

## Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia / *Hybrid Discursive Genres in the Hypermedia Era*

Lucia Santaella\*

### RESUMO

A pluralidade em devir dos gêneros discursivos foi enfatizada por Bakhtin. Para ele, os gêneros do discurso tendem a crescer à medida que se desenvolvem e se complexificam as esferas da práxis humana. Em função dessa antecipação já anunciada por Bakhtin, o objetivo deste artigo é ampliar a noção de gêneros discursivos para as manifestações que ocorrem nas redes sociais digitais, batizando esse gênero de híbrido, dado o fato de que, nas redes, a discursividade estritamente verbal vaza as fronteiras não só da linearidade típica do verbo, no hipertexto, quanto também da exclusividade do discurso verbal nas misturas que este estabelece com todas as formas das imagens fixas e em movimento e com as linguagens sonoras, do ruído, à oralidade e à música, na multimídia.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gêneros discursivos; Hipertexto; Hipermídia; Gêneros híbridos

### ABSTRACT

*The future plurality of discursive genres was emphasized by Bakhtin. For him, the discursive genres tend to grow as the spheres of human praxis develop and become complex. Due to this anticipation already announced by Bakhtin, the purpose of this paper is to extend the notion of discursive genres for occurrences in digital social networks, baptizing them as hybrid genres, given the fact that in the web, the strictly verbal discourse leaks the borders not only of the typical linearity of verbal language, in hypertext, but also of the exclusivity of verbal discourse in its mixtures with all forms of fixed and moving images and also with sound, music, noise, and speech, in multimedia.*

**KEYWORDS:** *Discursive Genres; Hypertext; Hypermedia; Hybrid Genres*

---

\* Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, São Paulo, São Paulo, Brasil; CNPq; [lbraga@pucsp.br](mailto:lbraga@pucsp.br)

Ninguém pode duvidar que, desde a emergência da cultura digital, nos anos 1980-90 e cada vez mais crescentemente, estamos imersos em ambientes interativos, de natureza dialógica.

A tecnologia digital, em geral, e a rede digital, que chamamos de internet, em particular, mediando o uso, por exemplo, da telefonia móvel e os *tablets* eletrônicos, assim como a grande quantidade de programas (*apps*) e de formas de comunicação e informação digitais, como são as redes sociais ou os blogs, têm alterado as possibilidades de interação de milhares de pessoas a nível político, econômico, cultural, industrial e, sobretudo, no nível da vida diária (CAPURRO, 2013, p.8).

Nunca, tanto quanto agora, a teoria dialógica de Bahktin se fez tão presente e relevante. Em um trabalho anterior (MITTERMEYER e SANTAELLA, no prelo), realizamos, à luz da dialogia bakhtiniana, o estudo dos principais recursos oferecidos ao usuário pela plataforma *Facebook*: *curtir*, *comentar*, *compartilhar*. *Curtir* serve para o usuário aprovar a informação publicada e para conectar-se com a informação, acompanhando assim os desdobramentos da informação pelo recurso Notificações. *Comentar* possibilita agregar à informação publicada um comentário, que pode conter textos, *links*; estes podem remeter a outros sites, textos, imagens, vídeos, em qualquer lugar da *web*. *Compartilhar* permite que o usuário divulgue uma determinada informação, fazendo com que ela se movimente e se espalhe pela plataforma e pela *web* em geral.

Traço primordial dos processos de comunicação na *web*, a interatividade alcança seu clímax nas redes sociais digitais e nos games. Embora Bahktin tenha elegido o romance como *locus* privilegiado do dialogismo, seus conceitos, tais como heteroglossia, dialogismo e polifonia se prestam à perfeição para a análise da interatividade nas redes sociais digitais.

A heteroglossia é definida por Bahktin (1982) como a coexistência, o confronto e mesmo o conflito entre diferentes vozes. No caso do *Facebook*, a heteroglossia se faz sentir com mais ênfase quando concordâncias e discordâncias são justapostas sem que umas preponderem sobre as outras. O dialogismo é comunicação interativa em que cada um se vê e se reconhece através do outro. A dialogia é o ato do diálogo, modo como os sujeitos se relacionam, movimento entre o eu e o outro. No *Facebook*, a dialogia fica

clara quando o usuário publica uma mensagem e esta desencadeia reações discursivas nos participantes. A polifonia é a forma suprema do dialogismo, pois se define pela convivência e pela interação, em um mesmo espaço, de uma multiplicidade de vozes. Isso se manifesta no *Facebook* quando a publicação recebe comentários dos usuários e diversas vozes confluem na construção do diálogo. Quando o assunto fica sujeito a controvérsias, não é raro a polifonia se transformar em cacofonia.

### **O dialogismo nos gêneros discursivos**

É sabido que Bahktin expandiu o dialogismo dos processos comunicativos para o campo dos gêneros discursivos. Segundo Machado (2005, p.152), os gêneros discursivos bakhtinianos não consideram a classificação das espécies, mas sim o dialogismo que se efetua nos processos de comunicação. As “práticas prosaicas que diferentes usos de linguagem fazem do discurso”, oferecem-no como manifestação da pluralidade. “Ao valorizar os estudos dos gêneros”, o dialogismo encontrou “um excelente recurso para ‘radiografar’ o hibridismo, a heteroglossia e a pluralidade de sistemas de signos da cultura” (MACHADO, 2005, p.153). Conforme é ainda lembrado por Machado, “exatamente porque surgem na esfera prosaica da linguagem, os gêneros discursivos incluem toda sorte de diálogos cotidianos bem como enunciações da vida pública, institucional, artística, científica e filosófica (2005, p.155)”.

Tendo isso em vista, Machado recorre aos dois tipos principais de gêneros levantados por Bahktin: os primários e os secundários que, longe de serem excludentes, são complementares. Os primeiros referem-se à comunicação cotidiana. Os segundos, à comunicação produzida por meio de códigos culturais elaborados, como a escrita. Assim, enquadram-se nos secundários os romances, gêneros jornalísticos, ensaios filosóficos. São “formações complexas porque são elaborações da comunicação cultural organizada em sistemas específicos como a ciência, a arte e a política” (2005, p.155). A pluralidade em devir dos gêneros discursivos é enfatizada por Bahktin ele mesmo.

A riqueza e diversidade dos gêneros discursivos são imensas, porque as possibilidades da atividade humana são inesgotáveis e porque em cada esfera da práxis existe todo um repertório de gêneros discursivos

que se diferenciam e crescem à medida que se desenvolve e se complexifica a própria esfera (BAJTÍN, 1982, p.248)<sup>1</sup>.

Em função dessa antecipação já promovida por Bakhtin, o objetivo deste artigo é ampliar a noção de gêneros discursivos para as manifestações que ocorrem nas redes sociais digitais, batizando esse gênero de híbrido, dado o fato de que, nas redes, a discursividade estritamente verbal vaza as fronteiras não só da linearidade típica do verbo, no hipertexto, quanto também da exclusividade do discurso verbal nas misturas que este estabelece com todas as formas das imagens fixas e em movimento e com as linguagens sonoras, do ruído, à oralidade e à música, na multimídia.

### **Letramento digital e hipermídia**

Vale ressaltar que o caminho para a proposta acima enunciada foi devidamente aberto tanto por Brait (2006, p.12-13) quanto por Machado (2005, p.163; p.165). Para Brait, as particularidades discursivas apontam para contextos mais amplos que incluem o extralinguístico. Isso permite “esmiuçar campos semânticos, descrever e analisar micro e macro-organizações sintáticas, reconhecer, recuperar e interpretar marcas e articulações enunciativas que caracterizam o(s) discurso(s) e indicam sua heterogeneidade constitutiva, assim como a dos sujeitos aí instalados”.

Machado avança ao afirmar que os gêneros discursivos invadem também “as linguagens da comunicação, seja dos ritos ou das mediações tecnológicas”. Do ponto de vista do dialogismo, a polifonia urbana, por exemplo, resulta de gêneros discursivos marcados pela diversidade: sinalizações de trânsito, anúncios, placas de ruas e de casas comerciais, além de rádio, televisão e mídia digital “para reproduzir os gêneros básicos da programação como jornalismo, publicidade, videoclipe, charges, *slogans*, *banners*, *gingles* e vinhetas”. A partir disso, Machado propõe que os gêneros discursivos podem ser vistos sob o ponto de vista ontogenético e filogenético. Os primeiros realizam-se nas interações produzidas na esfera da comunicação verbal. Os segundos expandem-se para

---

<sup>1</sup> Versão em espanhol: “La riqueza y diversidad de los géneros discursivos es inmensa, porque las posibilidades de la actividad humana son inesgotables y porque en cada esfera de la praxis existe todo un repertorio de géneros discursivos que se diferencia y cresce a medida de que se desarrolla y se complica la esfera misma”. Cf. BAKHTIN, 2006, p.261-306.

“outras esferas da comunicação realizada graças à dinâmica de outros códigos culturais”.

Na esteira de Machado, aqui proponho que a hibridização discursiva atinge seu ápice nos ambientes das redes sociais. É bem lembrado por Machado (2005, p.164) que “o ambiente é a condição sem a qual o diálogo simplesmente não acontece”. Ora, é mais do que sabido que as redes sociais se constituem em ambientes virtuais programados muito justamente para promover o diálogo no seu mais alto grau de intensificação.

Nesses ambientes, impera a hibridização discursiva que tem sido chamada de “letramento digital” ou “alfabetização informacional”. Em 2002, Soares (p.151) já chamava atenção para o letramento digital emergente, ou seja, “um certo *estado* ou *condição* que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do *estado* ou *condição* – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel”. Embora essa declaração seja aguda, a autora parece estar se referindo aí meramente ao texto verbal, sem que seja levado em consideração o fato de que, desde meados dos anos 1990, as interfaces gráficas de usuário já povoavam as redes e os processos de navegação de seus usuários com gráficos, imagens, diagramas e rotas que nada tinham de exclusivamente verbal.

Poucos anos depois de Soares (2002), Santos (2006, p.81) apontava para a alfabetização informacional, audiovisual, tecnológica, multimídia, necessária à interação nas redes digitais.

A alfabetização informacional, designação resultante da tradução e interpretação da expressão americana *information literacy*, requer uma alfabetização no sentido tradicional (saber ler e escrever verbalmente), mas também uma alfabetização visual (saber ler e escrever mensagens visuais), uma alfabetização audiovisual (saber ler e escrever mensagens audiovisuais) e ainda competências informáticas.

Eshet (2004 *apud* COLL et al., 2010) foi ainda mais longe na constatação da complexidade envolvida pelos meios digitais. A alfabetização digital, para Eshet,

é um modo especial de pensar, uma mentalidade (*mindset*) com um componente fotovisual (*photo-visual literacy*), relacionado à leitura de representações visuais; um componente de reprodução (*reproduction literacy*), relacionado à reciclagem criativa de materiais existentes; um componente de pensamento ramificado (*branching literacy*), relacionado à hipermídia e ao pensamento lateral; um componente

informacional (*information literacy*), relacionado à capacidade para avaliar e utilizar inteligentemente a informação; e um componente socioemocional (*socio-emotional literacy*), relacionado à capacidade para compartilhar informações e realizar aprendizagens colaborativas mediante o uso de ferramentas e plataformas de comunicação digital. (COLL et al., 2010, p.299)

Para fazer jus à riqueza semiótica do hibridismo discursivo, que está presente nos diálogos mediados pelas plataformas de relacionamento, tenho preferido a utilização do termo “hipermídia” em lugar de “letramento digital” ou “informacional”. Penso que “hipermídia”, de saída, nos livra de qualquer resíduo de “linguocentrismo”. O termo em inglês “*literacy*” já vem suficientemente marcado por uma tendenciosidade linguística. Quando traduzido para o português, “letramento” ou “alfabetização”, seu sentido fica ainda mais marcado pela parcialidade do verbal. Bem longe dessa parcialidade, a linguagem das redes digitais, tanto nos sites de relacionamento quanto na ação de navegar pelas redes informacionais, é inteiramente nova, trazendo com ela um gênero discursivo eminentemente híbrido, hipermidiático.

### **O hibridismo da hipermídia**

A hipermídia mescla o hipertexto com a multimídia. O prefixo hiper, na palavra hipertexto, refere-se à capacidade do texto para armazenar informações que se fragmentam em uma multiplicidade de partes dispostas em uma estrutura reticular. Através das ações associativas e interativas do receptor, essas partes vão se juntando, transmutando-se em versões virtuais que são possíveis devido à estrutura de caráter não sequencial e multidimensional do hipertexto.

Vários autores têm chamado atenção para o fato de que as enciclopédias clássicas já apresentavam ferramentas de orientação similares ao hipertexto atual, como são os dicionários, léxicos, índices, *thesaurus*, atlas, quadros de sinais, sumários e remissões ao final dos artigos. No suporte digital, entretanto, a pesquisa nos índices, os usos dos instrumentos de orientação, a passagem de um nó a outro, se realizam em frações de segundos.

Isso acontece porque o computador pode recuperar informação de qualquer parte de sua memória em alta velocidade. Com tanta rapidez de acesso, é tão fácil saltar de

uma página para outra, quanto da primeira para a última, de uma página em um documento para outra página em qualquer outro documento. Em menos de um piscar de olhos, qualquer elemento armazenado digitalmente pode ser acessado em qualquer tempo e em qualquer ordem. A não linearidade é uma propriedade do mundo digital e a chave-mestra para a descontinuidade se chama *hiperlink*, quer dizer, a conexão entre dois pontos no espaço digital, um conector especial que aponta para outras informações disponíveis e que é o capacitador essencial do hipertexto.

Portanto, o que o hipertexto nos apresenta é um texto que, em vez de se estruturar frase a frase linearmente como em um livro impresso, caracteriza-se por nós ou pontos de intersecção que, ao serem clicados, remetem a conexões não lineares, compondo um percurso de leitura que salta de um ponto a outro de mensagens contidas em documentos distintos, mas interconectados. Isso vai compondo uma configuração reticular.

A explicação parece complicada, mas é justamente o que o usuário faz ao ler um documento nas redes, quando clica em palavras sublinhadas ou coloridas para obter informações que estão localizadas em outros documentos. Desse modo, a estrutura do hipertexto é multilinear, passa-se de um ponto a outro da informação, com um simples e instantâneo clique ou toque, no caso dos *i-Pads* e *tablets*. A estrutura é também interativa, pois o hipertexto implica a manipulação por parte do usuário-leitor. A estrutura vai se compondo de acordo com os cliques e caminhos que se escolhe dar ou não.

Em um sistema como esse, os conceitos de escrita e de texto sofrem mudanças substanciais. Embora um elemento textual possa ainda ser isolado, todo o sistema é primordialmente interativo e aberto com mensagens em circuito continuamente variáveis.

A multimídia, por sua vez, consiste na hibridação, quer dizer, na mistura de linguagens, de processos sígnicos, códigos e mídias. Infelizmente, têm sido pouco lembradas e trabalhadas as mudanças substanciais na constituição das linguagens humanas que o mundo digital introduziu e que se manifestam nas misturas inextricáveis entre o verbal, o visual e o sonoro. O ciberespaço se apropria e mistura, sem nenhum limite, todas as linguagens pré-existentes: a narrativa textual, a enciclopédia, os quadrinhos, os desenhos animados, o teatro, o filme, a dança, a arquitetura, o design urbano etc. Nessa malha híbrida de linguagens, nasce algo novo que, sem perder o vínculo com o passado, emerge com uma identidade própria: a multimídia, esta que é responsável pelo que este

artigo está propondo sob o conceito de gêneros discursivos híbridos, o que implica conceber a discursividade como necessariamente multimidiática.

Quando o usuário aperta o botão e começa a manipular, pelo *mouse* ou pelo toque, quaisquer das interfaces computacionais, grandes ou pequenas, de que hoje se dispõe, o que aparece e escorrega pelas telas? Uma enxurrada dos mais distintos tipos de signos moventes, reagentes, sensíveis às intervenções que neles são feitas. As telas se enchem de sinais de orientação, de imagens, fotos, desenhos, animações, sons de distintas espécies e certamente de palavras, legendas e textos. Essas aparições dependem da interatividade do agente-usuário que vai conectando informações por meio de *links*.

Ao se fundir com a multimídia, o hipertexto se torna hipermídia, quer dizer, os nós, que remetem a outros documentos, não são mais exclusivamente textuais, mas conduzem a fotos, vídeos, músicas etc. Essa mistura densa e complexa de linguagens, feita de hiper-sintaxes multimídia -- povoada de símbolos matemáticos, notações, diagramas, figuras, também povoada de vozes, música, sons e ruídos -- inaugura um novo modo de formar e configurar informações, uma espessura de significados que não se restringe à linguagem verbal, mas se constrói por parentescos e contágios de sentidos advindos das múltiplas possibilidades abertas pelo som, pela visualidade e pelo discurso verbal. Isso parece dar guarida à hipótese de que, nas raízes de todas as misturas possíveis de linguagens, encontram-se sempre três matrizes fundamentais: a verbal, a visual e a sonora, em todas as variações que cada uma delas realiza, conforme defendi no livro *Matrizes da linguagem e pensamento. Sonora, visual, verbal* (SANTAELLA, 2001).

Portanto, da fusão da estrutura hipertextual com a multimídia, brota a hipermídia. Para compreendê-la, é preciso dar o pulo do gato da superfície das mídias digitais para os interiores de suas linguagens, pois neles são encontrados processos sógnicos de alta complexidade, misturas entre linguagens dos mais variados gêneros e espécies as quais, desde o momento em que o computador acolheu uma pletera de linguagens em seus processamentos, têm sido chamadas de hipermídia. E quando a WWW, a interface gráfica de usuários, foi incorporada às redes, a hipermídia tornou-se a linguagem que lhe é própria, uma linguagem tecida de multiplicidades, heterogeneidades e diversidades de signos que passaram a coexistir na constituição de uma realidade semiótica distinta das formas previamente existentes de linguagem.

Portanto, a hipermídia é composta por conglomerados de informação multimídia (verbo, som e imagem) de acesso não sequencial, navegáveis através de palavras-chave semialeatórias. Assim, os ingredientes da hipermídia são imagens, sons, textos, animações e vídeos que podem ser conectados em combinações diversas, rompendo com a ideia linear de um texto com começo, meio e fim pré-determinados e fixos.

As múltiplas aparições de natureza multimídia, que competem na atenção do receptor e são acessíveis por meio de *hiperlinks*, criam um espaço heterogêneo que consiste de camadas de programação executadas a cada clique do mouse do computador, ou ao toque dos dedos no *tablet*.

As diferentes páginas de uma hipermídia ganham a atenção do receptor por meio da interpenetração, justaposição e multiplicação da página anterior na página seguinte. O deslocamento constitui-se na estratégia operativa do estilo hipermídia cujos recursos criam um espaço visual inteiramente novo.

Desse modo, o controle das discontinuidades, na medida em que o receptor se movimenta no espaço hipermídia, é realizado pela mente do receptor que, para tal, desenvolve processos perceptivos e cognitivos inéditos que são próprios de um novo tipo de leitor inaugurado pelo mundo digital, o leitor imersivo. Conforme já analisei em outras ocasiões (SANTAELLA, 2004, 2013), o leitor imersivo implica habilidades perceptivo-cognitivas muito distintas daquelas que são empregadas pelo leitor de um texto impresso que segue as sequências de um texto virando páginas, manuseando volumes. Por outro lado, são habilidades também distintas daquelas empregadas pelo receptor de imagens ou espectador de cinema, televisão. Esse leitor pratica pelo menos quatro estratégias de navegação:

- (a) Escanear a tela, em um processo de reconhecimento do terreno.
- (b) Navegar, seguindo pistas até que o alvo seja encontrado.
- (c) Buscar, ou seja, esforçar-se para encontrar o alvo que tem em mente.
- (d) Deter-se no “saiba mais”, explorando a informação em profundidade, até chegar à fonte mais especializada.

É imersivo porque, no espaço informacional, perambula e se detém em telas e programas de leituras, num universo de signos evanescentes e continuamente disponíveis. Cognitivamente em estado de prontidão, esse leitor conecta-se entre nós e nexos, seguindo roteiros multilíneares, multissequenciais e labirínticos que ele próprio

ajuda a construir ao interagir com os nós que transitam entre textos, imagens, documentação, músicas, vídeo etc. Através de saltos que vão de um fragmento a outro, esse leitor é livre para estabelecer sozinho a ordem informacional que lhe apetece. É bem verdade que, cada vez mais as redes estão sendo povoadas de aplicativos que já entregam ao leitor aquilo que procura, sem que tenha de navegar em processos de busca.

Além disso, nos últimos anos, as transformações por que tem passado a cultura digital e a aceleração dessas transformações são vertiginosas, especialmente devido à emergência dos dispositivos móveis. Tanto é que, nesse curto espaço de tempo, surgiu um quarto tipo de leitor que batizei de leitor ubíquo (SANTAELLA, 2013, p.277-284), uma denominação que já está também aparecendo a outros pesquisadores da cultura digital, o que só vem comprovar sua inquestionável presença.

É nos espaços da hipermobilidade, ou seja, a mobilidade física fundida à mobilidade da informação nas redes, que emergiu o leitor ubíquo com um perfil cognitivo inédito que incorpora características do leitor imersivo, mas a elas acrescenta a contingência de poder acessar informações e trocar mensagens com seus pares ou ímpares de qualquer lugar em que estiver.

Portanto, é ubíquo porque está continuamente situado nas interfaces de duas presenças simultâneas, a física e a virtual, interfaces que reinventam o corpo, a arquitetura, o uso do espaço urbano e as relações complexas nas formas de habitar, o que repercute nas esferas de trabalho, de entretenimento, nas esferas de serviços, de mercado, de acesso e troca de informação, de transmissão de conhecimento e de aprendizado.

Para esse tipo de leitor, a linguagem continua sendo a hipermídia, que é a linguagem por excelência das redes e que está longe de se limitar a programas e produtos. Ela é, na realidade, uma nova configuração das linguagens humanas, assim como o livro, o jornal, o cinema e o vídeo foram e continuam sendo configurações de linguagens com características próprias. Trata-se de uma dinâmica de linguagem que modifica substancialmente a condição do receptor. Este se transforma em cocriador de mensagens que se constroem por meio de sua interação. Além disso, as plataformas atuais, como os *blogs*, as redes sociais -- e mesmo as *wikis* -- permitem que o antigo receptor se converta em produtor e divulgador de suas próprias mensagens, traço fundamental desse novo tipo de gênero discursivo que, além de híbrido, coloca nas mãos do usuário o destino de suas viagens e perambulações pelas redes, suas trocas e compartilhamentos no diálogo com o

outro. Trata-se, portanto, de um gênero discursivo que torna cada participante responsável por aquilo que deseja expor de si mesmo e do outro e por aquilo que deseja manter no silêncio de sua privacidade, embora, é preciso convir, existam câmeras e *streetviews* que podem tornar presentes nas redes mesmo aqueles que preferem se retrair na sua discricção. Em suma, nunca tanto quanto agora as ambivalências e contradições dos processos comunicativos humanos gritaram tanto na face dos nossos olhos.

## REFERÊNCIAS

- BAJTÍN, M. M. El problema de los géneros discursivos. In: *Estética de la creación verbal*. Trad. Tatiana Bubnova. Ciudad del México: SigloVeintiuno, 1982, p.248-293.
- BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: *Estética da criação verbal*. Trad. Paulo Bezerra. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p.261-305.
- BRAIT, B. Análise e teoria do discurso. In: BRAIT, B. (org.). *Bakhtin: outros conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2006, p.9-32.
- CAPURRO, R. Dores e delícias da era digital. Entrevista concedida à *Revista Cult*, Ano VII, no. 93, abril de 2013, p.5-13.
- COLL, C. e MONEREO, C. *Psicologia da educação virtual. Aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação*. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- MACHADO, I. Gêneros discursivos. In: BRAIT, B. (org.), *Bakhtin: conceitos-chave*. São Paulo: Contexto, 2005, p.151-166.
- MITTERMEYER, T. e SANTAELLA, L. O dialogismo do Facebook. In: *Sociotramas. Estudos multitemáticos de redes digitais*. No prelo.
- SANTAELLA, L. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2001.
- \_\_\_\_\_. *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.
- SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita. Letramento na cibercultura. *Educ.Soc.*, vol. 23, no. 81, Campinas, p.143-160. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13935.pdf> Acesso: 05/05/2013.

*Recebido em 16/05/2014*

*Aprovado em 20/09/2014*