

LIVRO DIGITAL X TRADICIONAL: INOVANDO A LEITURA ATRAVÉS DA TECNOLOGIA, EM CONTRATEMPO À LEITURA TRADICIONAL

OLIVEIRA, Elenice Rodrigues de.
Curso de Licenciatura em Letras
Centro Universitário Internacional Uninter

ALMEIDA, Daiane Vithoft de¹.
Professora Orientadora

RESUMO

Neste artigo iremos conhecer as principais diferenças e vantagens entre os livros impressos e do digital. Destacar as possibilidades e limitações do uso de recursos interativos em diferentes formatos do livro digital tal como o E-book. Alguns formatos de e-book, como o E-PUB, KINDLE, MOBIPOCK. O formato mais comum para o uso em computadores pessoais é o PDF, o IDFP e o AMAZON. O objetivo deste estudo é diagnosticar a diferença entre o livro digital do tradicional. Nos dias de hoje, com a nova era digital, que vem facilitando muito a vida dos estudantes, principalmente quando se fala em livros de estudos ou outros, esses livros tradicionais tem um custo bem alto e muitas vezes não é fácil encontrar em quaisquer bibliotecas e quando tem está um pouco desatualizado, com isso vemos a necessidade de adaptarmos a realidade de um avanço frenético de desenvolvimento onde o conhecimento e a informação se renova a cada segundo, e que para acompanhar é necessário estar conectado cada vez mais no mundo digital. Abordaremos a metodologia de como pesquisar passo a passo o projeto de edição das obras de Machado de Assis em formato digital. Despertando no leitor o hábito saudável de ler um livro, seja digital ou tradicional.

Palavras-chave: Inovando a leitura nos dias de hoje.

1. INTRODUÇÃO

Publicações físicas e digitais existem a muito tempo, foi no fim dos anos 1990 quando a tecnologia permitiu a criação de telas menores com maiores resoluções e de baterias cada vez menores e mais potentes, foi que grandes empresas começaram a investir em tablets, e-readers, então, o sucesso das publicações digitais

¹ Professora Daiane Vithoft de Almeida, Graduada em Letras no ano de 2005 na Instituição Santa Cruz, pós-graduada em Metodologia do Ensino da Língua Portuguesa, Pós-graduada em Deficiências Múltiplas. Professora Orientadora na Faculdade Uninter.

se iniciou. A cada dia as publicações digitais vão se tornando mais importantes, mais lidas, divulgadas e potencializadas, principalmente pelo contexto de acesso móvel. Porém, em sua grande maioria elas são apenas uma versão digitalizada genérica e igual a obra original física. Possivelmente um dos principais diferenciais das mídias digitais em relação à mídia física, além da portabilidade, é a distribuição online. O usuário pode encontrar a obra que desejar desde seu lançamento, de qualquer lugar que ofereça acesso à internet, necessária para o download do arquivo ser efetuado.

Essa comodidade vem aliada a um preço normalmente reduzido do livro digital em relação ao mesmo na sua versão física. Ao contrário do livro tradicional que é comercializado prioritariamente em versões de papel, os livros digitais tem diversos formatos, com suas peculiaridades. O formato mais comum para o uso principalmente em computadores pessoais é o PDF (Portable Document File). É dito pela Adobe Systems (2006), que “cada arquivo PDF contém dentro de si uma descrição completa de um documento de layout fixo, contendo texto, fontes, imagens, gráficos dentre outras informações.” Seu formato garante que mesmo utilizando uma plataforma, um sistema operacional ou programa diferente, você consiga visualizar o seu documento sempre da mesma forma.

Apesar de em alguns casos isso ser uma vantagem, quando se pensa em diferentes formatos e tamanhos de tela, isso também é um dos principais pontos fracos do PDF. Mídias Digitais são formadas por sistemas hipermidiáticos, segundo Dick (2015)

(...) nesses sistemas há a convergência de informações multimodais, tanto textuais, como imagéticas, sonoras e audiovisuais. O IDFP (International Digital Publishing Forum, Fórum Internacional de Publicação Digital, em tradução livre) mantém formato próprio para livros digitais, chamado de e-Pub. Segundo definição do próprio IDFP: EPUB é o formato para distribuição e intercâmbio de publicações e documentos digitais padrão, baseado nos padrões de desenvolvimento da internet. O EPUB pode ser definido como um meio de representar, empacotar e codificar um arquivo único, de forma estruturada e semanticamente idêntica aos padrões da internet.

A Amazon, maior distribuidora de publicações digitais do mundo, possui um formato prioritário para seus e-books, são os arquivos. Seu diferencial é ser um dos únicos tipos de arquivos lidos pelo Kindle (família de e-readers mais vendida do mundo), além disso, utilizando um software oferecido pela Amazon, o usuário pode visualizar arquivos em dispositivos que utilizam os sistemas operacionais iOS da Apple ou Android do Google.

Segundo Stumpf (2013), as publicações digitais e os livros tradicionais possuem diversos elementos que os diferenciam, ao mesmo tempo em que, o digital preserva muitas das características originais de seu modelo tradicional. Sendo assim, devido às possibilidades a mais de interatividade oferecidas pelos padrões digitais, pode-se considerar um erro estratégico, tanto das principais editoras, como também de distribuidores menores de conteúdo, não investir mais na diferenciação das versões físicas e digitais de suas obras, utilizando mais recursos hipermidiáticos em suas versões digitais.

Sobre a hipermídia, pode-se defini-la como uma extensão da ideia de hipertexto. Deixa-se de trabalhar apenas com informações textuais, mas também se amplia o leque para informações na forma de imagens, vídeos, animações e sons. Padovani (2008) diz que a navegação em hipermídias tem os seguintes objetivos:

Promover a orientação local e global do usuário dentro do sistema; permitir o deslocamento do usuário entre os nós de navegação, de acordo com seu interesse e necessidade informacional; fornecer ferramentas de acesso à informação alternativas à navegação nó-a-nó (PADOVANI, 2008).

E esses são apenas alguns dos diferenciais da leitura a partir de uma hipermídia (e-Book), em relação a mídia impressa clássica. Como dito por Voltolini (2014), em livros digitais, a partir de um toque na tela, o usuário pode definir como continuar a leitura. São recursos como esses que permitem a não linearidade do texto, assim como a adição de diferentes recursos multimídia, como som, imagem e vídeos, que mostram as potencialidades da interação do usuário com um livro digital.

Vantagens e desvantagens de um e-book

A palavra e-book é uma abreviação do termo inglês electronic book e significa livro em formato digital. Uma das suas vantagens é a praticidade: você pode ler seus livros favoritos em qualquer lugar, pela tela do celular, sem ter que carregar o peso dos livros físicos.

A portabilidade é outra vantagem: como os e-books são em geral muito leves, é possível colocar centenas ou milhares de livros em um cartão de memória ou e-reader. As desvantagens curiosamente, diz respeito também à quantidade: dificilmente teremos tempo para ler todos eles, geralmente consumimos um por vez.

Entretanto, encontramos também defeitos e restrições em projeto digital. Um estudo realizado pela fundação Free Software Foundation Latin América que disponibiliza em seu site sob a liça GFDL.

Em defesa dos nossos direitos pela liberdade do mundo digital, a FSFLA denuncia que o sistema de Gestão Digital de Restrições (DRM) são defeituosos em seus projetos.

O que são DRM?

Os DRM (Digital Restriction Management systems ou sistemas de Gestão Digital de Restrições) são mecanismos técnicos de restrição ao acesso e cópia de obras publicadas em formatos digitais. Embora seus proponentes os chamem de "Gestão Digital de Direitos", quando analisamos seus objetivos, é evidente que só servem para gerir restrições. Quem propõe esses sistemas argumenta que são necessários para que os autores possam controlar o respeito ao seu direito de autor no mundo digital. O que não dizem, entretanto, é que tais medidas podem ser, e de fato são usadas para restringir obras que não estão sob direitos autorais, ou que as restrições que os DRMs impõem ao público vão muito mais além do que o direito de autor outorga. Não comentam tampouco que a implementação dos DRMs não está ao alcance dos autores, apenas das grandes empresas editoriais, fonográficas e produtoras, sobre as quais os autores em geral carecem de controle. Existem diferentes mecanismos de DRM, projetados por empresas distintas, mas em geral todos têm em comum algumas características:

- Detectam quem acessa cada obra, quando e sob que condições, e reportam essa informação ao provedor da obra;
- Autorizam ou denegam de maneira inapelável o acesso à obra, de acordo com condições que podem ser mudadas unilateralmente pelo provedor da obra;
- Quando autorizam o acesso, o fazem sob condições restritivas que são fixadas unilateralmente pelo provedor da obra, independentemente dos direitos que a lei outorgue ao autor ou ao público.

Uma característica particular dos DRMs é que sua implementação não se limita ao técnico, também adentrando o legislativo: seus proponentes impulsionam, com

grandes campanhas e lobby no mundo inteiro, projetos de lei que proíbem a produção, distribuição e venda de dispositivos eletrônicos a menos que estejam equipados com DRMs, e criminalizam qualquer esforço de inibir as DRMs, independentemente de essa inibição implicar violação do direito autoral ou não.

Onde estão?

Os DRMs estão sendo incluídos em todo tipo de dispositivos digitais, sem informar a quem os compra a respeito de suas consequências.

A infraestrutura eletrônica necessária para implementar DRM é o que parte da indústria vende sob o tentador nome de "Trusted Computing" (TC, ou "Computação Confiável"), sugerindo que um dispositivo equipado com esta tecnologia é mais confiável para o usuário. Basta advertir que a única função útil de TC é prover as fundações para que o DRM possa restringir ao usuário de maneira efetiva para nos darmos conta de que interpretar a sigla como "Treacherous Computing" (computação traiçoeira) é mais fiel à realidade.

No mercado se oferecem hoje muitos dispositivos equipados com circuitos eletrônicos de computação traiçoeira, entre eles evidentemente computadores, mas também tocadores de DVD, reprodutores de áudio, telefones, televisores, rádios, jogos, secretárias eletrônicas, fotocopiadoras, impressoras e muitos outros.

Segundo alguns projetos de lei impulsionados por parte da indústria, será proibido produzir ou comercializar qualquer dispositivo que tenha a capacidade de gravar ou reproduzir som, vídeo, texto ou qualquer outra forma de expressão, a menos que esteja equipado com hardware adequado para a implementação de DRM.

Ainda antes que a infraestrutura de hardware seja onipresente, como desejam seus proponentes, existem muitos sistemas de DRM baseados em software que, ainda que não sejam suficientemente poderosos para restringir efetivamente a cópia, são suficientemente malignos para complicar a vida das pessoas que queiram, por exemplo, escutar seus próprios CDs em seu próprio computador.

A maioria dos programas proprietários de reprodução de mídia disponíveis hoje incluem formas bastante sofisticadas de DRM sem suporte de hardware.

Quem os controla?

O nome "Computação Confiável" está evidentemente pensado para despertar a sensação de que esses sistemas nos permitem controlar melhor o que nossos dispositivos fazem. Por certo, se fosse assim, caberia perguntar-se qual o motivo de exigir que todos os dispositivos digitais estejam equipados com esta tecnologia, ou de criminalizar sua inibição.

Esta atitude demonstra que o verdadeiro objetivo é, precisamente, *remover* dos usuários o controle sobre seus dispositivos, transferindo-os a terceiros: o provedor de software, a editora, a gravadora etc. São eles, e não o público nem os autores, que operam os servidores e cadeias de distribuição e controle que sustentam os sistemas de DRM.

Em outras palavras: estes mecanismos, que permitem saber o que escutamos, lemos, vemos e produzimos, e até mesmo impedir-nos de fazê-lo, estão sob controle de estranhos que, por intermédio dos mecanismos, exercem seu controle sobre nós.

Na visão de quem o propõe, este controle deve ser inclusive mais forte que a lei: se a inibição de DRM é delito, estas empresas se convertem da noite para o dia em legisladores privados, já que podem implementar restrições e controles arbitrários, completamente à margem do que a lei lhes permite, e processar quem os evite pelo simples ato de tentar exercer seus próprios direitos.

Por exemplo, em muitos países existe o direito do público de fazer cópias para uso privado, ainda que as obras estejam sob direito autoral. Porém se o usuário não pode fazer a cópia sem se esquivar do sistema de DRM, que não a permite, a empresa que controla o DRM acaba de anular um direito legítimo do usuário, já que qualquer tentativa de o exercer o converte em um criminoso.

Há leis desse tipo que já estão em efeito em vários países, em virtude da pressão das corporações de mídia, apesar da oposição de organizações de defesa de direitos do público e de muitos autores. Os exemplos mais proeminentes são o DMCA (Digital Millennium Copyright Act) dos EUA e a DADVSI (Droit d'Auteur et Droits Voisins Dans la Société de L'Information) da França. Os Tratados de Livre Comércio

com os EUA, como a ALCA, incluem a exigência de que os países signatários adotem legislação de apoio aos DRMs como cláusula não negociável.

Como afetam o Software Livre?

As implementações de DRM e as legislações que os legitimam estão em clara contradição com os ideais do Software Livre. Legislações como DMCA e DADVSI não só criminalizam quem inibe as medidas técnicas de proteção, mas também permitem aos provedores de conteúdo proibir a escrita de programas que permitam ler esses materiais, atentando contra a liberdade de expressão dos programadores de Software Livre.

Isto impede que nós, usuários de Software Livre, possamos contar legalmente com programas para acessar conteúdos digitais, ainda que não tenhamos violado qualquer direito autoral, negando-nos o direito ao livre acesso à cultura. Os provedores nos impõem assim que software devemos usar se quisermos acessar seus conteúdos.

O acesso a conteúdos digitais submetidos a DRM usando programas modificados pelo usuário é impossível, e em geral exige o uso de sistemas operacionais proprietários, pondo sérios impedimentos à produção e disseminação de Software Livre.

Porque os DRM são defeituosos por projeto?

As implementações de DRM e as legislações que os legitimam estão em clara contradição com os ideais do Software Livre. Legislações como DMCA e DADVSI não só criminalizam quem inibe as medidas técnicas de proteção, mas também permitem aos provedores de conteúdo proibir a escrita de programas que permitam ler esses materiais, atentando contra a liberdade de expressão dos programadores de Software Livre. Embora o livro digital e a mídia têm às suas vantagens, vemos por esse projeto que a tecnologia e meios digital principalmente em tratar da e-book tem as suas desvantagens, temos que saber usar da maneira correta, pois essa era digital. Isto impede que nós, usuários de Software Livre, possamos contar legalmente com programas para acessar conteúdos digitais, ainda que não tenhamos violado qualquer direito autoral, negando-nos o direito ao livre acesso à cultura. Os provedores nos

impõem assim que software devemos usar se quisermos acessar seus conteúdos. O acesso a conteúdos digitais submetidos a DRM usando programas modificados pelo usuário é impossível, e em geral exige o uso de sistemas operacionais proprietários, pondo sérios impedimentos à produção e disseminação de Software Livre.

Vale lembrar que há muitos livros físicos que não foram disponibilizados no formato e-book, a grande maioria de livros acadêmicos são bem caros. Entra também o fator preço: muitas vezes, cobra-se o mesmo valor (se não mais caro) do livro físico pela versão digital. Além disso, a relação com livro tradicional é muito emocional, é prazeroso manusear, folhear, emprestar livros e os exibir com orgulho nas estantes. O e-book não permite isso. É como um prato congelado de micro-ondas: apesar de toda a praticidade e conveniência, a receita real (no caso, o livro físico) é sempre mais saborosa. Como foi dito de um livro físico, existe o glamour de expor em sua biblioteca particular ou em sua estante de escritório, como por exemplo a obra de Machado de Assis.

Nesse artigo iremos falar sobre a obra do livro digital de Machado de Assis, essa versão digital é uma forma de homenagem feita ao escritor brasileiro. Com intuito que essa obra chegue a qualquer usuário de internet, em edições confiáveis e gratuitas.

Esse projeto teve como propósito organizar, sistematizar, complementar e revisar as edições digital até então existentes na rede, gerando o que se pode chamar de coleção digital de Machado de Assis. O projeto de edição das obras de Machado de Assis em formato digital foi pensado primeiramente, como parte das atividades que marcam o centenário da morte do autor, além de responder à necessidade de ampliar o acesso a sua obra, aos estudantes dos diferentes níveis e ao público leitor geral.

PROJETO DE EDIÇÃO MACHADO DE ASSIS

Autor: Machado de Assis

Acessível pelo link: [Machado de Assis - Vida e Obra \(mec.gov.br\)](http://Machado de Assis - Vida e Obra (mec.gov.br))

Edição lançada por: Portal de Domínio Público – Biblioteca digital do MEC – Núcleo de pesquisa em Informática, Literatura e Linguística (Nupill) de Santa Catarina.

Preço: Grátis, tem que fazer o cadastro pelo site

Em que tipos de dispositivos funciona: Qualquer dispositivo com navegador de internet (Computadores pessoais, tablets, smartphones, alguns modelos de e-readers, alguns aparelhos de televisão modernos.

Cada edição do livro digital está em formato PDF para ser baixado em download

Obras e Anos de publicação

MACHADO DE ASSIS - ROMANCE

- Ressureição – 1872
- A Mão e a Luva – 1874
- Helena – 1876
- Iaiá Garcia – 1878
- Memórias Póstumas de Brás Cubas – 1881
- Casa Velha – 1885
- Quincas Borba – 1891
- Dom Casmurro – 1899
- Esaú e Jacó – 1904
- Memorial de Aires – 1908

MACHADO DE ASSIS - CONTOS

- Contos Fluminenses – 1870
- Histórias da Meia-Noite – 1873
- Papeis Avulsos – 1882
- Histórias sem data – 1884
- Várias histórias – 1896
- Páginas recolhidas – 1899
- Relíquias de Casa Velha – 1906

MACHADO DE ASSIS - POESIA

- Dispersas 1854 – 1939
- Crisálidas – 1864
- Falenas – 1870
- Americanas – 1875
- Gazeta de Holanda 1886 – 1888
- Ocidentais – 1901
- O Almada – 1908

MACHADO DE ASSIS - CRÔNICA

- Aquarelas – 1859
- A reforma pelo jornal – 1859
- Comentários da semana 1861 – 1863
- Crônicas do Dr. Semana 1861 – 1864
- Crônicas - O futuro 1862 – 1863
- Ao acaso 1864 – 1865
- Cartas fluminenses – 1867
- Badaladas 1871 – 1873
- O Visconde de Castilho – 1875
- História de quinze dias 1876 – 1877
- Notas semanais – 1878
- Histórias de trinta dias - 1878
- Cherchez la femme – 1881
- José Alencar – 1883
- Balas de estalo 1883 – 1886
- O futuro dos argentinos – 1888
- Joaquim Serra – 1888
- Bons dias 1888 – 1889
- A semana 1892 – 1900
- Entre 1892 - 1894
- Henrique Chaves – 1893
- Henrique Lombaerts – 1897

- O velho Senado – 1898

MACHADO DE ASSIS - TEATRO

- Hoje avental, amanhã a luva – 1860
- Desencantos – 1861
- O caminho da porta/ O protocolo – 1863
- Quase ministro – 1864
- Os deuses da casaca – 1866
- O bote de rapé – 1878
- Tu, só tu, puro amor – 1880
- Não consultes médico – 1899
- Lição de botânica – 1906
- As forças caudinas – 1956

MACHADO DE ASSIS - CRÍTICA

- O passado, o presente e o futuro da literatura – 1858
- Revista dos teatros -1859
- Ideia sobre o teatro – 1859
- A Crítica teatral. Jose de Alencar: Mãe – 1860
- Revista Dramática – 1860
- Flores e Frutos, de Bruno Seabra – 1862
- Crítica variada – Diário do Rio de Janeiro – 1862
- Pareceres – Conservatório Dramático 1862 - 1864
- Revelações, de A. E. Zaluar – 1863
- Homem de Mello e B. Pinheiro – A Constituinte perante a Histórias e sombras
- O ideal do crítico - 1865
- Dois folhetins. Suplício de uma mulher – 1865
- Propósito – 1866
- Porto Alegre: Colombo – 1866
- Junqueira Freire: Inspiração do claustro – 1866
- José Alencar: Iracema – 1866
- J.M. de Macedo: O culto do dever – 1866

- Fagundes Varela – Cantos e Fantasias – 1866
- Crítica teatral – 1866
- Alvares de Azevedo: Lira dos vinte anos – 1866
- Castro Alves 1868
- Un cuento endemoniado e La mujer misteriosa, de Guilherme Malta
- Lucio de Mendonça: Névoas Matutinas – 1872
- Notícia da atual Literatura brasileira: Instinto de nacionalidade
- Fagundes Varela – 1875
- Francisco Castro: Harmonias errantes – 1878
- Eça de Queirós: O primo Brasílio – 1878
- A Nova geração – 1879
- Raimundo Correia: Sinfonias – 1882
- Carlos Jansen: Contos seletos das mil e uma noites – 1882
- Alberto de Oliveira: Meridionais – 1884
- Eneias Galvão: Miragens – 1885
- L.L. Fernandes: Pinheiro Júnior: Tipos e Quadros -1886
- José de Alencar: O guarani – 1887
- Henriqueta Renan – 1896
- Discurso na Academia Brasileira de Letras – 1897
- Magalhães de Azeredo: Procelárias – 1898
- Garrett – 1899
- Cenas da vida Amazônica, de Jose Veríssimo – 1899
- Eça de Queirós – 1900
- Eduardo Prado – 1901
- Magalhães de Azeredo e Mario de Alencar: Horas sagradas e Versos
- Oliveira Lima: Secretário d'el-rei – 1904
- Joaquin Nabuco: Pensées détachées et souvenirs – 1906

MACHADO DE ASSIS - TRADUÇÃO

- Suplício de uma mulher – 1865
- Os trabalhadores do Mar – 1866

- Oliver Twist – 1870

MACHADO DE ASSIS – MISCELANIA

- Os imortais – 1859
- Queda que as mulheres têm para os tolos – 1861
- Carta ao Sr. Bispo do RJ – 1862
- Carta à redação da Imprensa Acadêmica – 1864
- Pedro Luís – 1884
- A morte de Francisco Otaviano – 1889
- Secretaria de Agricultura – 1890
- A Paixão de Jesus – 1904
- A estátua de José de Alencar – 1906
- Gonsalves Dias – 1906

Sobre Machado de Assis e sua obra, Joaquim Maria Machado de Assis, conhecido popularmente apenas por Machado de Assis, ou também apelidado de “O bruxo do Cosme Velho”, nasceu no ano de 1839 na Cidade de do Rio de Janeiro e foi um escritor brasileiro. Segundo Fernandez (1971) e diversos outros autores, Machado de Assis é considerado o maior nome da literatura brasileira. No decorrer de sua carreira, Machado de Assis escreveu diversos romances, peças teatrais, contos, sonetos e também mais de 600 crônicas. Foi um dos fundadores e primeiro presidente da Academia Brasileira de Letras.

Segundo Faraco e Moura (2009), Machado de Assis foi o principal nome do realismo brasileiro, suas obras foram de importância fundamental para as escolas literárias brasileiras dos séculos 19 e 20. As obras mais famosas do autor compõem a Trilogia realista, e são, por ordem de criação: Memórias Póstumas de Brás Cubas, Quincas Borba, e o livro mais adaptado e conhecido de Machado de Assis, Dom Casmurro.

2. METODOLOGIA

A metodologia desse artigo visa a informação e conhecimento dos formatos

digitais e tradicional, usando como exemplo o projeto de edição da obra de Machado de Assis no formato digital e tradicional tendo como público alvo as pessoas com pouco recurso e comparando e os benefícios de um livro digital com um tradicional citando alguns autores.

A definição do que é um livro, segundo Chartier (2011), diz que “o livro como discurso, como objeto imaterial, separa-se do seu estado físico e é reconhecido como idêntico independente do seu modo de publicação e transmissão”. Defende-se aqui que o livro transpassa a barreira física, de apenas um bem material formado por páginas e capa e preenchido por conteúdo, e é definido apenas por seu conteúdo, independente da forma com que foi publicado. Reafirmando o ponto exposto acima, foi dito por Fischer (2006, pg. 11) que o ato de ler é variável e sua definição se transforma conforme período histórico. Enquanto no início era descrito como a – capacidade de obtenção de informações visuais com base em algum sistema codificado, hoje se modifica e passa a incluir extração de informações codificadas de uma tela eletrônica. Um dos diferenciais dos principais formatos de livros digitais é a possibilidade de terem um layout líquido.

Gillenwater (2010) define que “Layouts Líquidos, também conhecidos como layouts fluidos, tem uma largura variável baseada no tamanho da tela usada pelo usuário”, sendo assim, o conteúdo do livro se adapta da melhor forma possível para a tela em que o usuário está usando no momento. Outra grande vantagem de versões digitais de livros sobre versões impressas é a possibilidade do uso de interatividade, hipermídias e hipertextos.

Berners-Lee (1996), inglês conhecido como o inventor da internet (world wide web), explica que “a expressão hipertexto designa, o estabelecimento de conexões persistentes (links) entre seleções (âncoras) em arquivos digitais a serem enunciados sob a forma de texto. O usuário pode navegar através das informações selecionando e seguindo estes links”.

Enquanto um livro físico respeita as barreiras impostas por meios não digitais, e-Books podem fazer uso de hipermídias para gerar uma experiência mais imersiva e até mesmo ergonômica. Levando-se em consideração as possibilidades trazidas por layouts líquidos e a possibilidade de mudar-se o tamanho da fonte em que o texto é exibido, um livro digital traz novas perspectivas dentro das noções de acessibilidade e usabilidade.

Segundo o dicionário Michaelis (2009), valor é “Apreciação feita pelo indivíduo da importância de um bem, com base na utilidade e limitação relativa da riqueza, e levando em conta a possibilidade de sua trocar por quantidade maior ou menor de outros bens.” Devido à sua não materialidade, não precisando ser fabricado, nem transportado, o livro digital, apenas como uma versão genérica digitalizada de um livro físico, apresenta um menor valor agregado. Uma maneira de agregar valor livros digitais é adicionando a eles algumas funcionalidades, responsividade, flexibilidade e aspectos que, por potencialidades do meio, livros físicos não tenham a capacidade de executar ou emular.

Voltolini (2014) define o ato de uma interação afirmando que “em qualquer relação entre o usuário e interface, estabelece-se uma mediação, que pode ser projetada com o intuito de tornar a atividade mais satisfatória ao usuário”. Ainda segundo o mesmo autor, no que se refere aos livros digitais, uma interação é estabelecida no momento em que o usuário interage com a interface do sistema de leitura, seja ele no dispositivo, no aplicativo ou em qualquer comando programado no conteúdo do livro. São essas interações entre o usuário e a interface, assim como as reações causadas por elas que se postam como um dos principais diferenciais de mídias digitais perante livros físicos.

De acordo com Teixeira (2015), “A interatividade em ambiente hipermediáticos exige a participação do usuário para fazer ligações entre objetos distintos, permitindo movimentação deliberada por meio do conteúdo de forma não linear, diferentemente de outras representações como o cinema e o livro impresso, que são essencialmente lineares”. E ainda segundo Morgan (2013), o uso de outras modalidades de informações para apreensão de conteúdo, tais como animação, narração e música potencializam o entendimento do texto.

São diversas as possibilidades de diferentes tecnologias que podem ser exploradas em um livro digital. Cada uma delas tem suas especificidades em relação aos tipos de dispositivo em que funcionam e também quais os formatos de arquivo que as aceitam. A grande maioria dos formatos de e-Book encontrados no mercado funciona, apesar de suas diferenças, de forma parecida. Normalmente dentro do arquivo e-Book encontra-se encapsulado um arquivo de marcação de texto e de estilo. As linguagens de marcação foram criadas para definir o processamento, definição e apresentação de texto dentro de um contexto digital. As linguagens de marcação especificam a formatação, o layout e o estilo

de um arquivo de texto.

O HTML (Hypertext Markup Language) é a linguagem de marcação de texto mais comum e utilizada, enquanto CSS (Cascade Styling Sheet), é a mais famosa linguagem de marcação de estilos. Ambas podem ser consideradas como um dos pilares de sustentação da internet, e também estão presentes dentro do arquivo da grande maioria dos livros digitais. Outra tecnologia da web incorporada por alguns formatos de livros digitais (destaque para ePubs da terceira geração) é uma linguagem de programação chamada JavaScript. Dentro do contexto da internet, o HTML é utilizado para formatação, o CSS para estilização e o Javascript para a criação de interações, essas que podem ir bem além de hyperlinks. Livros digitais que fazem uso de interações, animações, áudios, vídeos e afins são conhecidos como Enhanced e-Books (Ebooks Aprimorados).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os e-Books estão cada vez ganhando mais mercado, seja pela mobilidade que garantem aos leitores ou pela facilidade de distribuição se comparado aos livros físicos. Seguindo a lógica, eles devem ser cada vez menos ignorados pelas editoras e aos poucos ganharem papel de destaque como publicações. Apesar de diversas características positivas, destaco principalmente a mobilidade e facilidade de distribuição, os livros digitais ainda enfrentam alguns desafios, os principais são a fragmentação do mercado e a falta de incentivo para pesquisa e desenvolvimento na área. Ilustrando a fragmentação da área, aponto para a Amazon, maior distribuidora e vendedora de e-books do mundo, se recusa a utilizar um formato universal e aberto e trabalha apenas com um formato fechado e prioritário, o que dificulta a inovação na área. Acredito que o principal fator no mercado de utilizar um sistema fechado e prioritário pode ser uma das principais razões para a falta de incentivo em pesquisa e desenvolvimento na área. Contudo, mesmo com as dificuldades, vejo o mercado de e-Books se expandindo cada vez mais, e com essa expansão melhorando a cada ano em qualidade. É possível fazer e-Books com muita qualidade, e as inovações que o modelo e-Pub oferece em relação ao formato e-Pub, em especial o uso de Java Script, vai permitir aos e-Books alcançarem níveis de qualidade e inovação até agora ainda nunca vistos. Outro fator de grande importância nos e-Books é a capacidade de analisar a fundo

como os leitores interagem com os livros, por serem uma mídia digital, permitem uma análise de uma gama enorme de dados, que podem ajudar desde departamentos de Marketing de editoras a até principalmente autores a escreverem cada vez melhor.

Sabemos que a leitura é uma atividade milenar e existe na grande maioria das sociedades do mundo inteiro. Ao longo dos séculos, as convenções e os hábitos de leitura mudaram de acordo com as transformações culturais pelas quais passamos inevitavelmente. O livro, enquanto produção/manifestação cultural, também se transforma na mesma medida como se transformam as sociedades.

A sensação de ter um livro nas mãos faz uma diferença considerável na hora da decisão, enquanto as versões digitais são apenas letrinhas em uma tela branca. Pode não parecer, mas esse fator é bastante crucial na hora de tirar dinheiro do bolso para ler algo interessante.

Tudo isso, é claro, é parte do esforço contínuo que as editoras fazem para não perder mais mercado, ainda que essa redução nos anos recentes tenha sido bem pequena. Ciente do risco ao qual foi exposto com o “boom” tecnológico do fim do século 20, o marketing das publicações tratou de dar um jeito de nos fazer continuar comprando livros, e essa paixão pelo famoso cheirinho de livro novo certamente colabora muito com a manutenção de suas vendas.

Vivemos em um mundo repleto de diferenças sociais, com abismos que separam classes sociais e determinam quem pode ter acesso a produtos mais caros e bem elaborados. Incluem-se nisso os dispositivos modernos que permitem aos usuários consumirem seus livros favoritos em aparelhos caros pelos quais nem todo mundo pode pagar.

Ainda assim, é claro, essas pessoas continuam lendo e vão conseguir seus livros comprando-os (quando podem) ou até alugando-os em bibliotecas, algo que ainda não existe no mundo virtual da leitura. De qualquer forma, ainda é mais barato adquirir sua próxima leitura em um sebo, por exemplo, caso a grana esteja curta, do que desembolsar centenas de reais em um e-Reader ou tablet e ainda ter que pagar pelas versões digitais dos livros.

REFERÊNCIAS

Adobe Systems Incorporated. PDF Reference. Sexta Edição. Versão 1.23, Novembro de 2006, p. 33.

http://idpf.org/https://pt.wikisource.org/wiki/Defeituosos_por_projeto/IV

[Machado de Assis - Vida e Obra \(mec.gov.br\)](http://Machado.de.Assis-Vida.e.Obra.mec.gov.br)

AGUIAR, Luís Antônio. **Almanaque Machado de Assis.** Rio de Janeiro: Record, 2008.

AMORIM, Celso. “Uma obra em movimento”. In: A obra de Machado de Assis. Brasília: Ministério das Relações Exteriores, 2006. [Ensaio premiado no 1º Concurso Internacional Machado de Assis].

<http://machado.mec.gov.br/obra-completa-lista>

CHARTIER, Roger. **Apêndice:** Aula inaugural do Collège de France. In: CASTRO ROCHA, João César de. Roger Chartier – A força das representações: história e ficção. Argos. Chapecó, 2011.

DALY, Liza. **ePub 3 and interactivity.** ePub Zone, 14 de fevereiro de 2014. <http://epubzone.org/news/epub-3-and-interactivity>.

FISCHER, Steven R. **História da Leitura.** UNESP, São Paulo, 2006.

PADOVANI, Stephania. **Usabilidade de Sistemas de Navegação em Hipermídia.** 3º CONAHPA. São Paulo, 2006.

GARRETT, J. J. **The elements of user experience.** AIGA|New Riders, Nova Iorque, 2002.

INGRAM, Mathew. **No, ebook sales are not falling, despite what publishers say.** Fortune Magazine, 2015. <http://fortune.com/2015/09/24/ebook-sales/> International Digital Publishing Forum. EPUB. <http://idpf.org/epub/>

REIS, Lúcia. **Sobre fontes em e-books**, Colofão (Blog), 3 de dezembro de 2014.
<http://colofao.com.br/709/sobre-fontes-em-ebooks//>

TEIXEIRA, Deglaucy Jorge. GONÇALVES, Berenice Santos. **A hipermídia como expressão do conteúdo dramático em narrativa digital interativa: uma análise em livro digital interativo infantil**. Revista Brasileira de Design da Informação, edição 12, São Paulo, 2015.