

## O LEITOR E A LEITURA DO SÉCULO XXI

### RESUMO

O cenário de mudança que se instaura no mundo em função do avanço tecnológico tem provocado uma série de mudanças nas práticas cotidianas. Objetivou-se, neste trabalho, discutir sobre essas modificações no exercício da leitura e, por consequência, nos leitores. Para tanto, fez-se um percurso histórico sobre a evolução da tecnologia computacional, uma análise sobre o texto no ambiente virtual, destacando o hipertexto e suas principais características e peculiaridades e, por fim, abordou-se sobre o mercado leitura, avaliando desde as especulações até o cenário atual brasileiro.

**Palavras-chave:** Leitura. Tecnologia computacional. Século XXI.

## THE READERS AND THE READING IN THE 21ST CENTURY

### ABSTRACT

The scenario of change that is established in the world due to the technological advance has caused a series of changes in daily practices. The objective of this research was to discuss these changes in the reading exercise and, consequently, in the readers. Therefore, there was made a historical investigation on the evolution of computational technology, an analysis about the text in the virtual environment, highlighting the hypertext and its main characteristics and peculiarities, and finally, the reading market was approached, being evaluated from the speculation to the current Brazilian scenario.

**Keywords:** Reading. Computational technology. Century XXI.

## EL LECTOR Y LA LECTURA DEL SIGLO XXI

### RESUMEN

El escenario de cambio que se instaura en el mundo en función del avance tecnológico ha provocado una serie de cambios en las prácticas cotidianas. Se objetivó, en este trabajo, discutir sobre esas modificaciones en el ejercicio de la lectura y, por consiguiente, en los lectores. Para ello, se hizo un recorrido histórico sobre la evolución de la tecnología computacional, un análisis sobre el texto en el ambiente virtual, destacando el hipertexto y sus principales características y peculiaridades y, por fin, se abordó sobre el mercado de lectura, especulaciones hasta el escenario actual brasileño.

**Palabras clave:** Lectura. Tecnología computacional. Siglo XXI.

## LE LECTEUR ET LA LECTURE DU XXIÈME SIÈCLE

### RÉSUMÉ

Le scénario de changement qui est établi dans le monde en raison de l'avance technologique a provoqué une série de changements dans les pratiques quotidiennes. L'objectif de ce travail est discuter ces changements dans l'exercice de la lecture et, par conséquent, dans les lecteurs. Ainsi, on a fait un cours historique sur l'évolution de la technologie computationnelle, une analyse du texte dans l'environnement virtuel, en soulignant l'hyper texte et ses principales caractéristiques et particularités, et finalement, on a été abordé sur le marché de la lecture en évaluant depuis la spéculation jusqu'au scénario brésilien actuel.

**Mots-clés:** Lecture. Technologie computationnelle. XXIème siècle

## INTRODUÇÃO

Ler, dentro de uma visão tradicional, seria definido como o ato de apreender sentido de um texto escrito. Entretanto, essa definição exclui a variabilidade comum ao processo da leitura apontado por Fischer (2006). Zilberman (2011, p. 77) complementa o dito pelo autor anteriormente citado ao lembrar que a “leitura é perene” e só existe em função da existência humana, visto que uma não existe sem a outra. Completa-se, ainda, com a afirmação de Martins e Machado (2011, p. 29) que sinaliza que a compreensão da leitura é a compreensão das condições e leitura da apropriação “em diversos suportes de texto”. Então, cientes de que ler é, antes de tudo, ler o mundo em que se insere a leitura, parte-se para uma possível explicação das condições de leitura do século XXI.

## O MUNDO EM MUDANÇA

Ao retornar da Segunda Guerra Mundial, os soldados não mais queriam a garantia de emprego nas grandes indústrias, como ocorreu após a Primeira Grande Guerra. Eles exigiam o direito de entrar em universidades, espaços vistos como ideais para obter conhecimento e, conseqüentemente, conseguir mais espaços/*status* na sociedade capitalista que se firmava. Dessa forma, surgia a chamada Era da Informação, caracterizada pelo desejo constante de obter conhecimento.

O final da Guerra colocou o mundo subdividido entre duas grandes potências: os Estados Unidos e a União Soviética, instaurando a Guerra Fria. As potências mantinham uma preocupação constante: estar preparadas para um possível confronto e, por isso, buscavam desenvolver significativamente o arsenal bélico e científico, produzindo armas de longa distância, como os mísseis balísticos continentais, criados pela União Soviética; e firmando ações como, por exemplo, a corrida espacial, responsável por mandar o primeiro homem à lua.

No escopo desse desenvolvimento alcançado durante o período da Guerra Fria, alguns recursos tec-

nológicos ganharam destaque e foram de fundamental importância para nutrir a Era da Informação. Cita-se, por exemplo, o envio dos satélites de comunicação que, mais tarde, seriam usados para produção dos sinais televisivos, estimulando o *boom* do eletrodoméstico na década de 50 do século XX; o processo paulatino de miniaturização e aumento da complexidade dos eletrônicos, trocando as válvulas por transmissores e, posteriormente, por *chips*, etapa notada, principalmente, ao se analisar a história dos computadores, posto que, o *Electronic Numerical Integrator and Computer* (ENIAC), um dos primeiros computadores digitais eletrônicos da história, era movido por circuitos e válvulas, mas a segunda geração das máquinas já fazia uso de transistores, tornando-as menores, mais rápidas e atrativas para o mercado comercial. A terceira geração dos computadores substituiu os transistores por circuitos integrados, isto é, circuitos eletrônicos miniaturizados, os *chips*, sendo essa invenção a responsável pelo aparecimento dos computadores pessoais.

Vale citar, ainda, mais um fruto da Guerra Fria: a Internet. Ela foi idealizada, em agosto de 1962, em memorandos escritos por Joseph Carl Robnett Licklider, pesquisador do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), ao debater sobre a Rede Galáctica, uma rede de computadores conectados entre si, capaz de sobreviver em caso de ataques nucleares e disseminar informação entre os grandes centros de produção científica. A ideia adveio da percepção de que um centro de computação, concentrando toda informação, estaria muito vulnerável, ao contrário do que ocorreria se houvesse vários pontos computacionais, com informações compartilhadas entre si. Assim nasceu a *Arpanet*, o embrião do que, mais tarde, viraria a rede mundial de computadores.

Todo comenzó con la creación del proyecto ARPANET (Advanced Research Project Agency Net) por parte del Gobierno estadounidense. Se trataba de una red en la que los ordenadores conectados a ella disponían de diversas rutas por las que alternar las comunicaciones, con el fin de continuar funcionando aunque alguno de

ellos fuese destruido como consecuencia de algún ataque. Ya en los años setenta comenzaron a unirse a la Red empresas e instituciones educativas, desmarcándose así del ámbito estrictamente militar. De forma paralela iban surgiendo redes similares a ARPANET a lo largo del planeta. Sin embargo, éstas no podían comunicarse entre sí, al utilizar protocolos para la transmisión de datos diferentes. Este obstáculo se salvó en 1974 cuando Vinton Cerf junto con Bob Kahn publicó el Protocolo para Intercomunicación de Redes por paquetes, en el que se detallaban las características del nuevo protocolo TCP/IP (Transfer Control Protocol/Internet Protocol), cuya definición como estándar culminó en 1982. La nueva especificación se concibió así como el idioma común de todos los ordenadores conectados a la Red. De este modo, diversas redes pudieron conectarse a una única, la cual pasó a denominarse Internet. Durante la década de los 80, la Red se expandió en gran medida gracias a la conexión de un gran número de ordenadores. Fue entonces cuando se creó el sistema de denominación de dominios (DNS, Domain Name System). (MORAGA, 2003, p. 1)<sup>1</sup>

Os computadores seguiram diminuindo, entrando na chamada quarta geração, caracterizada pelo desenvolvimento de máquinas mais rápidas e com maior capacidade de processamento de dados. A criação dos microprocessadores garantiu que o aparelho passasse a gastar menos energia. A virada do milênio foi marcada pela elaboração de *softwares* integrados, responsáveis por permitir o surgimento de *smartphones*, *tablets*, *e-reads*. Assim, o século XXI viu o mercado dos eletrônicos ser bombardeado por uma gama bastante significativa de computadores manuais.

Agora, no décimo sétimo ano do novo milênio, o mundo está conectado. A rede mundial de computadores tornou-se popular e parte integrante da vida das pessoas, trazendo mudanças bastante significativas nas práticas sociais.

Por meio da tecnologia, obstáculos ancestrais à interação humana, como geografia, linguagem e informação limitada, vão cedendo, e uma nova onda de criatividade e potencial humano vai se elevando. A adesão em massa à internet está promovendo uma das mais empolgantes transformações sociais, culturais e políticas da história, e, ao contrário do que ocorreu nos períodos de mudança anteriores, desta vez os efeitos são globais. Nunca antes tantas pessoas, de tantos lugares diferentes, tiveram tanto poder ao alcance das mãos. E, embora esta não seja a primeira revolução tecnológica de nossa história, será aquela que tornará possível a quase todos possuir, desenvolver e disseminar conteúdo em tempo real sem depender de intermediários. (SCHMIDT; COHEN, 2013, p. 12)

Se antes, para ouvir música, havia a necessidade de esperar que ela fosse tocada no rádio ou ir em uma loja adquirir a fita cassete ou o disco de vinil, hoje, os aplicativos de música *streaming*, como o *Spotify*, garantem uma biblioteca de músicas disponíveis ao toque do dedo. Se outrora, para fazer uma comida estrangeira, você precisava ter um amigo/conhecido que soubesse a receita e ensinasse os passos, hoje, os *sites* de receita compartilham a tradição alimentar do mundo, tudo disponível em pesquisa por título, via indexação, desobrigando o leitor a acessar uma lista enorme de materiais, dando, ao contrário, a possibilidade de achar prontamente a receita desejada.

Assim, o mundo de hoje é esse mundo computado-rizado, conectado e interligado que impõe as condições de leitura do século XXI, valendo destacar, inclusive, que a tecnologia computacional é basicamente fundamentada na leitura, visto que, hoje, os códigos binários são as estruturas “lidas” pelos aparelhos para garantir o funcionamento deles e, também, dar conta de produzir o que é visto nas telas e lido pelos olhos humanos.

## A LEITURA NO SÉCULO XXI

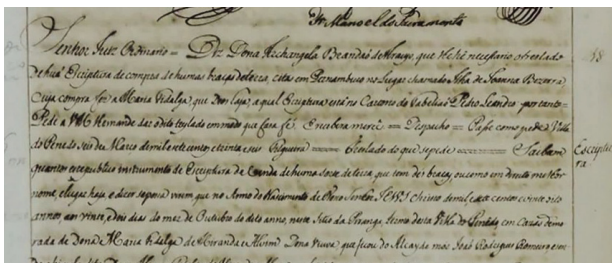
Os novos computadores manuais passaram a figurar como suportes de leitura, exigindo do leitor um

novo jeito de lidar com a matéria escrita, configurada pela mescla de antigas interfaces, como, por exemplo, a paginação; com o hipertexto, definido como

[...] um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto, desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira. (LEVY, 1996, p. 20)

O hipertexto, na realidade, não é um recurso novo. As margens dos manuscritos do século XVI já figuram com tal produção textual, uma vez que eram comumente usadas para comentários, anotações pessoais, remissões a diversas partes dos escritos e, até mesmo, para outros textos, exigindo do leitor movimentos constantes durante a leitura para coletar todas as informações espalhadas pela página.

**Figura 1:** Recorte do fólio 37v do Livro II da Coleção de Livros do Tombo do Mosteiro de São Bento da Bahia em que aparecem algumas anotações marginais



Fonte: Site da Coleção de Livros do Tombo

As notas de rodapé, o colofão, as imagens inseridas nos textos são alguns elementos que aparecem nos registros escritos desde que o códex foi criado e exigem a “atenção flutuante” sinalizada por Levy (1996, p. 21) para a leitura do hipertexto. Essas são provas concretas de que ele, o hipertexto, já existia há bastante tempo, apesar de só ter sido pensado como tal, oficialmente, nos anos 40

do século XX e conceituado na década de 60, por Ted Nelson. No entanto, o que ele definiu como hipertexto, na realidade, não funciona na *Web*, pois na sua teoria, os *links* precisavam ser bidirecionais e não limitados à escolha do desenvolvedor da página no momento de construção do *site*. Talvez a leitura desta informação faça uma remissão à *Wikipedia*, a enciclopédia virtual que utiliza servidores wiki, isto é, páginas construídas por meio de padrão colaborativo. Entretanto, na realidade, a inovação trazida por essa tecnologia é permitir que qualquer pessoa, com ou sem registro na plataforma, torne-se programador e possa alterar os textos e inserir os hiperlink, gerando as suas informações, mas, na condição de leitor, não existe tal possibilidade.

Cientes de que o hipertexto não é um recurso tão novo como se divulga, e que a ausência de linearidade não é uma novidade, nem, tão pouco, uma particularidade comum ao modo de produção textual, questiona-se: qual a inovação trazida pela tecnologia para a leitura?

Inicia-se a resposta para tal questão trazendo uma caracterização do hipertexto apresentada por Levy (1996, p. 24):

[...] [ele] é dinâmico, está perpetuamente em movimento. Com um ou dois cliques, obedecendo por assim dizer ao dedo e ao olho, ele mostra ao leitor uma de suas faces, depois entra, um certo detalhe ampliado, uma estrutura complexa esquematizada. Ele se redobra e desdobra à vontade, muda de forma, se multiplica, se corta e se cola, outra vez de outra forma. Não é apenas uma rede de microtextos, mas sim um grande metatexto de geometria variável, com gavetas, com dobras. Um parágrafo pode aparecer ou desaparecer sob uma palavra, três capítulos sob uma palavra do parágrafo, um pequeno ensaio sob uma das palavras destes capítulos, e assim virtualmente sem fim, de fundo falso em fundo falso.

Metatexto, esse termo usado por Levy (1996), consegue caracterizar o tipo de texto que está circulando na

*Web*, visto que os nós existentes, os *links*, dão, a todo momento, direcionamentos multilíneares para outros textos registrados nas mais diversas linguagens, dotadas das mais diversas interfaces. Ao contrário do que é estabelecido em um texto escrito em papel, no qual só existem duas possibilidades: seguir a leitura do texto e desconsiderar as margens; ou parar a leitura, observar os demais registros e, posteriormente, retornar ao texto principal, caracterizando uma não linearidade estática.

A não linearidade do texto digital é significativamente mais ampla, pois é dinâmica, um dos nós do texto dará acesso ao leitor a um outro texto, que pode levar a outro, outro, outro ... chegando, inclusive, a ter a perda completa da referência ao texto que deu início à navegação. Isso é possível porque o hipertexto, na *Web* o leitor pode seguir seus caminhos de leitura e nunca mais retornar ao primeiro texto, fazendo jus à metáfora do labirinto, a mais recorrente para tratar da navegação *on-line*.

Essa inovação é o que provoca a ruptura mais significativa da Era da Informação: a derrubada dos lugares sagrados de obtenção de informação, demolindo imagens como, a do autor como o produtor da informação verdadeira, e do leitor como receptor dessa informação. Barthes (2004, p. 70) retirou esses dois personagens dos seus lugares sagrados na produção do sentido do texto

[...] um texto é feito de escritas múltiplas, saídas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar em que essa multiplicidade se reúne e esse lugar não é o autor, como se tem dito até aqui, é o leitor: o leitor é o espaço exato em que se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que uma escrita é feita; a unidade de um texto não está na sua origem, mas no seu destino, mas este destino já não pode ser pessoal: o leitor é um homem sem história, sem biografia, sem psicologia; é apenas esse alguém que tem reunidos num mesmo campo todos os traços que constituem o escrito.

A observação de Barthes foi fundamental para o desenvolvimento de estudos sobre recepção de texto e para a atribuição de uma importância à figura do leitor, chegando, inclusive, a possibilitar percepção de que essas relações feitas pelos leitores também se configuravam como leituras hipertextuais.

Na leitura clássica (livros e textos impressos), o texto e o leitor se engajam num processo também hipermediático, pois a leitura é feita de interconexões à memória do leitor, às referências do texto, aos índices e ao *index* que remetem o leitor para fora da linearidade do texto. Assim, todo texto escrito é um hipertexto... Toda leitura exige um estado de atenção de lapsos e de correlações similares ao surfar na web... (LEMOS, 2005 apud PETTRO, 2005, p. 345)

Contudo, a última pá de terra foi lançada pela difusão da prática da leitura na tela, uma vez que a tecnologia fez algo que, para muitos, era impensável: tornou a possibilidade de produção e circulação de informação acessível a todos. Se outrora ser informado era privilégio de poucos, uma vez que a obtenção do conhecimento ocorria de forma linear, por meio de livros a que poucos tinha acesso ou do contato com os mais velhos, vistos, em algumas sociedades, como figuras detentoras do saber, com a *web* a informação está acessível ao toque do dedo, permitindo que a leitura seja um processo em que é possível “examinar, selecionar, integrar, transformar, produzir” (MARTINS; MACHADO, 2011, p. 37), inserindo os próprios significados do texto e, paralelamente, construindo o seu texto que, muito provavelmente, não será um texto guardado para si, para conhecimento próprio. Ele é divulgado, compartilhado, repassado, pois há diversos espaços abertos para dar voz ao leitor navegador.

Toma-se, como exemplo, a saga *Harry Potter*, escrita por J. K. Rowling publicada em uma coletânea de sete livros que viraram oito filmes. O primeiro livro da série foi publicado em 1997, um cenário em que o mundo *on-line* ainda dava os primeiros passos, e o último foi em 2007. Uma pesquisa rápida do

termo *Harry Potter* no *Google* indica a existência de 116.000.000 resultados, sendo alguns voltados, por exemplo, para publicidade dos livros e filmes e, nesse quantitativo, tem-se a grande produção de *fanfiction*, narrativas criadas pelos fãs por meio da apropriação de elementos da história oficial como, por exemplo, os espaços e as personagens.

Fez-se, uma pesquisa rápida no *site* [www.spiritfanfic.com](http://www.spiritfanfic.com) para análise e constatou-se que a última história publicada sobre a personagem havia sido divulgada uma hora antes do momento da produção deste texto e versava sobre uma garota, filha do Lord Voldemort, o principal adversário de *Harry Potter*. Tal história, com 20 capítulos, teve, até o momento da visita, 4.199 visualizações. Então, dez anos após a finalização oficial da história, os fãs continuam produzindo as próprias histórias, completamente alheios ao pensamento da autora da obra. A força dessa produção de fãs é tão significativa que, assim como a história oficial, elas conseguem virar filmes, caso, por exemplo de uma produção independente, autorizada pela *Warner*, detentora dos direitos de imagem da saga, que será publicada em novembro de 2017 e narrará a mesma história do jovem bruxo, mas pelo olhar do vilão, Lord Voldemort.

Essa mescla da linguagem escrita, com a filmica, com a produção para além do texto oficial faz emergir uma outra característica do leitor do século XXI: são leitores multimodais, pois, em um mesmo suporte, a tela, ele tem contato com escritos na linguagem verbal, imagens que dialogam com tal texto, outras que não dialogam, animações, publicidade, tudo criando, como aponta Chartier (2002, p. 23) “uma continuidade que não mais diferencia os diversos discursos a partir de sua própria materialidade”. Vale destacar, também, que além da multimodalidade, os leitores do século XXI precisam ser multitela, posto que a navegação para obter a informação pela tela de um computador de mesa ocorre, normalmente, com auxílio de um *mouse*, maneira diferente da feita em um *notebook*, onde o acesso é feito por meio do *touchpad* ou um *smartphone*, exigindo uma capacidade de leitura bastante peculiar.

Para lidar com a multimodalidade, o leitor precisa ser rápido, o que culmina na realização de uma leitura mais extensiva, sem grandes aprofundamentos nos escritos, configurando o que Santaella (2004, p.33) chama de leitor imersivo, virtual.

[...] um leitor implodido cuja subjetividade se mescla na hipersubjetividade de infinitos textos num grande caleidoscópico tridimensional onde cada novo nó e nexos pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão. Enfim, o que se tem aí é um universo novo que parece realizar o sonho ou alucinação borgiana da biblioteca de Babel, uma biblioteca virtual, mas que funciona como promessa eterna de se tornar real a cada “clique” do *mouse*.

Destaca-se, no entanto, a existência de espaços, na web para leitura intensiva, mais aprofundada, com uma coleta mais minuciosa de informação. Citam-se, por exemplo, os *sites* de revistas acadêmicas que, em sua grande maioria, deixaram de ser impressas, em especial porque o ambiente digital permite uma maior circulação da informação, algo que é crucial para o desenvolvimento e divulgação de pesquisas.

## O MERCADO DA LEITURA

Com os olhos voltados para o *boom* da tecnologia, o mercado editorial fez as suas previsões: as telas acabariam com o papel.

A convicção de que a indústria editorial estava à beira de uma mudança fundamental se fortaleceu com relatórios de empresas de consultoria administrativa no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, muitos dos quais previam que e-books rapidamente se tornariam uma parte crescente e substancial do mercado. Entre os citados com mais frequência, estava um relatório publicado em 2000 pela PricewaterhouseCoopers, que previa uma explosão de gastos do consumidor com livros eletrônicos, calculando que até

2004 alcançariam a cifra de 5,4 bilhões de dólares e representariam 17% do mercado. Um estudo realizado pela Arthur Andersen, encomendado pela Association of American Publishers [Associação de Editoras Norte-Americanas] e publicado em 2000, previa que o mercado de livros eletrônicos estaria entre 2,3 e 3,4 bilhões de dólares em 2005 e representaria até 10% do mercado consumidor de livros. As expectativas também se elevaram com o surpreendente sucesso de uma das experiências de Stephen King com publicação eletrônica. Em março de 2000 ele lançou seu romance curto, de 66 páginas, *Riding the Bullet*, disponível apenas em suporte digital, que poderia ser baixado por 2,50 dólares: a resposta foi impressionantes, resultando em cerca de 400 mil downloads nas primeiras 24 horas e 600 mil dólares nas duas primeiras semanas. (THOMPSON, 2013, p. 342)

Entretanto, tudo não passou de especulações. A revolução pensada começou a dar sinais de que não ocorreria já nos anos 2001, com a venda dos *e-books*, livros digitais, estagnadas tanto financeiramente como quantitativamente, mas ainda assim existia um investimento do mercado, tanto que, em 2007, uma subsidiária da empresa *Amazon* desenvolveu um aparelho específico para abraçar os leitores digitais, o *Kindle*, uma máquina, pequena e leve, em que é possível comprar, baixar, pesquisar e, principalmente, ler livros, uma vez que a tela dele tem adaptações para evitar o cansaço dos olhos, comum na leitura em telas como as dos *smartphones* e *tablets*, em que a luminosidade é intensa.

O novo aparelho trouxe um impulso no mercado, mas não durou muito. “De 2014 para 2016, as vendas de e-book caíram mais de 30% nos Estados Unidos, recuando de 1,6 para 1,1 bilhão de dólares – ou menos de 20% do faturamento total. No Brasil, a participação das edições digitais é ainda menor: fica em torno de 1% do total”. (SAKATE, 2017, p. 64). Apesar de a representatividade do Brasil ser pequena, não se pode perder de

vista que o país é um dos campeões em pirataria digital, o que faz com que os dados apresentados sobre a leitura digital brasileira não sejam reais.

Alguns autores especulam os motivos pela ausência de sucesso dos *e-books*: o amor ao papel, a qualidade dos livros, o valor artístico de uma bela impressão, o prazer do tátil... a grande realidade é que tela e livros são totalmente diferentes e eles têm seu público fiel. Entretanto, é inegável que a tecnologia trouxe uma mudança para o mercado editorial: ela impulsionou a venda e produção de livros. Nunca se leu tanto como agora e isso é um reflexo direto da cultura de convergência, um conceito elaborado por Henry Jenkins (2006), segundo o qual, os meios de comunicação estão dialogando entre si para gerar mais informação e interação com o público, visto que, se antes a comunicação era feita *para* o público, agora é *com* ele. Tal fato por ser observado, por exemplo, pela quantidade de livros escritos por *Youtubers*, pessoas que produzem conteúdos para o *site Youtube*, presentes nas prateleiras das livrarias, chegando, inclusive, a ocasionar fatos como o ocorrido na última Bienal do Livro do Rio de Janeiro, em que dos 10 livros mais vendidos, 8 eram de tais autores e os outros 2 eram de atores televisivos, mas que desenvolviam trabalhos significativos na *web*, fala-se de Larissa Manoela e Lázaro Ramos.

## PENSAR NO FUTURO?

Frente a esse o *overload* de leitura assistido pelos últimos anos do século XXI, destaca-se a necessidade de uma reação: aprender a ler. Para tanto, é preciso muito mais do que a decodificação das letras, seja no papel ou nas telas. É necessário saber escolher o que ler, como ler, quais os momentos e espaços ideais para cada tipo de leitura. Com esses passos, o homem caminhará para a inserção na era que começa a se instaurar na sociedade: a era da análise de dados. Os bons não serão mais aqueles que têm acesso à informação, isso todos têm/terão. Os olhos da sociedade voltam-se para aqueles que tem a BOA informação e ... encontrá-la nesse cenário mundial, não é uma tarefa fácil.



## NOTAS

1 Tradução nossa: Tudo começou com a criação do projeto ARPANET (Advanced Research Project Agency Net) pelo governo dos EUA. Era uma rede em que os computadores conectados dispunham de rotas diferentes para alternar as comunicações, para continuar operando, mesmo que algumas delas fossem destruídas como resultado de um ataque. Na década de setenta, empresas e instituições educacionais começaram a se juntar à Rede, distanciando-se da esfera estritamente militar. Paralelamente, redes similares a ARPANET surgiram em todo o planeta. No entanto, elas não podiam se comunicar entre si usando protocolos diferentes para a transmissão de dados. Este obstáculo foi transposto em 1974, quando Vinton Cerf, juntamente com Bob Kahn, publicou o Protocolo para Intercomunicação de Rede por pacotes, que detalhou as características do novo protocolo TCP / IP (Transfer Control Protocol / Internet Protocol), cuja definição como padrão culminou em 1982. A nova especificação foi concebida, assim como a linguagem comum de todos os computadores conectados à rede. Desta forma, diferentes redes podem se conectar a uma única, que foi renomeada pela internet. Durante a década de 1980, a Rede expandiu-se em grande medida graças à conexão de um grande número de computadores. Foi então que o sistema de nomeação de domínio foi criado (DNS, Domain Name System).

## REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland. A morte do autor. In: \_\_\_\_\_. **Rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. São Paulo: Unesp, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1998.
- CHARTIER, Roger. **Desafios da escrita**. São Paulo: Unesp, 2002.
- FISCHER, Steven Roger. **História da leitura**. São Paulo: Unesp, 2006.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008
- LÉVY, Pierre (1996). **O Que é Virtual?**. Rio: Editora 34, 1996.
- LIVROS do Tombo do Mosteiro de São Bento da Bahia. Disponível em: <<http://saobento.org/livrosdotombo/>>. Acesso em: 28 out. 2017.
- MARTINS, Aracy Alves; MACHADO, Maria Zélia Versiani. A literatura e a versatilidade dos leitores. In: MARTINS, Aracy Alves; MACHADO, Maria Zélia Versiani; PAULINO, Graça; Belmiro, Celia Abicalil (Orgs). **Livros e telas**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.
- MORAGA, Angel L. Rubio. **Historia e Internet: aproximación al futuro de la labor investigadora**. Disponível em: <<http://webs.ucm.es/info/hcs/angel/articulos/historiaeinternet.pdf>>. Acesso em: 28 out. 2017.
- SAKATE, Marcelo. Brasil, cheguei. **Veja**. São Paulo, ano 50, n. 43, p. 62-64, 25 out. 20 17.
- SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.
- SCHMIDT, Eric; COHEN, Jared. **A nova era digital: como será o futuro das pessoas, das nações e dos negócios**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2013.
- THOMPSON, John Brookshire. **Mercadores de Cultura**. São Paulo: UNESP, 2013
- ZILBERMAN, Regina. **A tela e o jogo: onde está o livro?** In: MARTINS, Aracy Alves; MACHADO, Maria Zélia Versiani; PAULINO, Graça; Belmiro, Celia Abicalil (Orgs). **Livros e telas**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

## A AUTORA

Lívia Borges Souza Magalhães é Graduada em Letras Vernáculas pela Universidade Federal da Bahia, Mestre e Doutoranda em Língua e Cultura pelo Programa de Pós-graduação em Língua e Cultura da mesma universidade. E-mail: [maglivia@gmail.com](mailto:maglivia@gmail.com)