



**Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e
Crítica Literária da PUC-SP**

nº 18 - julho de 2017

<http://dx.doi.org/10.23925/1983-4373.2017i18p78-97>

Cultura e leitura: Homo zappiens, um leitor ubíquo

Culture and reading: Homo zappiens, a ubiquitous reader

Miguel Rettenmaier*
Vagner Ebert**

RESUMO

Das transformações que ocorreram da cultura à *cibercultura* nasce um novo homem, o *Homo zappiens*. Neste estudo, uma pesquisa exploratória, bibliográfica e qualitativa, pretende-se compreender como a tecnologia influenciou a cultura do jovem do século XXI a partir de uma narrativa transmídia, partindo de um estudo sobre a cultura em Roger Chartier (1988; 1995) e Lucia Santaella (2003), do perfil do jovem leitor e das gerações jovens com base em Diana Oblinger e James Oblinger (2005) e Wim Veen e Ben Vrakking (2009), e dos tipos de leitor de Lucia Santaella (2004), para apresentar e analisar a franquia *Assassin's Creed*. Foi possível perceber que essas aventuras transmidiáticas são potenciais formadoras de novos leitores que buscam encontrar no universo tecnológico as aventuras que ele próprio, leitor das tecnologias e das palavras, quer imaginar e criar, contribuindo para o desenvolvimento e transformação da cultura que vive.

PALAVRAS-CHAVE: Leitura; Cultura; *Homo zappiens*; Leitor ubíquo; *Assassin's Creed*

ABSTRACT

From the changes that occurred from culture to cyberculture a new man is born – Homo zappiens. In this study, an exploratory, bibliographical and qualitative research aims at understanding how technology has influenced the culture of young people in the twentieth-century, based on a transmedia narrative, starting from a study of culture by Roger Chartier (1988, 1995) and Lucia Santaella (2003), in which a profile of young readers e young generations was set up according to research developed by Diana and James Oblinger (2005) and Wim Veen and Ben Vrakking (2009), besides the types of readers established by Lucia Santaella (2004), to present and analyse the franchise

* Universidade de Passo Fundo – UPF – Programa de Pós-Graduação em Letras – Passo Fundo – RS – Brasil. mrettenmaier@hotmail.com

** Universidade de Passo Fundo – UPF – Programa de Pós-Graduação em Letras – Passo Fundo – RS – Brasil. vagner.ebert@gmail.com



**Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Literatura e
Crítica Literária da PUC-SP**

nº 18 - julho de 2017

Assassin's Creed. This research indicated that these transmedia adventures have the potential to form new readers who try to find in the technological universe the adventures that they themselves as a readers of technology and words, wish to imagine and create, thus contributing to the development and transformation of the culture they experience.

KEYWORDS: Reading; Culture; *Homo zappiens*; Ubiquitous reader; *Assassin's Creed*

Introdução

O ser humano vem empregando, há muito tempo, narrativas para perpetuar a sua cultura e, conseqüentemente, sua civilização e sua espécie, o que faz com que se compreenda a importância das narrativas no desenvolvimento e na manutenção das relações humanas. As histórias inicialmente contadas de forma oral, que contribuíram para o desenvolvimento da cultura das civilizações humanas, passaram a manifestar-se também de forma escrita. Contudo, com o surgimento do computador e das demais tecnologias dos séculos XX e XXI, o uso das narrativas e a cultura humana vêm sofrendo transformações.

Diante desse cenário, propõe-se, neste estudo, investigar de que forma a tecnologia influenciou a cultura e as práticas de leitura da geração jovem conhecida como *Homo zappiens*, ou *Geração Y* e *Geração Z*. Assim, o que se pretende é compreender como a tecnologia influenciou a cultura do jovem do século XXI a partir de uma narrativa transmídia.

Para tanto, pretende-se estudar o conceito de cultura e cultura popular; conhecer o perfil do jovem contemporâneo, o chamado *Homo zappiens*; e investigar o papel das narrativas construídas com o auxílio da tecnologia a partir da franquia *Assassin's Creed*, um jogo eletrônico que foi expandido para diferentes suportes e formatos midiáticos.

A pesquisa parte de um estudo sobre a cultura a partir das investigações de Roger Chartier (1988) e Lucia Santaella (2003; 2004; 2013), bem como da construção do perfil do jovem leitor com base nas teorias das gerações jovens – dos autores Wim Veen (2009) e Ben Vrakking (2009) – e dos tipos de leitor de Lucia Santaella, para, na seqüência, apresentar e analisar a franquia *Assassin's Creed*.

Novas possibilidades de leitura e de reescrita nascem da miscigenação de culturas características da *cibercultura*. Pensar e investigar quais potencialidades existem nesses novos escritos e nas práticas de leitura dos jovens do século XXI é um desafio a ser assumido, desafio esse em que passado, presente e futuro são tão transmidiais, tanto quanto as narrativas que agora despontam e fascinam leitores pelo mundo afora.

1 Da cultura à *cibercultura*

Uma das concepções que se pode ter sobre a cultura é uma “[...] parte do ambiente que é feita pelo homem” (SANTAELLA, 2003, p. 30), ou seja, cultura refere-se a práticas sociais que os indivíduos estabelecem em sua comunidade e relações sociais que mantêm com outros indivíduos. Tais relações são possíveis a partir de valores morais, normas e costumes estabelecidos pelo grupo. Assim, “[...] a cultura pode ser pensada como um agente causal que afeta o processo evolutivo através de meios exclusivamente humanos [...]” (SANTAELLA, 2003, p. 34).

Uma concepção antropológica da cultura considera que existem várias culturas, todas valiosas por suas características, enquanto que, para os humanistas, algumas pessoas ou grupos possuem mais cultura do que outros, do mesmo modo que algumas práticas sociais são mais culturais do que outras (SANTAELLA, 2003). Chartier (1995) também difere, em relação ao conceito de cultura popular, duas nuances para a concepção desse conceito: uma que define a cultura popular como um sistema coerente e autônomo, o qual funciona por meio de uma lógica oposta à da cultura letrada; e outra que concebe a cultura popular enquanto decorrência – e em uma relação de dependência – de uma cultura dominante.

A cultura popular é concebida, portanto, como a cultura das massas, não pertencente à elite dominante da sociedade. São, assim, as manifestações culturais das classes menos favorecidas financeiramente, a cultura dos excluídos, dos não letrados, entre outros. É um conceito destinado “[...] a circunscrever e descrever produções e condutas situadas fora da cultura erudita [...]” (CHARTIER, 1995, p. 179), uma forma de categorizar as práticas sociais de um povo, de separar diferentes hábitos culturais, de permitir “[...] o reconhecimento da igual dignidade de todos os universos simbólicos [que] dá lugar a lembrança das implacáveis hierarquias do mundo social.” (CHARTIER, 1995, p. 180).

Desse modo, fazem parte da cultura de um povo seus hábitos alimentares, a forma como se vestem, o idioma que utilizam em sua comunicação, suas manifestações artísticas, suas crenças religiosas, sua arquitetura e tantos outros fatores imagináveis.

A cultura é como a vida. Sua tendência é crescer, desenvolver-se, proliferar, “porque é muito mais espessa a vida que se desdobra em mais vida, como uma fruta é mais espessa que sua flor” (João Cabral). [...] Também como a vida, quando encontra condições favoráveis ao

seu desenvolvimento, a cultura se alastra, floresce, aparece, faz-se ostensivamente presente. (SANTAELLA, 2003, p. 29).

A cultura é a vida e a vida é a cultura, com suas nuances e reviravoltas. Assim, pensar a evolução tecnológica que ocorreu nas últimas décadas faz com que seja necessário olhar com outros olhos a cultura contemporânea, a *cibercultura*, a cultura das tecnologias, a cultura das telas.

A *cibercultura* tem origem no advento do computador, a mídia das mídias, que possibilitou a convergência de diferentes formatos de conteúdo (texto escrito, imagem, som, vídeo, entre outros), mas não apenas isso, principalmente a conexão entre diferentes máquinas e a gigantesca rede de informações que é a internet. O surgimento dessas máquinas possibilitou a transição da cultura de massa para uma cultura muito mais veloz, instantânea, imediatista, o que decorre do fato de que “[...] a tecnologia computacional está fazendo a mediação das nossas relações sociais, de nossa autoidentidade e do nosso sentido mais amplo de vida social.” (SANTAELLA, 2003, p. 105). Se antes o homem era um sujeito que vivia em uma sociedade estabelecida pelos limites geográficos, agora ele é um sujeito de uma sociedade global, na qual os limites foram substituídos pelas conexões, pelas relações de interesse e pela afinidade.

São essas relações que surgem a partir de interesses em comum que dão origem às comunidades virtuais, que são “[...] grupos de pessoas globalmente conectadas na base de interesses e afinidades, em lugar de conexões acidentais ou geográficas.” (SANTAELLA, 2003, p. 121). Se antes um indivíduo restringia o seu pertencimento apenas à comunidade geográfica em que vivia, agora é possível que uma pessoa pertença a várias comunidades, de acordo com os interesses e valores que possui e defende.

Nasce, assim, um novo sujeito, um indivíduo conectado que vê e lê o mundo através das telas. Um indivíduo moldado pelo meio social, pela cultura que o cerca, pelas tecnologias cada vez mais presentes nos mais diferentes segmentos da vida humana e que são responsáveis por grande parte dessas transformações. Esse sujeito é o *Homo zappiens*, humano em sua essência, tecnológico em sua realidade social.

2 *Homo zappiens*: um leitor ubíquo

Como indivíduo inserido em um meio social, o ser humano é suscetível a transformações a partir da realidade e do contexto em que vive. Como afirmam Wim Veen e Ben Vrakking (2009, p. 28) “[...] o comportamento social nunca se desenvolve no vácuo, e boa parte de nosso comportamento é influenciado pelo contexto social no qual crescemos”. Portanto, o contexto tecnológico que cerca a vida humana em pleno século XXI altera a forma com que o homem desenvolve sua vida nos mais diferentes aspectos.

E nesse contexto tecnológico surgem novas gerações; novas em tantos aspectos, mas principalmente em relação à conectividade que possuem com o mundo todo por meio da internet. É a Geração Net (ou *Net Generation*, no original em inglês), também chamada de Geração Y e Z, os nativos digitais, *Millennials*, ou ainda, de acordo com os estudos de Veen e Vrakking (2009), o *Homo zappiens*.

Homo zappiens é o nome atribuído aos indivíduos nascidos a partir da década de 1980, mas que, em outros estudos, dividem-se em duas gerações, a Geração Y, que cresceu com o computador, e a Geração Z, que cresceu com a internet, ambas sendo fortemente influenciadas pelas tecnologias. Mas há outras gerações conhecidas, sendo cronologicamente anteriores aos nativos digitais, como mostra o Quadro 1.

Quadro 1 – As diferentes gerações e suas principais características

	Maduros	Baby Boomers	Geração X	Geração Net
Datas de nascimento	1900–1946	1946–1964	1965–1982	1982–1991
Descrição	A Grande Geração.	Geração Eu	Geração chave no pescoço ¹	<i>Millennials</i>
Atributos	Comando e controle; Sacrifício próprio.	Otimista; <i>Workaholic</i> ² .	Independente; Cético.	Esperançoso; Determinado.
Preferências	O respeito à autoridade; Família; Envolvimento da comunidade.	Responsabilidade; Ética no trabalho; Atitude do “poder-fazer”.	Liberdade; Multitarefa; Equilíbrio trabalho-vida.	Ativismo público; Tecnologia mais recente; País.
Aversões	Desperdício; Tecnologia.	Preguiça; Completando 50 anos.	Burocracia; Campanha publicitária.	Qualquer coisa lenta; Negatividade.

Fonte: Oblinger, D.; Oblinger, J. (2005, p. 2.9). Tradução nossa.

¹ Uma referência ao fato de que essa geração permanecia em casa enquanto os pais trabalhavam e levavam a chave pendurada no pescoço. A expressão original é *latchkey generation*.

² *Workaholic* é um termo em inglês geralmente atribuído aos indivíduos viciados em trabalho.

Há, para cada geração, além de suas características, o que se pode chamar de fator de mudança, um elemento que atuou como transformador da realidade social de cada período e exigiu de cada geração um tipo de aprendizado. A TV foi o fator de mudança da Geração Madura – que precisou aprender a conviver com essa tecnologia – para a Geração *Baby Boomer*, que já estava habituada a ela quando a NASA levou o homem à Lua pela primeira vez. A Geração X precisou aprender a conviver com o computador em seus escritórios e locais de trabalho, ao passo que a Geração Net (ou Geração Y) nasceu dominando essa nova tecnologia. O mesmo se dá com a Geração Z, familiarizada com a internet e todas as suas possibilidades (SCHNEIDER, 2013).

Neste estudo, partindo do conceito de nativos digitais proposto pelos autores Wim Veen e Bem Vrakking, em sua obra *Homo zappiens: educando na era digital*, serão compreendidos como nativos digitais tanto a Geração Y, quanto a Geração Z, sendo mais relevante para esta investigação a familiaridade desses indivíduos para com as tecnologias do que as diferenças cronológicas apresentadas anteriormente, cujo intuito foi o de situar o leitor.

Este recorte justifica-se ainda pela divisão dos indivíduos em “nativos digitais” e “imigrantes digitais”, estudo apresentado por Marc Prensky (*apud* SILVA, 2014, p. 32), autor americano que defende que

[Os imigrantes digitais] são aqueles que, embora usem os computadores, misturam a atual cultura digital com uma cultura anterior, sem conexão, quando se aprendia lentamente, passo a passo, com alguém ensinando. Os nativos são diferentes: acessam informações de modo aleatório, rapidamente, aprendem enquanto realizam tarefas paralelas, conversam e jogam, tudo ao mesmo tempo.

A familiaridade dos nativos digitais para com a tecnologia e a globalização proporcionada por essa tecnologia apresentam-se como fatores importantes, pois “[...] a globalização implica que os seres humanos estejam mais conectados, que estejam ligados em rede.” (VEEN; VRAKKING, 2009, p. 28), ao passo que essa conectividade também diz respeito à forma como as ações e atividades são desenvolvidas, de modo que “[...] a velha regra de fazer uma coisa de cada vez para fazer a coisa certa não se aplica a esta geração.” (VEEN; VRAKKING, 2009, p. 32).

A simultaneidade das atividades é apenas uma das muitas características dos nativos digitais, como mostra o Quadro 2.

Quadro 2 – Características do *Homo zappiens* (continua)

Característica	Descrição
Uso de diferentes mídias simultaneamente	“Elas se comunicam com amigos e outras pessoas de maneira muito mais intensa do que as gerações anteriores, usando a televisão, o MSN, os telefones celulares, os <i>iPods</i> , os <i>blogs</i> , os <i>Wikis</i> , as salas de bate-papo na internet, os jogos e outras plataformas de comunicação. Usam esses recursos e essas plataformas em redes técnicas e globais, tendo o mundo como quadro de referência.”
Comunicação não-linear	“A diferença entre o <i>Homo zappiens</i> e você é que você funciona linearmente, lendo primeiro as instruções – usando o papel – e depois começa a jogar, descobrindo as coisas por conta própria quando há problemas. O <i>Homo zappiens</i> não usa a linearidade, ele primeiro começa a jogar e, depois, caso encontre problemas, liga para um amigo, busca informação na internet ou envia uma mensagem para um fórum. Em vez de trabalhar sozinho, eles usam redes humanas e técnicas quando precisam de respostas instantâneas.”
Grande uso de imagens	“Comunicar-se por imagens é a abordagem preferida do <i>Homo zappiens</i> . Diz-se o que se quer por meio de uma imagem.”
Afinidade e facilidade com jogos eletrônicos/digitais	“O <i>Homo zappiens</i> passa muito tempo jogando no computador. Se os pais não fixarem um número diário de horas para uso do computador e para assistir à televisão, as crianças não terão limites.”

Fonte: Veen; Vrakking (2009, p. 29-42).

As características do *Homo zappiens* associam-se ao que se propõe a partir do surgimento do hipertexto, termo cunhado por Theodore Nelson “[...] para exprimir a ideia de escrita/leitura não linear em um sistema de informática.” (LÉVY, 2010, p. 29), isto é, o texto eletrônico que se relaciona a outros textos disponíveis na internet por meio de *hiperlinks* – nós, conexões – e que se apresenta nas mais variadas modalidades textuais, indo do texto verbal escrito às imagens, sons e tantas outras possibilidades. Considerando-se a leitura como o processo de construção de sentidos a partir de diferentes estratégias desenvolvidas pelo leitor (KOCH; ELIAS, 2006), é possível entender a leitura que o *Homo zappiens* faz como uma leitura fragmentada, de recortes, que, por sua vez, aproxima-se ao estudo dos tipos de leitor de Lucia Santaella (2004; 2013): o leitor contemplativo, o leitor movente, o leitor imersivo e o leitor ubíquo.

Observar é contemplar, meditar e refletir sobre o que a luz do mundo revela aos olhos, mantendo-se a distância do que se observa. Portanto, esse ato é um gesto isolado, afastado do objeto observado. Assim é o perfil do “[...] leitor contemplativo, meditativo da idade pré-industrial, o leitor da era do livro impresso e da imagem expositiva, fixa.”

(SANTAELLA, 2004, p. 19). Esse leitor – característico do período entre o Renascimento e o século XIX – prefere uma leitura isolada, meditando em seu espaço de leitura de forma solitária, sem compartilhá-la com ninguém (SANTAELLA, 2004).

Com a Revolução Industrial e o surgimento do jornal – um suporte pensado para um texto que deveria ser descartado em pouco tempo –, surge outro tipo de leitor, que sai do isolamento para fazer uma leitura tão dinâmica quanto o mundo movimentado que o cerca. O leitor movente que lê um “[...] mundo em movimento, dinâmico, mundo híbrido, de misturas sígnicas [...]” (SANTAELLA, 2004, p. 23). Os textos que lê, de inúmeras fontes de informação, fazem com que o leitor movente leia de forma fragmentada, pois é “[...] um leitor que precisa esquecer, pelo excesso de estímulos, e na falta de tempo para retê-los. Um leitor de fragmentos, leitor de tiras de jornal e fatias da realidade.” (SANTAELLA, 2004, p. 29).

A leitura fragmentada da realidade passa a ser uma leitura não-linear de fatias da virtualidade em um cenário que exige um novo tipo de leitor capaz de transitar pelos textos – por meio de *hiperlinks* – através de um “[...] roteiro multilinear, multisequencial e labiríntico [...]” (SANTAELLA, 2004, p. 33), encontrando por esse caminho diferentes modalidades textuais. É o leitor imersivo “[...] que começa a emergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade.” (SANTAELLA, 2004, p. 19), um leitor que se aproxima do conceito de nativo digital, de *Homo zappiens*.

É, contudo, o leitor ubíquo o perfil característico da geração de jovens do final do século XX e início do século XXI. Com o surgimento da *web 2.0*, o ciberespaço no qual são produzidas, publicadas e distribuídas mensagens multimídia, a partir dos avanços tecnológicos, surge também um novo leitor: o leitor ubíquo. Advindo da união do leitor movente com o leitor imersivo, é um indivíduo capaz de transitar e se orientar pelos espaços virtuais, ao mesmo tempo em que possui a habilidade de ler e se deslocar entre diferentes formas, massas e volumes, de acordo com as mudanças sociais que o cercam (SANTAELLA, 2013).

O termo “ubíquo” concentra em si dois tipos de computação: a pervasiva – que diz respeito à distribuição de meios computacionais por ambientes e objetos – e a móvel – quando um dispositivo computacional e seus serviços podem ser transportados e permanecer conectados à internet (SANTAELLA, 2013). Assim, o leitor ubíquo é capaz de ler os espaços em que circula – casa, trabalho etc. – ao mesmo tempo em que permanece conectado ao ciberespaço através do celular ou outro dispositivo a que tem acesso (SANTAELLA, 2013). Nesse transitar de espaços físicos e virtuais, “[...] a

atenção é irremediavelmente uma atenção parcial contínua. Quer dizer, a atenção responde ao mesmo tempo a distintos focos sem se demorar reflexivamente em nenhum deles. Ela é continuamente parcial.” (SANTAELLA, 2013, p. 279). E essa atenção é constantemente voltada para a internet, pois, “[...] para a Geração Net, a internet é como o oxigênio; eles não podem se imaginar capazes de viver sem ela.” (OBLINGER, J.; OBLINGER, D., 2005, p. 2.9, tradução nossa)¹. Assim, considerando-se a importância da internet para o *Homo zappiens*, é preciso considerar as mudanças que ocorreram na leitura desse indivíduo ubíquo.

Da mesma forma como as tecnologias influenciaram e alteraram o comportamento humano, contribuindo no desenvolvimento de diferentes gerações ao longo das décadas, essas mesmas tecnologias alteraram a forma como o ser humano lê o mundo que o cerca, partindo de uma cultura individualista e construindo uma cultura participativa e colaborativa: a cultura onde habita o *Homo Zappiens*.

Nessa cultura colaborativa, surgem narrativas que mantêm e se desenvolvem de forma interconectada, fazendo uso da ludicidade e da grande variedade de suportes e formatos já presentes na cultura para chegar ao jovem leitor contemporâneo. Partem da premissa de que “[...] para o *Homo zappiens*, a aprendizagem começa com uma brincadeira e se trata de uma brincadeira exploratória por meio dos jogos de computador.” (VEEN; VRAKING, 2009, p. 36). Assim, o leitor transita entre páginas e telas, entre livros e aplicativos, vencendo fases e terminando capítulos, possuindo o poder de controlar o destino do herói que lê à medida que descobre a complexa narrativa da qual faz parte.

3 Assassinos da realidade à ficção

Diversas narrativas ficcionais preenchem as prateleiras de livrarias e bibliotecas ao redor do mundo. Possuem as mais variadas temáticas, extensões, formatos e gêneros. São ficcionais, pois apresentam situações oriundas da fantasia, da imaginação, da criatividade e da capacidade inventiva de seu autor. Todavia, ficção e realidade possuem limites tênues, muitas vezes bem aproveitados por autores que procuram criar histórias fantásticas a partir de bases históricas reais. Um exemplo desse tipo de narrativa é a franquia *Assassin's Creed*.

¹ “For the Net Gen, the Internet is like oxygen; they can't imagine being able to live without it” (OBLINGER, J. & OBLINGER, D., 2005, p. 2.9).

A franquia *Assassin's Creed*, ou *O Credo dos Assassinos*, na versão em português (ou ainda *A Ordem dos Assassinos*), é um jogo eletrônico desenvolvido pela *Ubisoft*, uma empresa especializada em jogos para diferentes plataformas (computador, *Xbox*, *PlayStation*, entre outros). O jogo *Assassin's Creed*, ponto de partida da franquia, é um jogo *stealth-action*, isto é, um jogo de ação cujo objetivo é permanecer oculto enquanto realiza as missões, evitando ser identificado pelos antagonistas da narrativa.

A narrativa conta a história da batalha milenar entre Templários e Assassinos. Nessa disputa, o Credo dos Assassinos procura impedir os Templários de realizarem a dominação mundial que tanto almejam e, para colocar esse plano em ação, os Templários necessitam dos chamados “Pedaços do Éden”, que são relíquias antigas – originadas antes da própria raça humana – de grande poder, sendo os “Pedaços do Éden” elementos presentes em todos os suportes e fragmentos da narrativa, que é contada em diferentes períodos históricos, partindo de fatos e personalidades reais para criar uma nova explicação para o mundo real.

Tudo tem início no Oriente Médio da Idade Média, ou mais exatamente na Terra Santa, local escolhido para a fundação do Credo dos Assassinos por Al Mualim, personagem histórico que se acredita ter instituído, em meados do século XII, uma seita de assassinos³. A partir dos acontecimentos do primeiro jogo da franquia, a narrativa se ramifica em diferentes suportes, adentrando a história da humanidade e envolvendo o leitor em uma trama construída com diversas conexões entre personagens, espaços e outros elementos.

Assassin's Creed é uma narrativa transmídia que, por sua vez, pode ser compreendida como uma história é contada em diferentes mídias, sendo que a cada novo suporte apresenta-se uma nova história, uma narrativa própria, mas ao mesmo tempo em consonância com o enredo principal. Para Henry Jenkins (2009, p. 138), considerado o criador deste termo, uma narrativa transmídia ideal é aquela em que “[...] cada meio faz o que faz de melhor [...]”, permitindo que a história seja expandida de um suporte a outro.

Em uma narrativa transmídia, cada suporte contribui com a narrativa de uma forma distinta e valiosa, de modo que, para que uma obra seja efetivamente classificada como transmídia, é preciso que não haja o que Jenkins chama de “mais do mesmo”. Se

³ Apesar da existência de registros a respeito da fundação de uma seita de assassinos, não há comprovação de uma possível ligação entre esta e a narrativa ficcional aqui apresentada. O que se sabe é que os fatos históricos basearam a criação da narrativa ficcional do jogo eletrônico, informação fornecida pela própria *Ubisoft*, a desenvolvedora do game *Assassin's Creed*.

uma mídia adapta o conteúdo ficcional a partir de outro suporte, não há aí uma relação transmidiática, pois não se trata de uma nova narrativa e, sim, de uma adequação às características de determinada mídia. Assim, em uma narrativa transmídia, “[...] o todo vale mais do que a soma das partes [...]” (JENKINS, 2009, p. 145), pois os diferentes suportes empregados na construção da história contribuem para a sua expansão.

Portanto, *Assassin’s Creed* constitui-se como uma narrativa transmídia por possuir diferentes suportes, desde o próprio jogo, até livros, filmes, animações, aplicativos, entre outros, atuando no desenvolvimento da narrativa sobre a batalha incessante entre Assassinos e Templários. Cabe destacar que cada suporte empregado na narrativa conta a história a partir de um determinado ponto de vista, de uma personagem inserida em um período histórico. A narrativa completa possui inúmeros pontos de partida históricos, tendo como início a contemporaneidade, período em que os Templários, camuflados sob o nome de uma indústria farmacêutica chamada *Abstergo*, utilizam descendentes dos Assassinos para reviver as memórias dos antepassados desses, no intuito de encontrar os “Pedaços do Éden” e poder executar seu plano da dominação mundial. Os principais períodos históricos em que a narrativa é construída podem ser melhor compreendidos ao se analisar o Quadro 3.

Quadro 3 – A franquia *Assassin’s Creed* (continua)

Período histórico	Título	Suporte
Final das Cruzadas	Assassin’s Creed – I	Jogo
	Assassin’s Creed – A Cruzada Secreta	Livro
Europa Renascentista	Assassin’s Creed – II	Jogo
	Assassin’s Creed – Renascença	Livro
	Assassin’s Creed – Brotherhood	Jogo
	Assassin’s Creed – Irmandade	Livro
Europa Renascentista	Assassin’s Creed – Revelations	Jogo
	Assassin’s Creed – Revelações	Livro
	Assassin’s Creed – Lineage	Vídeo/filme
	Assassin’s Creed - Ascendance	Vídeo/filme
	Assassin’s Creed - Embers	Vídeo/filme
Revolução Americana	Assassin’s Creed – III	Jogo
	Assassin’s Creed – Renegado	Livro
	Assassin’s Creed – IV Black Flag	Jogo
	Assassin’s Creed – IV Bandeira Negra	Livro
	Assassin’s Creed – IV Black Flag – Barba Negra	Livro (<i>Spin-off</i>)
Revolução Francesa	Assassin’s Creed – Unity	Jogo
	Assassin’s Creed – Unity	Livro

1752 - 1761	Assassin's Creed – Rogue	Jogo
Revolução	Assassin's Creed – Syndicate	Jogo
Industrial	Assassin's Creed – Submundo	Livro

Fonte: Desenvolvido pelo autor

Cabe destacar que não foram incluídos no quadro acima todos os suportes em que a narrativa acontece, sendo possível, ainda, encontrar fragmentos da história de Assassinos e Templários em *DLCs*⁴ – jogos que podem ser adquiridos junto à empresa *Ubisoft* para expandir os jogos principais da franquia –, aplicativos para dispositivos móveis, histórias em quadrinhos, *graphic novels*, guias e enciclopédias complementares, além de um filme (longa-metragem) lançado em janeiro de 2017. O motivo da não inclusão deve-se ao fato de a história principal ocorrer com maior ênfase e importância nos jogos, livros e materiais audiovisuais, sendo os demais suportes usados apenas para expandir a narrativa já desenvolvida.

Uma narrativa tão multifacetada, em que convergem o texto verbal, o texto pictórico e o texto audiovisual é uma ferramenta importante na construção dos hábitos de leitura dos jovens contemporâneos, pois dialoga com as características desse jovem indivíduo e com os seus hábitos relacionados às tecnologias, ainda mais se se considerar as questões ligadas à não linearidade e ao apreço por jogos eletrônicos que o *Homo zappiens* possui. Desse modo, da mesma forma que um Assassino precisa ser iniciado na fictícia Ordem dos Assassinos, um jovem precisa ser iniciado no universo da leitura, e, entre capítulos e fases, construir sua identidade – entendida neste trabalho como identidade pessoal, oriunda dos saberes e fazeres de cada indivíduo enquanto sujeito inserido em uma sociedade da qual compartilha a cultura daqueles com quem convive – e sua cultura leitora.

4 Das fases aos capítulos: usuário, leitor e criador

Em meio a uma sociedade cercada por tecnologias, telas e dispositivos por todos os lados, a prática da leitura de livros impressos – o mesmo códice da era de Gutenberg, cinco séculos atrás – pelas gerações jovens, tão avidamente envolvidas com essas tecnologias, continua superior à da leitura em suportes digitais, e o diálogo que existe entre as duas práticas de leitura compõem um cenário de leituras híbridas e em transformação.

⁴ DLC é uma sigla para *Downloadable Content* e corresponde a jogos com conteúdo para *download*.

Roger Chartier (1988, p. 190), citando Bernadau sobre o período da Revolução Francesa, afirma: “Desde a revolução, os camponeses substituíram essas leituras [dos livros religiosos] pelas dos papéis do momento, que compram assim que a sua desatualização os coloca a preços acessíveis. A juventude também substitui os cânticos por canções patrióticas [...]”, o que mostra a capacidade adaptativa, evolutiva e transformadora do homem e da cultura que cria no meio em que vive.

A *cibercultura* introduziu na sociedade humana novas e inusitadas possibilidades para diversos segmentos da vida, a ponto de alterar a forma como o homem pensa, se comunica, enfim, como vive. Para o jovem *Homo zappiens*, viver tornou-se sinônimo de estar inserido digital e tecnologicamente em uma sociedade cada vez mais conectada. Se na França do século XVIII os jovens trocaram os cânticos religiosos por canções patrióticas, agora, e no mundo todo, o jovem faz convergirem as leituras do livro impresso e as leituras híbridas e transmidiais de narrativas construídas de modo a expandir-se para diferentes suportes, cada um trazendo ao jovem leitor ubíquo uma possibilidade de descobrir novidades acerca desse gigantesco mundo ficcional.

O potencial dessas narrativas parece estar exatamente nessas possibilidades que cada suporte traz para ampliar a história, bem como na familiaridade do *Homo zappiens* para com esse tipo de estrutura não linear, pois este jovem “[...] aprende muito cedo que há muitas fontes de informação e que essas fontes podem defender verdades diferentes. Filtra as informações e aprende a fazer seus conceitos em redes de amigos/parceiros com que se comunica com frequência.” (VEEN; VRAKING, 2009, p. 30). Assim, mais do que proporcionar mudanças nos suportes de leitura, a *cibercultura* permitiu que surgissem mudanças, principalmente, no modo de ler.

O fluxo sequencial do texto na tela, a continuidade que lhe é dada, o fato de que suas fronteiras não são mais tão radicalmente visíveis, como no livro que encerra, no interior de sua encadernação ou de sua capa, o texto que ele carrega, a possibilidade para o leitor de embaralhar, de entrecruzar, de reunir textos que são inscritos na mesma memória eletrônica: é uma revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler. (CHARTIER; LEBRUN, 1999, p. 13).

São as maneiras de ler o mundo que tornam o *Homo zappiens* esse indivíduo tão peculiar e desafiador para muitos. Roger Chartier (1988, p. 121) apresenta a proposta de uma sociologia histórica das práticas de leitura a fim de “[...] identificar, para cada

época e para cada meio, as modalidades partilhadas do ler — as quais dão formas e sentidos aos gestos individuais [...]”, porém, o que se vê na *cibercultura* e nas práticas de leitura do jovem deste período é um direcionamento para gestos mais coletivos do que individuais – seja para a leitura ou para outras práticas sociais desenvolvidas –, gestos que podem ser exemplificados nas comunidades virtuais decorrentes da cultura popular contemporânea, verdadeiros pontos de partida e de chegada para a formação de muitos leitores.

Ao se tomar como exemplo a franquia *Assassin's Creed* como ponto de partida na formação de leitores, tem-se como potencial o fato de que um dos principais suportes é o jogo eletrônico. É por meio do jogo que o leitor toma conhecimento da narrativa, descobre protagonista e antagonista, ajudando o herói a vencer seus desafios e tornar-se melhor e mais forte. Indo além, livros e vídeos expandem a história, apresentam outros fatos, outras personagens, outros desafios e, apesar de não possuírem a mesma interação que o jogo, prendem o leitor pela curiosidade e pelo ritmo acelerado da narrativa, repleta de confrontos, surpresas e reviravoltas.

É o que acontece, por exemplo, na relação entre o videogame *Assassin's Creed: II* e o curta-metragem *Assassin's Creed: Lineage*. Enquanto o videogame apresenta a história de *Ezio Auditore da Firenze*, a produção audiovisual acrescenta um prólogo à narrativa, pois apresenta a história do pai de *Ezio*, *Giovanni Auditore da Firenze*, de modo que os acontecimentos do filme trazem explicações e justificativas aos eventos que seguem no jogo eletrônico.

Como afirma Chartier (1988, p. 123), “[...] orientado ou colocado numa armadilha, o leitor encontra-se, sempre, inscrito no texto, mas, por seu turno, este inscreve-se diversamente nos seus leitores”. E é isso o que se percebe nessa franquia transmídia, a presença do leitor ubíquo, do *Homo zappiens*, em um texto construído não linearmente e que possui as características dessa geração, ao mesmo tempo em que é única cada experiência de leitura para cada leitor diferente. Ao passo que no *game* o usuário escolhe quais missões e tarefas irá executar primeiro, quais caminhos preferirá seguir, o leitor da narrativa transmídia, leitor ubíquo, por sua vez, também escolhe seu ponto de partida e, a partir dele, percorre caminhos próprios e únicos através do labirinto de opções pré-programadas dessas narrativas.

É possível pensar, quanto às características do leitor ubíquo, sobre a atenção parcial contínua que esse leitor possui e confrontá-la com o conceito de imersão característico da interação para com jogos eletrônicos:

Em terceiro lugar, as crianças *imergem* nos jogos de computador – adotando a personalidade do papel que estão interpretando e agindo de acordo com suas características. Os jogadores são absorvidos por um mundo virtual, que se torna um mundo real no momento em que estão jogando. Essas três características despertadas pelos jogos – atividade, controle e imersão – são cruciais para que as crianças sintam-se motivadas a jogar jogos bastante complicados. (VEEN; VRAKING, 2009, p. 39, grifo do autor).

A imersão é a característica de estar envolvido de forma intensa com um objeto, da mesma forma como em um mergulho a água está em todos os lados. Uma experiência psicologicamente imersiva é equivalente à “[...] sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial.” (MURRAY, 2003, p. 102). Se há envolvimento, se há imersão, o sujeito envolvido espera ser mais do que apenas plateia, deseja também atuar, estar sob as luzes do palco à espera das palmas, deseja fazer mais do que apenas viajar pelos mundos em que sente-se imerso (MURRAY, 2003, p. 111).

A imersão contribui para o surgimento de produções dos próprios fãs, conhecidas como *fanfictions*⁵, de modo que essas criações sejam capazes de ampliar as narrativas de diversas formas e de reestabelecer a relação que se conhece entre autor-texto-leitor. Assim, leitor se torna também autor – um coautor – por meio das possibilidades que as tecnologias conceberam às práticas de leitura do jovem do século XXI.

Ao se pensar no que se investigou aqui, percebe-se que tanto as tecnologias influenciaram a cultura e as práticas de leitura do *Homo zappiens* quanto a própria cultura influenciou – e continua a influenciar – o modo como as tecnologias são usadas. Enquanto as tecnologias permitem a participação, e também a imersão, do leitor nas obras ficcionais, de modo que é permitido a cada indivíduo contribuir no desenvolvimento dessas narrativas, a cultura leitora contemporânea promoveu a aceitação desse diálogo entre autor, texto e leitor, e permitiu, assim, a participação do leitor. Cultura, leitura e tecnologia, portanto, se inter-relacionam do mesmo modo que

⁵ *Fanfictions* são compreendidas como obras literárias criadas pelos fãs de uma franquia, ou, por exemplo, de um personagem, de narrativas da literatura, do cinema, dos videogames etc, com o intuito de continuar uma narrativa, propor novos desmembramentos ao enredo, ou criar novas possibilidades narrativas ao universo ficcional criado pelo autor de determinada obra.

autor, texto e leitor dialogam em um cenário de crescente coautoria das histórias construídas com aporte tecnológico.

O *Homo zappiens* é, dessa forma, parte de uma cultura – de uma comunidade – que concebe o ato de ler como um ato também de dar voz e vez às ideias do leitor por meio de palavras. Nesse sentido, Chartier e Lebrun (1999, p. 16) comentam que, sobre o abalo na divisão de tarefas relacionadas à produção e reprodução de livros, “[...] um produtor de texto pode ser imediatamente o editor, no duplo sentido daquele que dá forma definitiva ao texto e daquele que o difunde diante de um público de leitores: graças à rede eletrônica, esta difusão é imediata”. A internet permitiu que cada indivíduo tivesse a oportunidade de compartilhar suas paixões, ampliando as comunidades de fãs e contribuindo para o fenômeno *fanfiction*.

Pensar o texto, bem como o processo que lhe dá sentido, em meio à *cibercultura* “[...] exige considerar as relações estabelecidas entre três polos: o texto, o objeto que lhe serve de suporte e a prática que dele se apodera [...]” (CHARTIER, 1988, p. 127), sendo que as práticas de leitura e releitura, advindas dos suportes tecnológicos, parecem sobressair-se devido a essas oportunidades de dar vida aos pensamentos. Assim se configura uma cultura voltada à leitura e ao compartilhamento de textos, sem destaque para a autoria propriamente dita, mas, sim, à coautoria que faz de todo leitor também um autor e criador, criador de histórias, de mundos e de caminhos de leitura.

Considerações finais

As tecnologias alteraram o mundo e a forma como o ser humano vive em pleno século XXI. Da mesma forma como a vida evolui com o passar do tempo, o homem vê diante de si uma nova geração, mais conectada, não linear e cuja atenção está constantemente mudando de lugar; eis o novo ser humano, o *Homo zappiens*.

Uma outra cultura surge entrelaçada às diferentes práticas da nova geração. Nela, há um processo de descentralização geográfica, um rompimento dos limites que antes faziam de uma cultura uma manifestação local, em direção a um movimento global, não mais movido pela proximidade física, mas por interesses e motivações que convergem por meio das tecnologias que permitem o diálogo entre indivíduos que vivem em locais distintos do planeta.

Um novo indivíduo, logo, um novo leitor. Leitor ubíquo, leitor de fragmentos, leitor de mundos de papel e mundos eletrônicos, que transita entre diferentes histórias

para criar a sua própria história, seu universo ficcional e a sua própria cultura. Das práticas culturais que possui, o *Homo zappiens* parece o leitor ideal para as narrativas contemporâneas apresentadas de modo fragmentado em diferentes suportes, as chamadas narrativas transmídia. Por serem textos construídos em diferentes modalidades e veiculados em diferentes suportes, captam a atenção parcial do leitor ubíquo e lhe apresentam não um caminho acabado, mas sim um verdadeiro labirinto repleto de conexões.

Nesse labirinto de possibilidades, o jovem leitor vai além e torna-se criador de suas próprias versões das narrativas que lê, usando seus conhecimentos sobre tecnologia para dar vida as suas ideias. Um leitor criador de histórias; uma história criatura das leituras de mundo de seu criador. Do mesmo modo que os ancestrais do homem usavam as fogueiras e a oralidade para perpetuar a cultura, o *Homo zappiens* usa a própria internet para dar continuidade ao seu modo de viver e conviver, porém, não mais compartilhando uma única e mesma história, mas proporcionando novas experiências de leitura, de escrita, de releitura e de reescrita. Um processo não cíclico como as reuniões ao redor das fogueiras há muito tempo, mas, sim, um processo expansivo, ramificável, explosivo e contagiante que atinge a tudo e a todos que apresentarem interesse por esse universo cultural.

Retomando os questionamentos iniciais, cuja questão norteadora referia-se ao intuito de investigar de que forma a tecnologia influenciou a cultura e as práticas de leitura do *Homo zappiens*, percebe-se que a cultura não apenas sofreu transformações com o surgimento das tecnologias, como é a própria vida do ser humano que se transforma todos os dias, por inúmeros motivos. As narrativas, por sua vez, mostram-se como possibilidades para a formação de novos leitores, aptos a fazer diferentes leituras, sejam elas leituras superficiais, leituras mais profundas ou mesmo leituras nas entrelinhas das histórias. A tecnologia, portanto, influenciou na criação de mecanismos capazes de ir além das relações já conhecidas entre autor-texto-leitor, contribuindo para a participação do leitor na própria construção das histórias que lê e no desenvolvimento de uma cultura cada vez mais global, uma *cibercultura* repleta de conexões e possibilidades nesse labirinto de páginas, telas e fases que permeiam a vida do *Homo zappiens*.

REFERÊNCIAS

- CHARTIER, R. *A história cultural: entre práticas e representações*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1988.
- _____. *Cultura popular: revisitando um conceito historiográfico*. *Estudos Históricas*, Rio de Janeiro, vol. 8, n. 16, 1995, p. 179-192. Disponível em: [http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/2005/1144]. Acesso em: 06 jun. 2017.
- CHARTIER, R.; LEBRUN, J. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. Tradução Reginaldo de Moraes. São Paulo: Ed. UNESP, 1999.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. Tradução Suzana Alexandria. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- _____. *Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture*. [s. d.] Disponível em: [http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/starwars.html]. Acesso em: 06 jun. 2017.
- KOCH, I. V.; ELIAS, V. M. *Leitura, texto e sentido*. In: KOCH I. V.; ELIAS, V. M. *Ler e compreender: os sentidos do texto*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2006.
- LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. 2 ed. Rio de Janeiro: 34, 2010.
- MURRAY, J. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elisa K. Daher; Marcelo F Cuzziol. São Paulo: Itáu Cultural, Unesp, 2003.
- OBLINGER, D. G.; OLBINGER, J. L. Chapter 2: Is It Age or IT: First Steps Toward Understanding the Net Generation. In.: OBLINGER, D. G.; OLBINGER, J. L. *Educating the Net Generation*. Educause, 2005, p. 2.1-2.20. Disponível em: [https://net.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf]. Acesso em 06 jun. 2017.
- SANTAELLA, L. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- _____. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.
- _____. *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus, 2013.
- SCHNEIDER, D. *O mundo mudou... bem na minha vez!* São Paulo: Integrare Editora, 2013.
- SILVA, M. *Sala de aula interativa*. 5 ed. Revisada. São Paulo: Edições Loyola, 2010.

VEEN, W. VRAKKING, B. *Homo Zappiens*: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.

Data de submissão: 10/03/2017

Data de aprovação: 20/05/2017