

## Os livros digitais interativos e o mercado de literatura infantil e juvenil: entrevista com José Fernando Tavares

### RESUMO

José Fernando Tavares, fundador da [Booknando](#), é especialista em livros digitais e trabalha na produção e na formação dos profissionais da área, realizando consultoria, cursos presenciais e cursos online. Viveu na Itália quase 20 anos, onde formou-se e trabalhou com produção de livros impressos. Conheceu os livros digitais em 2008 e, desde então, dedica-se ao estudo e ao trabalho nesse setor. Também formado em Design Instrucional, no último ano tem focado seu trabalho nos livros digitais acessíveis e no impacto da tecnologia na educação. Nessa entrevista para a Revista de Letras, ele fala sobre as formas de produção, o mercado de livros digitais interativos para crianças e as novidades que se tem em vista nesse setor.

**Jaqueline Conte**  
[jqconte@gmail.com](mailto:jqconte@gmail.com)  
Universidade Tecnológica Federal do  
Paraná, Curitiba, Paraná, Brasil.

**1) Percebemos que existem hoje duas principais formas de se fazer livros digitais interativos no Brasil: em ePUB3 e em formato de aplicativo, os chamados app-books. Quais as principais diferenças entre essas formas, na questão da produção, da leitura/fruição, do preço e do mercado?**

Na realidade existem mais formas de publicar um livro infantil em formato digital. Cito como exemplo alguns "livros" feitos em formato web (HTML5), por exemplo o [Alice inanimada](#) que faz sucesso em vários países em âmbito educacional e que foi traduzido em português e está à espera de editoras que se interessem pelo projeto para publicar no Brasil. Existe também uma iniciativa do Google para "[livros que não podem ser impressos](#)" apesar de não serem infantis. Estes livros utilizam recursos da web e funcionam em todos os aparelhos que tenham um navegador.

Entre estes vários formatos de publicações digitais podemos fazer vários tipos de distinções técnicas, como linguagem de programação usada, tecnologia, recursos de interatividade, mas acredito que a diferença maior é o modelo de negócio usado pelos autores e editores. No Brasil é muito forte a ideia de negócios onde o produto digital é "comprado", de modo semelhante ao que acontece com o livro físico. Este modelo de negócio leva à adoção de formatos "empacotados" ou seja, que possam ser distribuídos através de um arquivo e uma loja, como os app-books na Google Play e na Apple Store, ou o formato ePub3 nas várias lojas de livros digitais.

Este último formato de fato não "pegou" para livros infantis. Aliás, eu diria que o formato "livro digital infantil" em geral tem passado uma crise grande no mercado editorial e os motivos são vários. Entre eles o alto custo de produção e a competição direta com os games vendidos a preços irrisórios e com uma atratividade de interações maior.

Existe também uma ilusão em quem produz ou cria livros digitais infantis de que seja possível criar um livro, ou arquivo, e este funcionar em todos os aparelhos possíveis e imagináveis. Na minha opinião, esta é uma ilusão por dois motivos fundamentais: primeiro é o fato que as plataformas digitais são fragmentadas, seja tecnicamente (sistema operativo) seja nos aparelhos que são fisicamente muito diferentes. Não dá pra comparar a leitura em um smartphone com a leitura que ocorre em um computador de mesa. O contexto, o objeto, a posição psicológica do leitor é totalmente diferente, além do fato de que as funcionalidades que estas plataformas possuem são diferentes.

O segundo motivo é que os livros infantis usam da materialidade do objeto físico para transmitir significado, assim como ocorre no impresso onde textura do papel, cores, ou formatos são essenciais ao conteúdo do livro infantil. Eu diria que tamanho de tela, tipo de aparelho, funcionalidades, portabilidade também direcionam o livro digital infantil, exigindo uma forte adaptação do conteúdo para as plataformas específicas. Melhor, prefiro dizer que cada plataforma deve ser olhada nas suas vantagens e limitações e desfrutadas da melhor maneira possível para contar uma história. Por exemplo, se olho a plataforma Amazon, loja e aparelhos, entendo que o foco dela é texto e conforto na leitura, não interações ou animações. Preciso desfrutar isto para contar a minha história, levando em consideração também que muitas vezes o público quer apenas ler. Nestes anos tenho sempre mais confirmado na prática que é a história que faz o sucesso do livro digital e não as interações.

## **2) E os livros digitais em realidade aumentada? Como está esse mercado no Brasil?**

Este é um setor em aumento e desenvolvimento. Conheço algumas editoras que estão trabalhando seriamente neste setor, como por exemplo a Uniduni. É um recurso que tem a capacidade de unir o mundo físico com o virtual, então ele amplia as funcionalidades do físico e resolve as lacunas do digital. Inclusive posso citar a [Junglebee](#) que trabalha com recursos de realidade aumentada e que estão buscando deixar este recurso mais acessível, um desafio grande e necessário. Se posso dar um palpite acredito que para livros digitais infantis este é um formato que pode dar certo.

## **3) Quais as características das empresas que produzem livros interativos no Brasil? São editoras convencionais, editoras digitais, empresas de aplicativos e jogos?**

Na realidade, as editoras convencionais estão olhando pouco este mercado. Grandes editoras de livros infantis não investem muito, pelo baixo retorno que dá mas também por escolha de manter o foco no impresso.

Em geral, quem está trabalhando com isto são empresas de tecnologia ou editoras especializadas em livros digitais, como por exemplo a Editora Caixote ou a StoryMax, que trabalham com app-books.

Se der uma olhada na loja da Apple, por exemplo, podemos notar que existem muitas editoras transformando o conteúdo impresso para digital sem acrescentar interações, usando formatos simples de texto. Ou seja, os livros não são pensados para o digital.

O que está movimentando um pouco o mercado atualmente é a necessidade de criar livros acessíveis. Um dos atores é o MEC. Graças ao seu edital (PNLD e PNLD literário), que trocou o formato acessível MECDAISY pelo ePub3, está ocorrendo um interesse maior por parte das editoras. Inicialmente é uma questão de necessidade, para atender os critérios do MEC, mas isto ao menos as obriga a entenderem um pouco mais sobre publicações digitais e acredito que isto vai criar mais movimentação no setor das publicações digitais.

## **4) Os livros digitais interativos são produtos rentáveis em termos de mercado?**

Atualmente não. Melhor dizendo: não na forma como estão sendo vendidos. Acredito que as melhores experiências estão ligadas a bibliotecas digitais, com por exemplo a [Playkids](#), que podem apresentar uma rentabilidade maior.

## **5) Qual o custo de um livro digital interativo simples, com poucos recursos? Existe um padrão de mercado? E de um livro aplicativo?**

Não existe um padrão para isto, mesmo porque existem muitos tipos de formatos e muitas variáveis em jogo, como interatividade, custo para a animação, áudio, programação, etc... Se eu tivesse que chutar um valor baseado na minha experiência seria entre R\$ 5.000,00 a R\$ 20.000,00 para um app-book. Sim, eu sei

que é uma margem ampla, mas não tem como medir isto sem ter um projeto em mãos.

**6) Está sendo discutida a criação de um padrão mundial para livros digitais interativos. Como está essa discussão, quem são os players que discutem esse tema e quais seriam os prós e contras de se ter um padrão?**

Desde o ano passado, o formato ePub3 passou a pertencer ao consórcio W3C, que administra os padrões da web. A intenção é desenvolver, manter e fomentar o uso deste formato para as publicações digitais. O objetivo é criar um padrão aberto que possibilite a distribuição de um conteúdo digital em várias plataformas e sobretudo não seja apenas um pacote de informações (como é hoje o formato ePub), mas possa comunicar-se com toda a web inclusive com a chamada "web das coisas".

Não sei até que ponto isso possa influenciar a produção de livros digitais infantis. Como disse anteriormente, vejo o livro digital infantil como um mundo com características peculiares, muito dependente da plataforma onde são consumidos. Acredito ser mais importante a adaptação do formato ao contexto do que o uso de uma tecnologia padrão, apesar de que padrões sempre estarão por trás de qualquer objeto tecnológico.

Por exemplo, os livros criados pelo [Itaú Kidsbook](#) são simples, tecnicamente falando, mas desfrutam o fato de poderem serem lidos apenas em um celular, de modo direto, sem ter que instalar nada, usando padrões consolidados na web. Então, padrões são bons e necessários, mas no caso do livro infantil, o foco maior deve ser na relação entre conteúdo e objeto físico, mediado por uma tecnologia (padrão ou não).

Aqui no Brasil eu participo ativamente do [Brazilian Publishing Community Group](#) um grupo aberto de profissionais que estão trabalhando na criação de um [Guia de produção para livros digitais](#), um projeto que está ainda em fase embrional. A intenção do grupo é levar a nível internacional através do W3C as necessidades práticas dos leitores-autores-editores brasileiros. Seria bacana termos mais pessoas da academia participando e colaborando na criação destes padrões de publicações com a intenção de ajudar toda a sociedade.

**7) Você produziu muitos livros para biblioteca digital. Como você vê esse serviço e até que ponto ele pode impactar nas escolas, sobretudo da rede pública de ensino?**

Produzir livros digitais para uma biblioteca digital, no caso a Elefante Letrado, que é focada em conteúdos educacionais, é mais simples do que produzir para um editor ou autor. Isto acontece porque a biblioteca digital tem já estabelecido alguns padrões e o foco não é a interatividade, mas a leitura. A interatividade, quando existe, deve ser subordinada ao texto e nunca deve tomar o lugar, e deve servir de motor para a história.

No caso da [Elefante Letrado](#), o foco não são apenas livros digitais, mas a possibilidade de usar esta tecnologia como instrumento para a alfabetização e a educação para a leitura, pois o sistema deles fornece uma série de informações

úteis ao professor, que pode, assim, conhecer melhor as necessidades e as lacunas na leitura da sua turma, podendo fornecer soluções ad hoc.

Acredito que as bibliotecas digitais podem exercer um papel importante na democratização do acesso à informação digital e à leitura em geral, uma vez que nosso mundo sempre mais conectado, encaminha-se para um uso maciço de tecnologia e o nosso sistema educacional ainda nem começou a preparar as crianças para isto.

Infelizmente, as redes públicas de ensino ainda estão bem distantes de ter acesso a bibliotecas. Uma luz de esperança pode ser o edital do MEC para [tecnologias educacionais](#), quem sabe estas bibliotecas conseguem chegar às redes públicas!

**Recebido:** 30 abr. 2018

**Aprovado:** 09 mai. 2018

**DOI:** 10.3895/rl.v20n29.9328

**Como citar:** CONTE, Jaqueline. Os livros digitais interativos e o mercado de literatura infantil e juvenil: entrevista com José Fernando Tavares. *R. Letras*, Curitiba, v. 20, n. 29 p. 54-58, jan./jun. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rl>>. Acesso em: XXX.

**Direito autorial:** Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 4.0 Internacional.

