08/Apresentacao-Censo-do-Livro-Digital.pdf>>. Acesso em 09/09/2017.

³ Obras gerais incluem livros de literatura - contos, romances ou poesias - e algumas obras de não-ficção, como biografias.

digital) e “Científicos, Técnicos e Profissionais” – CTP (24%), seguidos por “Religiosos” (13%) e “Didáticos” (4%).

O acervo de livros digitais comercializado no país era de 49.662 títulos, 9.483 deles com ISBN registrado em 2016 (na pesquisa do ano anterior apontou-se o registro de 3.866 obras digitais⁴), ano em que foram vendidas 2.751.630 unidades de e-books, 87% deles no subsetor de “Obras Gerais”.

O faturamento total com conteúdo digital naquele ano (2016), excluindo-se as vendas ao setor governamental, foi de R\$ 42,5 milhões (R\$ 42.543.916,96) - contra R\$ 3,8 bilhões dos livros físicos (R\$ 3.872.510.546,36), o que equivalia a 1,09% do mercado editorial brasileiro (2,38% do mercado do subsetor de “Obras Gerais” – 4,51% se considerar apenas as editoras com maior faturamento desse subsetor - e 1,68% do mercado de livros técnicos – 2,28% se considerar apenas as editoras com maior faturamento⁵).

O preço médio dos e-books vendidos em 2016 era de R\$ 10,05, nas obras gerais, R\$ 36,54, nos livros técnicos (CTP), R\$ 10,06, nos religiosos, e R\$ 35,52 nos didáticos.

A pesquisa dá uma visão geral, sobretudo dos dados relativos às editoras grandes e médias, que concentram a produção e comercialização. Segundo Marcos da Veiga Pereira, presidente do Sindicato Nacional dos Editores de Livros (SNEL), em entrevista ao jornal “O Globo”⁶, considerando tanto o subsetor de “Obras Gerais” quanto o de livros técnicos (CTP), os grupos médios e grandes respondem por 89% das receitas dos e-books.

Apesar de podermos estar vendo apenas “a ponta do iceberg”, frente a possíveis inconsistências de dados apontadas em vários artigos que criticam, por exemplo, a ausência de informações sobre livros de autores autopublicados, falta de dados da Amazon (que não divulga detalhes de suas operações de venda), consideração apenas de obras com ISBN registrado, e não inclusão de publicações gratuitas no levantamento⁷, podemos perceber que o

4 Pesquisa “Produção e Venda do Setor Editorial Brasileiro”, ano base 2015, disponível em http://www.snel.org.br/wp-content/uploads/2016/06/Apresentacao-pesquisa-2015-Imprensa_OK.pdf. Acesso em 08/09/2017.

5 São consideradas editoras com maior faturamento as que faturam acima de R\$50 milhões com livros físicos e R\$1 milhão com digitais.

6 Ver CAZES (2017).

7 Ver CAZES (2017), LINDOSO (2017), SEABRA (2017).

mercado do livro digital, como um todo, ainda não é muito representativo, considerando os agentes tradicionais do mundo editorial.

Em relação ao livro para crianças, a representatividade é certamente ainda menor. Sabemos que mesmo os livros infantis tradicionais, impressos, têm pouca participação no mercado brasileiro, ficando atrás dos livros didáticos, de religião, de literatura adulta e do segmento de auto-ajuda. De acordo com a última pesquisa CBL/SNEL/FIPE, “Produção e Vendas do Setor Editorial Brasileiro”, em 2016 foram produzidos no Brasil 16.621.398 exemplares de livros de literatura infantil, ou 3,89% do total de 427.188.093 exemplares publicados nas diversas áreas temáticas⁸.

Com esses dados do mercado impresso e os dados, mesmo que possivelmente precários, da pesquisa sobre o digital, podemos concluir, por inferência (já que não temos pesquisas específicas), o quão insipiente é ainda o mercado de livros digitais interativos como o que nos colocamos a estudar neste projeto: livros digitais interativos de literatura para crianças.

É necessário aqui fazermos uma distinção entre os diversos formatos e propostas de livros digitais para o público infantil. Temos e-books convencionais, livros transpostos para o ambiente digital que são como versões dos livros impressos, nos formatos PDF ou ePub, por exemplo; temos versões interativas feitas em ePub; temos livros aplicativos que permitem a utilização de várias mídias e diferentes interações (tema desta pesquisa); e ainda livros de realidade aumentada, que possibilitam a sobreposição de imagens criadas digitalmente em um cenário real, captado por meio de câmera ou óculos especiais; o que permite, por exemplo, ver os personagens da história na própria sala da nossa casa.⁹

8 O mercado de livros infantis já esteve mais aquecido. Em 2014, a produção de livros de literatura infantil foi de 37.259.612 exemplares, representando uma participação de 7,43% do mercado editorial. Em 2015, esse número caiu para 12.499.466 exemplares ou 2,80% do mercado, aumentando em 2016 para uma produção de 16.621.398 exemplares, ou 3,89% do mercado. Também houve redução das produções de livros de literatura juvenil, que caiu de 20.085.348 (4,01%), em 2014, para 11.277.437 (2,52%), em 2015, e 10.201.932 (2,39%), em 2016. Números constantes das pesquisas “Produção e Vendas do Setor Editorial Brasileiro” (SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, 2015, 2016).

9 Essas produções literárias – que se utilizam de recursos popularizados a partir do fenômeno “Pokémon Go”, jogo que virou febre mundial e permitia com que os jogadores “caçassem” criaturas virtuais em ambientes reais – começaram a ter visibilidade no mundo editorial e a realidade aumentada já ganhou categoria própria dentro do BolognaRagazzi Digital Award, premiação vinculada à Feira do Livro de Bologna, a partir de 2017.

Para termos ideia da participação dos e-books e dos demais formatos de livros digitais interativos para crianças no mercado, teríamos que ter levantamento mais pontual e segmentado e, ao mesmo tempo, mais abrangente, no sentido de buscar mapear também os livros digitais produzidos por jovens editoras e por autores autopublicados e, ainda, que levasse em conta as vendas realizadas por meio das lojas de aplicativos.

MULTIMIDIALIDADE E TRABALHO COLETIVO

Escrevendo no final da década de 80 – seu livro foi publicado originalmente em 1990¹⁰, Pierre Lévy fala das técnicas de criação ligadas ao som, à imagem, aos programas e aos textos e ressalta o papel do hipertexto e da multimídia interativa, apontando ainda para a noção de trabalho coletivo que traz a linguagem digital:

É preciso pensar as mutações do som e da imagem em conjunto com as do hipertexto e da inteligência artificial. Conexões e reinterpretações serão produzidas ao longo de zonas de contato móveis pelos agenciamentos e bricolagens de novos dispositivos que a multiplicidade de atores realizarão.

A nova escrita hipertextual ou multimídia certamente estará mais próxima da montagem de um espetáculo do que da redação clássica, na qual o autor apenas se preocupava com a coerência de um texto linear e estático. Ela irá exigir uma equipe de autores, um verdadeiro trabalho coletivo. [...]

Inventar novas estruturas discursivas, descobrir as retóricas ainda desconhecidas do esquema dinâmico, do texto de geometria variável e da imagem animada, conceber ideografias nas quais as cores, o som e o movimento irão se associar para significar, estas são as tarefas que esperam os autores e editores do próximo século.

Os grandes impressores do século XVI eram ao mesmo tempo letrados, humanistas, técnicos, e exploradores de um novo modo de organização do saber e das trocas intelectuais. Devemos imaginar que, em relação às novas tecnologias da inteligência, estamos em uma época comparável à Renascença. (LÉVY, 1993, p. 108-109).

Mudamos, pois, do século XX para o século XXI e também estamos aprendendo a lidar, na literatura, com a nova materialidade do meio digital, a multimidialidade, as convergências possíveis e a ideia de criação coletiva.

Em seu livro que trata da convergência dos meios de comunicação, da cultura participativa e da inteligência coletiva, Henry Jenkins (2009) afirma:

10 LÉVY, Pierre. *Les Technologies de l'intelligence*. Paris: Éditions La Découverte, 1990.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão quase a qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p. 29).

As produções infantis digitais interativas a que nos referimos neste estudo são compostas por diferentes combinações de linguagens, articuladas com algumas possibilidades de interação, condições *sine qua non* para estarem aptas a concorrer ao Prêmio Jabuti. O regulamento do Prêmio determina que os livros digitais concorrentes sejam compostos por textos literários destinados ao público infantil que apresentem conteúdo textual integrado a elementos multimídia, interativos e hipertextuais, tendo como critérios a “adequação das linguagens/códigos/temas à faixa etária do público-alvo”, “contribuição da interatividade leitor/linguagens/códigos para enriquecimento da obra” e “originalidade e qualidade técnica das imagens, áudios, vídeos e animações”. (CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, 2015, 2016, 2017)

Os objetos em estudo constituem-se, pois, em conjuntos organizados de linguagens verbais e não verbais, que se somam à palavra escrita – subentendida pela expressão “conteúdo textual” presente no regulamento (numa concepção restrita do termo “texto”) – e possibilitam a interação do usuário.

Os livros premiados nos dois anos da categoria Infantil Digital do Jabuti são versões, integrais ou parciais, de livros impressos ou de textos que já tiveram sua edição em papel. Já tinham versões físicas o segundo e o terceiro colocados de 2016 – *Mãos Mágicas*, de Tereza Yamashita e Suppa (SESI) e *Chove Chuva - Aprendendo com a natureza: sabedoria popular*, de Magali Queiroz (Alis)¹¹ – e o terceiro colocado de 2016 – *Flicts*, de Ziraldo (Melhoramentos e Engenhoca Filmes), versão de mesmo nome de um dos livros clássicos da literatura infantojuvenil brasileira, publicado pela primeira vez em 1969. Todos os demais livros premiados, embora não utilizem os textos integrais da versão em papel, foram feitos a partir de aproveitamento e adaptações de textos e imagens que já haviam sido publicados no meio impresso. O primeiro colocado de 2016, *Pequenos Grandes Contos de Verdade*

11 O ISBN da versão impressa de *Chove Chuva* (978858654077-6) foi registrado em 2017, mas entrevista datada de 23 de novembro de 2016, veiculada no site do jornal *Uberaba Popular*, mostra que o texto já havia sido inclusive ilustrado, em 2015, para a versão impressa. Afirma a ilustradora, na citada entrevista: “O trabalho foi feito em duas etapas. Primeiro lançamos o livro impresso pela editora Alis. Fui contratada para ilustrar. Depois, quando a Magali e o Leopoldo resolveram fazer a versão digital, refizemos o trabalho que valeu tanto a pena’, conta a ilustradora Gabi Moraes”. (SUDÁRIO, 2016)

(Caixote), de Oamul Lu e Isabel Malzoni, conta com algumas histórias baseadas no livro *I Found a Star*, do artista coreano Oamul Lu, publicado originalmente em mandarim. *Meu Aplicativo de Folclore*, de Ricardo Azevedo, primeiro colocado de 2015, traz textos e ilustrações retirados de cinco diferentes obras do autor, impressas entre 1996 e 2010. Por fim, *Via Láctea de Olavo Bilac*, de Samira Almeida e Fernando Tangi, é uma versão digital interativa de um dos 35 sonetos do poema *Via Láctea*, de Olavo Bilac.

Assim, percebe-se que está havendo uma convergência de mídias – o “fluxo de múltiplas plataformas de mídia” e a “cooperação entre múltiplos mercados midiáticos”, conforme trata Jenkins (2009, p. 29) – também na literatura infantojuvenil, com vistas a conquistar esse público que migra ou que pelo menos convive e interage com diversos meios de comunicação.

A questão da “multiplicidade de atores” a que se refere Lévy (1993), apontando para as diversas expertises e os diversos profissionais que são necessários na construção da linguagem digital, pode ser verificada no livro infantil interativo apenas pela consulta ao expediente de um dos livros citados: *Meu Aplicativo de Folclore*. Lá são identificadas as pessoas que trabalharam no livro, em dezenas de funções, a saber: autor, gerente editorial, editora, editoras assistentes, coordenadora de arte, coordenadora de revisão, gerente de desenvolvimento digital, coordenadora de produção, roteirista, direção e produção artística e produção executiva de áudio, direção musical, composições e arranjos, direção de narradores, produção musical, *sound design*, pós-produção de áudio e gravação, narradores e coros. Sendo assim, o autor é apenas um dos muitos profissionais sem os quais a produção não se viabiliza.

Ou seja, o livro interativo digital é produto de muitas mãos, comporta a ideia de convergência entre mídias e conta com diversas possibilidades para exploração de diferentes linguagens.

A IMPORTÂNCIA DA MATERIALIDADE, A INDIVIDUALIDADE DO DISPOSITIVO E O TEMPO PONTUAL

Uma questão extremamente relevante quando se observa o livro digital interativo é a diferente forma de se pensar o produto. Não se faz um livro interativo de literatura apenas em função do texto que ele contém; ele é pensado a partir do público visado e da materialidade, ou seja, do dispositivo pelo qual ele será “consumido”.

Se o objetivo é que aquele livro chegue a crianças de famílias que têm acesso a dispositivos tecnológicos de comunicação e informação de valor um pouco mais acessível, podemos pensar em interações que são possíveis de serem utilizadas, por exemplo, em um celular do sistema Android. Se o mercado que visamos atingir é composto por um público de maior poder aquisitivo, que conte com dispositivos do sistema operacional iOS, que têm custo de aquisição maior em comparação aos tablets e celulares de sistema Android, as interações devem ser pensadas para iPad ou iPhone, por exemplo. Se quisermos atingir públicos diferentes, teremos de pensar a execução desse projeto em sistemas diferentes e com diferentes propostas de interação, que funcionem a contento, cada qual de acordo com o dispositivo utilizado pelo usuário/leitor.

No livro impresso, a materialidade é vivida de uma forma diferente, a nosso ver, em função da maior facilidade de acesso. Uma vez que transformamos o texto/imagem em livro de papel, ele pode ter uma versão em papel couchê e capa dura e uma versão em formato de livro de bolso, por exemplo. As duas formas são diferentes e têm custos distintos. O acesso, no entanto, nos parece um pouco menos restritivo, uma vez que poderíamos comprar uma ou outra versão, se tivéssemos recursos, ou emprestar qualquer uma delas numa biblioteca que contasse com o título.

A lógica do livro digital interativo ainda está distante do público potencial, a nosso ver, porque esse tipo de objeto literário virtual ainda não é largamente divulgado e porque ainda não existem muitas bibliotecas com livros digitais interativos acessíveis ao público em geral ou a escolares. Se quisermos ler hoje os seis app-livros premiados no Jabuti, teremos que necessariamente ter acesso a dispositivos dos dois sistemas operacionais, iOS e Android. Se tivermos acesso apenas a um dispositivo Android, não poderemos ver “Pequenos Grandes Contos de Verdade”, por exemplo. Se tivermos apenas um dispositivo iOS, não poderemos ver “Chove Chuva”. E ainda que tenhamos um iPhone (que funciona com o sistema iOS), não poderemos acessar o livro “Mãos Mágicas”, por exemplo, que só funciona em iPad. Ou seja, temos mais restrições em relação à materialidade no livro digital do que no livro impresso.

Some-se a isso o fato de que – embora passíveis de serem compartilhados em alguns casos, como *tablets* em escolas – os dispositivos móveis são equipamentos focados no uso individual. Dificilmente alguém compartilha um celular, por exemplo. Assim, os app-livros

desenvolvidos dentro dessa materialidade têm reduzidas as possibilidades de terem mais leitores por unidade baixada, como ocorre com os livros tradicionais.

Outra questão importante em relação aos produtos digitais tem relação ao que Lévy (1993) diz a respeito do “tempo pontual instaurado pelas redes de informática”, quando trata de redes de dados. O autor afirma que “O conteúdo atual dos bancos de dados provavelmente nunca será relido ou reinterpretado como o foram os textos dos séculos passados” e que a maior parte dos bancos de dados aproxima-se mais da ideia de espelhos do que de memórias; “espelhos o mais fiéis possível do estado atual de uma especialidade ou de um mercado”. Ele afirma:

A noção de tempo real, inventada pelos informatas, resume bem a característica principal, o espírito da informática: a condensação no presente, na operação em andamento. O conhecimento de tipo operacional fornecido pela informática está em tempo real. Ele estaria oposto, quanto a isto, aos estilos hermenêuticos e teóricos. Por analogia com o tempo circular da oralidade primária e o tempo linear das sociedades históricas, poderíamos falar de uma espécie de implosão cronológica, de um tempo pontual instaurado pelas redes de informática. (LÉVY, 1993, p. 116)

Da mesma forma, o livro interativo digital, por depender completamente do sistema operacional e da materialidade do dispositivo necessário para que ele seja lido/fruído (um iPad, um iPhone, um tablet ou celular Android, etc), está sempre à mercê desse tempo pontual. Alterações no sistema ou nas funcionalidades do dispositivo podem influir ou até inviabilizar sua fruição no decorrer do tempo, ao passo que, de forma inversa, seu produtor pode fazer alterações no livro de acordo com o que achar necessário ou interessante para aquele tempo pontual em que o leitor vive e para o conhecimento técnico e estético de que se dispõe naquele momento. Ou seja, o livro é aquilo que é naquele momento e sua história não pode ser rastreada tão facilmente como ocorre com o livro impresso, por exemplo. É, portanto, espelho e não memória.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em seu livro, *Tecnologias da Inteligência*, Pierre Lévy, afirma que “o informata organiza o espaço das funções cognitivas: coleta de informações, armazenamento na memória, avaliação, previsão, decisão, concepção, etc.” e levanta uma questão: “Como acordar os futuros informatas para a dimensão humana de sua missão?”. (LÉVY, 1993, p.56) Essa pergunta, de certa forma, também é feita por George Steiner, quando fala do papel do crítico de literatura, ao nos apresentar a tripla função da crítica: mostrar-nos o que reler e de que modo – “[...] a

marca de uma boa crítica consiste em abrir mais livros do que fechar” –; ensinar a fazer conexões – “[...] o crítico pode atuar como intermediário e guardião” – e, a mais importante, segundo Steiner, avaliar a literatura contemporânea¹²:

[...] o crítico tem claramente responsabilidades especiais para com a arte de sua própria época. Deve indagar dela não apenas se representa um avanço ou refinamento técnico, se acrescenta um torneio de estilo ou se é hábil ao explorar o ponto nevrálgico do momento, mas também o que acrescenta, ou suprime, às minguadas reservas de inteligência moral. Que dimensão de homem tal obra propõe? Não é uma pergunta de fácil formulação ou que possa ser feita com tato infalível. Mas nosso tempo não é comum. Ele encontra-se sob o peso da inumanidade, sentida em uma escala de singular magnitude e horror; e a possibilidade de destruição não está muito longe. Seria bom poder-se dar ao luxo de ficar à margem, mas não se pode fazer isso. (STEINER, 1988 [1967], p.58)

“Que dimensão de homem tal obra propõe?”, pergunta Steiner. Qual a dimensão humana da missão de quem trabalha com a tecnologia? - é a paráfrase da pergunta de Lévy. Que dimensão de criança e de ser humano uma obra digital interativa pressupõe? – perguntamos nós.

Esta é a questão que deve ser posta por quem produz livros para crianças, seja em qualquer meio ou suporte. E devemos saber aproveitar as potencialidades das novas mídias e das novas materialidades para produzir obras de qualidade, que contribuam para aumentar o encantamento com a literatura. Concordando com Lévy (1993, p 119): “É mais difícil, mas também mais útil apreender o real que está nascendo, torná-lo autoconsciente, acompanhar e guiar seu movimento de forma que venham à tona suas potencialidades mais positivas”.

E, para isso, também é necessário que haja uma educação midiática. Como diz Jenkins (2009):

As mídias são interpretadas basicamente como ameaças em vez de recursos. Coloca-se mais ênfase nos perigos da manipulação do que nas possibilidades de participação; fala-se mais em restringir o acesso – desligar a televisão, dizer não ao Nintendo – do que em expandir habilidades para utilizar as mídias para nossos próprios fins, reescrevendo as histórias que a cultura nos concede. Uma das formas de moldar o futuro da cultura midiática é resistir a tais abordagens desabonadoras da educação para o letramento midiático. Precisamos repensar os objetivos da educação midiática, a fim de que os jovens possam vir a se considerar produtores e participantes culturais, e não apenas consumidores, críticos ou não. Para atingir esse objetivo, precisamos também de educação midiática para os adultos. Pais, por exemplo, recebem muitos conselhos sobre se devem ou não permitir que seus filhos

12 STEINER, 1988 [1967], p. 26, 27 e 28.

tenham uma TV no quarto ou quantas horas por semana de consumo de mídia devem permitir a seus filhos. Contudo, não recebem quase nenhum conselho sobre como podem ajudar os filhos a construir uma relação significativa com as mídias. (JENKINS, 2009, p. 343)

Ao refletir sobre a produção de livros digitais interativos para crianças – no sentido de contribuir para agregar valor artístico e humano a esse fazer literário, trabalhando para uma verdadeira educação midiática de pais e educadores e ampliando a possibilidade de acesso a esses livros – notamos que podemos realmente construir e usufruir do que há de melhor nessa verdadeira sinergia literária que pode ser o livro digital interativo.

REFERÊNCIAS

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO (São Paulo). *Evento na íntegra*. 2015. Evento de lançamento da 57ª edição do Prêmio Jabuti. Disponível em: <<https://soundcloud.com/camarabrasileiradolivro/evento-na-integra-1>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO. *REGULAMENTO DA 57ª EDIÇÃO DO PRÊMIO JABUTI*: Prêmio Jabuti 2015. 2015. Disponível em: <<http://colofao.com.br/Prêmio-Jabuti-2015-Regulamento-Final.pdf>>. Acesso em: 13 jun. 2017.

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO. *REGULAMENTO DA 58ª EDIÇÃO DO PRÊMIO JABUTI*: Prêmio Jabuti 2016. 2016. Disponível em: <<http://premiojabuti.com.br/wp-content/uploads/2016/05/premio-jabuti-2016-regulamento-rev02.pdf>>. Acesso em: 13 jun. 2017.

CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO. *REGULAMENTO DA 59ª EDIÇÃO DO PRÊMIO JABUTI*: Regulamento - Prêmio Jabuti 2017. 2017. Disponível em: <<http://premiojabuti.com.br/wp-content/uploads/2017/05/59-premio-jabuti-regulamento-2017.pdf>>. Acesso em: 13 jun. 2017.

CAZES, Leonardo. Apenas 37% das editoras brasileiras produzem e vendem e-books. *O Globo*. Rio de Janeiro, 23 ago. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/livros/apenas-37-das-editoras-brasileiras-produzem-vendem-books-21735655#ixzz4s6TveCI9>>. Acesso em: 9 set. 2017.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução de: Susana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009. 428 p.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Tradução de: Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. 208 p. (Coleção Trans).

LINDOSO, Felipe. O “censo” do Livro Digital. *Publish News*. 4 set. 2017. Disponível em: <<http://www.publishnews.com.br/materias/2017/09/01/o-censo-do-livro-digital>>. Acesso em: 09/09/2017.

SEABRA, Carlos. A propósito do censo do livro digital. *Linkedin*. 5 set. 2017. Disponível em: <<https://www.linkedin.com/pulse/prop%C3%B3sito-do-censo-livro-digital-carlos-seabra>>. Acesso em: 09/09/2017.

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS. *APRESENTAÇÃO DO CENSO DO LIVRO DIGITAL*. Disponível em: <<http://www.snel.org.br/wp-content/uploads/2017/08/Apresentacao-Censo-do-Livro-Digital.pdf>>. Acesso em: 9 set. 2017.

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS. *PRODUÇÃO E VENDAS DO SETOR EDITORIAL BRASILEIRO: ano base 2015*. Disponível em: <http://www.snel.org.br/wp-content/uploads/2016/06/Apresentacao-pesquisa-2015-Imprensa_OK.pdf>. Acesso em: 8 set. 2017.

SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS. *PRODUÇÃO E VENDAS DO SETOR EDITORIAL BRASILEIRO: ano base 2016*. Disponível em: <http://www.snel.org.br/wp-content/uploads/2017/08/Apresenta%C3%A7%C3%A3o-Pesquisa-Produ%C3%A7%C3%A3o-e-Vendas_2016_1.pdf>. Acesso em: 8 set. 2017.

STEINER, George. *Linguagem e Silêncio: ensaios sobre a crise da palavra*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988. 361 p. Tradução de: Gilda Stuart e Felipe Rajabally.

SUDÁRIO, Janaína. Magali Queiroz e Gabi Moraes trazem Jabuti para Uberaba. *Uberaba Popular*. Uberaba, 23 nov. 2016. Disponível em: <<http://uberabapopular.com.br/2016/11/23/magali-queiroz-e-gabi-moraes-trazem-jabuti-para-uberaba/>>. Acesso em: 07/09/2017.