

O gênero emergente *webcomics*

The emerging genre webcomics

Ulisses De Oliveira

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – Mato Grosso do Sul – Brasil

Julia Leal Barbosa

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul – Mato Grosso do Sul – Brasil

Resumo: Com o avanço da tecnologia, vemos novos gêneros textuais surgindo. Alguns destes, são variações de gêneros textuais já conhecidos, mas que assumem novas características a partir de novas tecnologias, ferramentas digitais e semioses. Esse é o caso das *webcomics*, uma variação das histórias em quadrinhos de outrora. O crescimento da procura pelo gênero tem fortes raízes na popularidade das histórias em quadrinhos e seu uso em sites e plataformas de publicações de *comics* (EISNER, 1995). O presente artigo tem como objetivo estudar esse gênero emergente e determinar suas características composicionais. Para tanto, utilizamos dos pressupostos teóricos dos estudos de gênero (MARTIN, 1992; HALLIDAY e HASAN, 1989) e da Linguística da Internet (CRYSTAL, 2005) para os estudos específicos sobre *webcomics* e os aspectos do e-discurso. No que concerne ao gênero e seus elementos, aplicamos os conceitos da Estrutura Genérica Potencial (EGP) que descreve padrões linguísticos que ocorrem no gênero por determinação de variáveis de elementos obrigatórios, opcionais, sequenciais e recursivos. O corpus do estudo é constituído de 10 (dez) textos extraídos da base de dados pública online *webtoon*. Os resultados do estudo indicaram padrões consistentes de elementos obrigatórios, opcionais, sequenciais e recursivos no corpus, conferindo ao gênero padrões composicionais bem estabelecidos. Além disso, aspectos do e-discurso também foram identificados, tais como, abreviações e acrônimos; emoticons, emojis e outros recursos similares, novas grafias e ortografias, hipertextualidade, interatividade (comentários, sugestões de leitores, múltipla autoria, etc.), anonimato e pseudonimato e, por fim, fragmentação textual.

Palavras-chave: gênero; *webcomics*; histórias em quadrinhos; Linguística da Internet.

Abstract: With the advancement of technology, we witness new textual genres emerging. Some of these are variations of already known textual genres, but which take on new characteristics based on new technologies, digital tools and semiosis. This is the case with *webcomics*, a variation on the comic books from the past. The growth in demand for the genre has strong roots in the popularity of comic books and their use on comic publishing websites and platforms (EISNER, 1995). The present article aims to study this emerging genre and determine its compositional characteristics. To this end, we use the theoretical assumptions of gender studies (MARTIN, 1992; HALLIDAY and HASAN, 1989) and Internet Linguistics (CRYSTAL, 2005) for specific studies on *webcomics* and aspects of e-discourse. Regarding the genre and its elements, we apply the concepts of the Generic Structure Potential (GSP) which describes linguistic patterns that occur in the genre by determining variables of mandatory, optional, sequential, and recursive elements. The study corpus consists of 10 (ten) texts extracted from the public online *webtoon* database. The results of the study indicated consistent patterns of mandatory, optional, sequential, and recursive elements in the corpus, giving the genre well-established compositional patterns. Furthermore, e-discourse aspects were also identified, such as abbreviations and acronyms; emoticons, emojis and other similar resources, new spellings and writings, hypertextuality, interactivity (comments, reader suggestions, multiple authorship, etc.), anonymity and pseudonymity and, finally, textual fragmentation.

Keywords: genre; *webcomics*; comics; Internet linguistics.

1 Introdução

Desde sua introdução com os estudos bakhtinianos, na década de 1980, o conceito de gênero tem sido analisado por diversas perspectivas por pesquisadores em todo o mundo. Destaques são feitos às abordagens sócio semiótica (de Hasan, Martin, Fowler, Kress e Fairclough), sócio retórica (de Swales, Miller e Bazerman) e a sócio-discursiva (de Bakhtin, Adam, Bronckart e Maingueneau).

Dentre tais filiações teóricas, muito se avançou no entendimento do conceito de gênero por meio dos linguistas sistêmico-funcionais como Martin (1992, 1997) e Eggins (1994), os quais usaram o conceito para complementar a noção de Halliday de registro e tratar da configuração contextual. Na América, as pesquisas de Miller (1984), Bazerman (1984), Swales (1990) e Yates e Orlikowski (1992) contribuíram para uma compreensão abrangente do gênero, introduzindo modelos que traziam as complexidades discursivas dos sistemas de gênero e enquadre cultural. Em Hong Kong, Bhatia (1993) enfocou a aplicação prática da teoria na análise de gêneros não literários – especialmente de textos de ESP.

Embora esses estudos de gênero ofereçam contribuições importantes, é necessário considerar que a maioria dos teóricos de gênero acima (com exceção de Yates e Orlikowski – e.g. Yates, Orlikowski e Okamura, 1999) se concentrou em gêneros transmitidos por meio da fala ou da escrita. Entretanto, nos últimos anos, tem havido um aumento significativo na criação e popularidade de novos gêneros digitais, impulsionados em grande parte pela evolução contínua da tecnologia e pela diversificação dos interesses dos usuários.

Nesse sentido destacamos disseminação de gêneros digitais emergentes na esteira da popularização e diversificação do que David Crystal denomina como *output*, ou saídas. Ao estabelecer a Linguística da Internet, o linguista britânico enfrenta uma questão central para o entendimento dos gêneros digitais.

Uma questão terminológica bastante diferente é como chamar as várias entidades que formam o discurso da Internet, como e-mail, blogs, chats e tweets. Um dos principais objetivos da linguística da Internet é estabelecer seu caráter linguístico. Eles são frequentemente descritos como gêneros, mas isso sugere uma homogeneidade que ainda não foi estabelecida. A mesma dúvida surgiria se fossem chamados variedades ou dialetos ou registros ou qualquer um dos outros termos para usos situacionalmente relacionados da linguagem fornecidos pela sociolinguística e estilística. Os linguistas devem demonstrar coerência linguística, não a assumir. Precisamos de um termo teoricamente neutro, [...] proponho o uso de *outputs* (CRYSTAL, 2015, p.9-10)

Assim, saídas como o *YouTube*, *Facebook*, *TikTok*, *Instagram*, entre outros, têm fomentado o surgimento de novos gêneros. Um exemplo é a já consolidada *Instapoetry* (Outro, Author 1, 2020) e as *webcomics*, objeto do presente estudo.

As *webcomics* são histórias em quadrinhos criadas especificamente para serem publicadas na internet. Elas são geralmente criadas por artistas independentes e publicadas em seus próprios sites, em plataformas de hospedagem de *webcomics*, ou em redes sociais como o *Instagram* e o *Twitter* (KIM, 2015).

Estudos como os de Walters (2009), Kogel (2013) e Jacobs (2014) demonstram que, ao contrário das histórias em quadrinhos tradicionais, as *webcomics* não estão sujeitas às restrições de espaço e tempo, o que significa que os criadores têm mais liberdade para explorar uma variedade de estilos narrativos e visuais. Elas também tendem a ser mais acessíveis e democráticas do que as histórias em quadrinhos impressas, já que estão disponíveis gratuitamente para qualquer pessoa com acesso à internet.

As *webcomics* podem abranger uma ampla gama de gêneros, incluindo comédia, drama, ação, ficção científica e fantasia. Alguns exemplos populares de *webcomics* incluem XKCD, Cyanide & Happiness e Penny Arcade.

O presente artigo tem o objetivo de analisar as *webcomics* e determinar suas características e seu surgimento. Para tanto, utilizamos dos pressupostos

teóricos dos estudos de gênero (MARTIN, 1992; HALLIDAY e HASAN, 1989) e da Linguística da Internet (CRYSTAL, 2005). Por meio do entendimento de gênero de Martin (1992) e Eggins (1994) analisaremos os estágios e finalidades do gênero e sua configuração contextual (HALLIDAY e HASAN, 1989) e Estrutura Genérica Potencial. A configuração contextual (doravante CC) é a junção de estruturas específicas recorrentes que podem ser determinadas a partir de uma análise estrutural, portanto, a CC é o elemento principal que será destacado no decorrer desse artigo para determinar a estrutura deste gênero emergente.

O corpus do estudo é constituído de 10 textos, retirados de bases de dados públicas online e no desenvolvimento da pesquisa, buscamos investigar questões adjacentes das características dos gêneros digitais emergentes.

A seguir, discutiremos algumas perspectivas do estudo do gênero e aspectos da Teoria de Gênero e Registro, Configuração Contextual e Estrutura Genérica Potencial.

2 Estudos sobre Gênero

O estudo de gênero envolve diferentes perspectivas teóricas, nas quais os autores utilizam diversos aspectos, como social, histórico, dialógico, comunicativo, sistema-funcional, cultural, crítico, institucional, entre outros, para fundamentar suas bases teóricas. De acordo com os estudos de Meurer, Bonini e Motta-Roth (2005), foram identificadas as teorias mais frequentemente utilizadas nesse campo, que são a sócio-semiótica, a sócio-retórica e a sócio-discursiva de Bakhtin (2003). No Brasil, a teoria sócio-discursiva, defendida principalmente por Bakhtin, é a mais comumente empregada nos estudos de discurso. Essa teoria argumenta que a comunicação humana ocorre por meio do discurso, que é constituído por enunciados e está relacionado a questões sociais e históricas específicas.

Dentro de outro campo do estudo de gênero temos a socio semiótica, com expoentes como Hasan

(1989), Martin (1992), Eggins (1994), Eggins e Martin (1997) e Martin e Rose (2008). Hasan (1989) foi a primeira sistemicista a desenvolver um estudo de gênero discursivo no qual ela define que “três variáveis: o campo do discurso, a natureza da relação entre os participantes e o modo do discurso.” (DELL’ISOLLA, 2012, p.10) essa é a configuração que a autora define como *configuração contextual* na qual é a forma essencial para se ter uma interação linguística.

Entre as diferentes teorias de discussão de gênero, há um consenso entre os teóricos de que o texto é uma forma de utilização da linguagem. Hasan (1989) afirma que o gênero deve ser compartilhado na sociedade, sendo a língua a forma interativa por meio da qual isso ocorre. Por sua vez, Martin (1984) define gênero como uma atividade com finalidades específicas e organizadas, na qual os indivíduos envolvidos são membros da cultura ao seu redor¹. Portanto, para esses dois autores, o gênero está intrinsecamente ligado ao contexto social. Nesse sentido, uma análise de gênero compreende três fatores: finalidade; lugares de fala; organização textual. Assim, “esses fatores constitutivos de gêneros são necessários, mas não suficientes, por isso devem estar associados à maneira pela qual o gênero contribui para a construção do sentido”. (DELL’ISOLLA, 2012, p.13).

Tal entendimento está ligado às perspectivas de Fairclough (1989), Bazerman (1994, 1997) e Miller (1984) que entendem o gênero como um produto social, ou seja, que a construção do sentido deve ser envolvida e construída socialmente.

Na presente pesquisa, ao abordarmos a *webcomic*, consideramos que é um gênero constituído por apresentar finalidade discursiva e estágios textuais (cf. MARTIN, 1984) bem delineados, os quais exploraremos em detalhe na análise.

No esteio do entendimento funcionalista de gênero, foram desenvolvidas e expandidas as Teoria de Gênero e Registro e Estrutura Genérica Potencial, as quais discutiremos a seguir.

¹Adaptado de “A staged, goal-oriented, purposeful activity in which speakers engage as members of our culture” (MARTIN, 1984, p. 25).

3 Teoria de Gênero e Registro e Estrutura Genérica Potencial

A Teoria de Gênero e Registro (doravante TGR) foi inicialmente desenvolvida por Michael A. K. Halliday (1978) e tem aplicações em diferentes áreas, incluindo a análise de gêneros textuais e registros linguísticos. A TGR explora como a linguagem é usada em contextos específicos e como diferentes gêneros e registros se manifestam por meio de escolhas linguísticas distintas para cumprir diferentes funções comunicativas.

A noção de gênero é base para a TGR, sendo este um fator essencial para entender a dinâmica social refletida nos textos por meio das variáveis de contexto de gênero (contexto de cultura) e registro (contexto de situação). “O contexto de cultura abrange os modos de vida, os costumes, os valores e as crenças pessoais. A combinação dos contextos de cultura e de situação resultam nas semelhanças e diferenças entre os textos” (SILVA, 2018, p.306), enquanto o registro (cf. HALLIDAY; HASAN, 1989) estrutura o contexto situacional imediato que incide sobre o enunciado.

Para Halliday e Hasan (1989), é na interação com as pessoas que a aprendizagem de gêneros e registros se concretiza, e a língua é o principal recurso para construirmos a experiência por meio de recursos semióticos como imagem, movimento, som, cor, etc.

Halliday descreveu o contexto de situação como “o ambiente total em que um texto se desenvolve” (1978, 1989), ligando-o às três funções da linguagem de estabelecer as relações sociais (relações), construir a experiência da atividade social (campo) e criar textos coerentes a partir dos significados das outras funções (modo). Em outras palavras: Campo refere-se ao que está acontecendo e em qual atividade os participantes estão engajados; Relações se refere a quem está participando da interação, às relações de poder e solidariedade, aos papéis sociais desempenhados pelos participantes, à natureza das relações sociais entre os interlocutores; e Modo se refere à organização dos significados da experiência e da interação em um texto coerente por

meio da textura do fluxo de informação e a modalidade de comunicação: fala, escrita, telefone, mensagens pelo celular, e-mails, salas de bate-papo, páginas da internet, cartas, rádio, CD, televisão, filme, vídeo, DVD, etc.

Portanto, a TGR reconhece que a relação entre linguagem e gênero é complexa e influencia tanto a estrutura linguística quanto os fatores sociais relacionados ao gênero.

A partir dos estudos de Halliday e Hasan sobre tais dimensões contextuais e sua realização linguística, foi se desenvolvendo a Estrutura Genérica Potencial – ou Estrutura Potencial Genérica, um conceito que se concentra na análise da estrutura linguística. A EGP parte da co-ocorrência de padrões linguísticos nos gêneros para estabelecer três variáveis para a sua compreensão. Hasan (1989) propõe um modelo para a compreensão dessas variáveis (SIMÕES, 2015): (a) Obrigatórias: características que geralmente são encontradas em todos os exemplos de um determinado gênero. Essas características são essenciais para a identificação do gênero e podem incluir elementos estruturais ou linguísticos específicos; (b) Opcionais: características que podem estar presentes em um determinado gênero, mas não são necessárias para a identificação do gênero em si. Elas podem contribuir para a riqueza ou complexidade do texto, mas sua ausência não invalida a classificação do texto como pertencente a esse gênero; (c) Sequenciais: referem-se à ordenação típica das partes ou seções do texto. Certos gêneros textuais têm uma sequência específica de partes que são organizadas de maneira previsível; e (d) Recursivas: características que podem aparecer repetidamente dentro do texto, muitas vezes em diferentes partes. Essas características podem ter um papel importante na estruturação e coesão do texto.

A Teoria de Gênero e Registro (TGE) e a Estrutura Genérica Potencial são conceitos relacionados que se complementam na compreensão da relação entre linguagem e gênero. Dessa forma, a TGE e a EGP trabalham em conjunto para analisar e descrever como a linguagem reflete e constrói normas de gênero, bem como para identificar as estruturas

linguísticas subjacentes que moldam a expressão e a interpretação de gênero na linguagem (VIAN JR, 2023). Essas abordagens teóricas ajudam a revelar as complexidades e dinâmicas envolvidas na relação entre linguagem e gênero, no caso desta pesquisa, o gênero *webcomics*.

4 A Linguística da Internet

Ao considerarmos veículos digitais como meios de propagação das *webcomics*, o que inclui, jornais digitais, websites pessoais, redes sociais, entre outros, adotamos o entendimento de uma linguagem específica na realização deste tipo de texto e, portanto, consideramos as perspectivas da Linguística da Internet.

Seu precursor, David Crystal (2005) define a Linguística da Internet como um campo em desenvolvimento que analisa as manifestações linguísticas presentes na internet, as quais incluem múltiplas modalidades textuais tais como: imagem, música, escrita, vídeo, entre outros.

Algumas das transformações linguísticas apontadas por Crystal (2005) estão diretamente relacionadas com as *webcomics*. Como demonstram Steven Withrow e John Barber (2005), tais aspectos estão presentes nesse gênero na sua realização linguística e alcance em comunidades discursivas. Dentre as quais, podemos citar:

– Abreviações e acrônimos: popularização do uso de abreviações e acrônimos, como "lol" (*laughing out loud*), "brb" (*be right back*) e "omg" (*oh my god*). Essas formas abreviadas são amplamente utilizadas nas *webcomics*, entre outros textos, para economizar tempo e caracteres.

– Emoticons e emojis: emoticons usuais, como ":-)", e os emojis – pequenas imagens que representam emoções e expressões faciais –, tornaram-se elementos essenciais na comunicação online. Nas *webcomics* ajudam a transmitir sentimentos e intenções em um ambiente onde a comunicação não verbal é limitada.

– Novas grafias e ortografias: a internet também influenciou a criação de novas grafias e ortografias. Por exemplo, o uso de letras repetidas (ex: "olaaa") para enfatizar uma palavra, o emprego de letras minúsculas no início de uma frase ou o uso excessivo de letras maiúsculas para indicar ênfase (ex: "OMG!"). Tais práticas são características da comunicação online e são aceitas no contexto das *webcomics*.

– Comunidades linguísticas online: a formação de comunidades virtuais (MARTÍN-MARTÍN, 2015) onde as pessoas compartilham interesses comuns impulsionou o desenvolvimento de vocabulário próprio, jargões e expressões específicas, criando um senso de identidade e pertencimento aos leitores de *webcomics*. Tal mudança afetou inclusive a noção de autoria desses textos, incluindo as noções de "múltipla autoria" e competição cooperativa (MISEMER, 2019, p.8).

Nossa pesquisa, portanto, procura identificar os traços linguísticos supracitados que, ulteriormente, são centrais na distinção das *webcomics* das HQs, conforme desenvolvemos na seção seguinte.

5 Gênero Digital emergente *webcomics*: os HQs da era tecnológica

Antes de abordarmos as *webcomics*, precisamos entender o que é um gênero digital emergente assumindo um entendimento de gênero na perspectiva funcionalista. A definição de gênero proposta por Martin (1984, p.25), a partir da perspectiva da linguística funcional sistêmica, descreve o gênero como "uma atividade social, organizada em estágios e orientada para um objetivo e propósito, na qual as pessoas se engajam como membros de sua cultura"² (tradução nossa).

O uso intensivo da internet alterou práticas sociais e as novas ferramentas e funcionalidades, em constante inovação, transformam os estágios dos gêneros tradicionalmente estabelecidos pela fala e a escrita, dentre os quais incluímos as HQs. Para Erickson (1997, p.4), no sentido de que "a interação

²Do original: "a staged, goal-orientated, and purposeful social activity that people engage in as members of their culture".

on-line tem o potencial de acelerar enormemente a evolução dos gêneros”

Segundo Marcuschi (2004), os gêneros digitais emergentes são formas de comunicação textual que surgem e se desenvolvem em contexto digital, utilizando as tecnologias da informação e comunicação. Esses gêneros são caracterizados por serem produzidos e circularem principalmente no ambiente digital, sendo influenciados pelas características e possibilidades desse meio. Marcuschi destaca que os gêneros digitais emergentes são marcados pela interatividade, pela multimodalidade e pela participação ativa dos usuários. Eles podem incluir desde os gêneros mais tradicionais, adaptados para o meio digital, até gêneros completamente novos que surgem no esteio das características tecnológicas e sociais da era digital.

Se tomarmos o gênero como texto concreto, situado histórica e socialmente, culturalmente sensível, recorrente “relativamente estável” do ponto de vista estilístico e composicional, segundo a visão bakhtiniana, servindo como instrumento comunicativo com propósitos específicos como forma de ação social, é fácil perceber que um novo meio tecnológico, na medida em que interfere nessas condições, deve também interferir na natureza do gênero produzido. (MARCUSCHI, 2004, p.4)

Esses gêneros digitais podem variar amplamente, englobando desde e-mails, blogs, fóruns de discussão, redes sociais, até formatos mais recentes como memes, podcasts, vlogs e outros tipos de conteúdo digital interativo. Marcuschi (2004) ressalta que esses gêneros estão em constante evolução e transformação, sendo influenciados tanto pelas demandas comunicativas dos usuários quanto pelo desenvolvimento tecnológico.

As *webcomics*, portanto, enquadram-se nessa concepção como uma evolução natural do gênero história em quadrinho (HQ) no meio digital e, sobre as HQs, há divergência acerca de sua origem das histórias em quadrinhos. Rahde (1996) comenta que o registro pictórico sequencial para contar histórias são registrados desde a pré-história, mas, no entanto, foi no esteio da imprensa e na evolução da tecnologia

gráfica que as HQs foram estabelecidas na cultura popular e consolidada nos seus traços estéticos.

Tudo confluía em atração diante do amplo conteúdo gráfico da imprensa; e, quando esta descobriu a cor e advertiu que o melhor emprego da mesma se conseguia a partir de desenhos [...] o primeiro passo para a origem das histórias em quadrinhos estava dado. (COMA, 1979, p. 9)

Em termos composicionais, Eisner (1995) discute a arte sequencial das histórias em quadrinhos e como ela utiliza das sequências dos quadrinhos para construir a narrativa da história: cada imagem e fala com um significado, cada ordem de quadrinho servindo para criar ordem na história e criar, assim, a ideia de movimento e passagem de tempo.

As novas tecnologias e a internet trouxeram outros suportes, técnicas e ferramentas para as HQs. Para Walters (2009), as *webcomics* são exatamente HQs desenhadas (manual ou digitalmente) e publicadas na internet. Elas são criadas por artistas independentes ou equipes de criação e geralmente são disponibilizadas gratuitamente em websites, blogs, redes sociais ou plataformas dedicadas a elas.

De acordo com estudiosos (WALTERS, 2009; KOGEL, 2013; JACOBS, 2014; LARSSON, 2018), algumas características são destacadas nas *webcomics*: (a) são concebidas para serem lidas online, ao contrário dos quadrinhos tradicionais que são publicados em formato impresso; (b) aproveitam as possibilidades do ambiente digital, como a interatividade, animação, música e hipertexto, para oferecer uma experiência mais imersiva e interativa para os leitores; (c) abrangem uma variedade de gêneros, estilos artísticos e temas; (d) podem ser humorísticas, dramáticas, de ficção científica, fantasia, romance, terror, entre outros; e (e) são uma forma de expressão artística acessível a artistas independentes que desejam compartilhar suas histórias diretamente com o público, sem depender de editoras ou intermediários.

Assim, muitas *webcomics* alcançaram grande popularidade ao longo dos anos e têm uma base de fãs dedicada. Algumas até mesmo foram adaptadas

para outras mídias, como animações, séries de TV ou filmes.

Na seção seguinte, Metodologia, discutimos o conjunto de *webcomics* selecionadas e as etapas de análise das características composicionais do gênero.

6 Metodologia: dados e procedimentos de estudo

O gênero *webcomics* permite uma vasta gama de variedade. De acordo com Walter (2009), muitos artistas de *comics* tradicionais compreenderam as funcionalidades que tinham à disposição no universo digital e que para os *webcomics* são proporcionadas diferentes variabilidades de cor, estilo e temas.

Dentre a multitude de *webcomics* à disposição para análise, este trabalho utilizará os seguintes critérios para a escolha dos dados: (a) site de publicação de *webcomics* de grande popularidade; (b)

reconhecimento de popularidade por diferentes mídias como adaptações de TV, séries, *spin-offs* e publicações físicas; e (c) três trechos do capítulo 3 de cada comic selecionado.

Para acesso aos textos, utilizamos o website denominado *webtoon*, lançado em 2004 pelo coreano Jun Koo Kim e com números de usuários de 6.2 milhões apenas na Coreia do Sul e com acessos no servidor de 17 milhões por mês, aproximadamente. Essa plataforma é conhecida por ter a publicação de *webcomics* feita de forma independente e original. Assim, ela é escolhida pelos criadores por oferecerem formas de monetização para os artistas independentes, não proporcionar custo de publicação e ser acessível ao público. Algumas das histórias mencionadas neste artigo se tornaram tão conhecidas que ganharam várias adaptações em outras mídias. O Quadro 1, a seguir, apresenta o corpus da pesquisa de modo detalhado.

Quadro 1 – Corpus da pesquisa. Acesso em 09/08/2023

Título	Link de acesso (original)	Publicação do cap. 3
heartstopper	https://www.webtoons.com/en/canvas/heartstopper/list?title_no=329660&title_no=329660	25/08/2019
lore olympus	https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320&page=1	04/03/2018
My In-Laws are Obsessed with Me	https://www.webtoons.com/en/fantasy/my-inlaws-are-obsessed-with-me/list?title_no=3918	12/02//2022
boyfriends	https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/boyfriends/list?title_no=2616&page=17	19/04/2021
batman: wayne family adventures	https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/batman-wayne-family-adventures/list?title_no=3180	08/09/2021
operetionn: true love	https://www.webtoons.com/en/romance/operation-true-love/list?title_no=4465&page=7	07/07/2022
i am the villain	https://www.webtoons.com/en/romance/i-am-the-villain/list?title_no=4937	14/06/2023
rebirth	https://www.webtoons.com/en/sf/rebirth/list?title_no=1412	27/06/2018
homesick	https://www.webtoons.com/en/thriller/homesick/list?title_no=2759&page=7	14/06/2021
i love yoo	https://www.webtoons.com/en/drama/i-love-yoo/list?title_no=986&page=25	07/04/2017

Fonte: Autores

Quanto aos procedimentos de análise, aplicaremos os pressupostos da Linguística da Internet e das quatro variáveis da Estrutura Genérica Potencial (EGP) na análise de *webcomics* para descrever um processo sistemático de identificação e categorização

das características composicionais recorrentes desses formatos narrativos. A seguir, O Quadro 2 sintetiza as etapas e categorias potenciais que são consideradas na análise de *webcomics* com base nessas variáveis:

Quadro 2 – Categorias de análise

Categoria de análise	Função na composição do gênero
Elementos obrigatórios	elementos essenciais que são encontrados em todas as <i>webcomics</i> ou neste subconjunto específico.
Elementos opcionais	elementos que podem variar de uma <i>webcomic</i> para outra, mas que ainda desempenham um papel importante na estrutura e no significado.
Elementos sequenciais	ordenação típica das partes ou seções de uma <i>webcomic</i> .
Elementos recursivos	ocorrem repetidamente ao longo da <i>webcomic</i> e contribuem para a coesão da narrativa.
Características linguísticas e do e-discurso	Verificação de padrões de ocorrência de: (a) abreviações e acrônimos; (b) emoticons, emojis e outros recursos similares; (c) novas grafias e ortografias; (d) hipertextualidade (uso de hiperlinks); (e) interatividade (comentários, sugestões de leitores, múltipla autoria, etc); (f) anonimato, pseudonimato; e (g) fragmentação do texto.

Fonte: Autores

7 Análise dos Dados

Iniciamos a análise identificando e apresentando exemplos do corpus dos elementos obrigatórios, opcionais, sequenciais e recursivos.

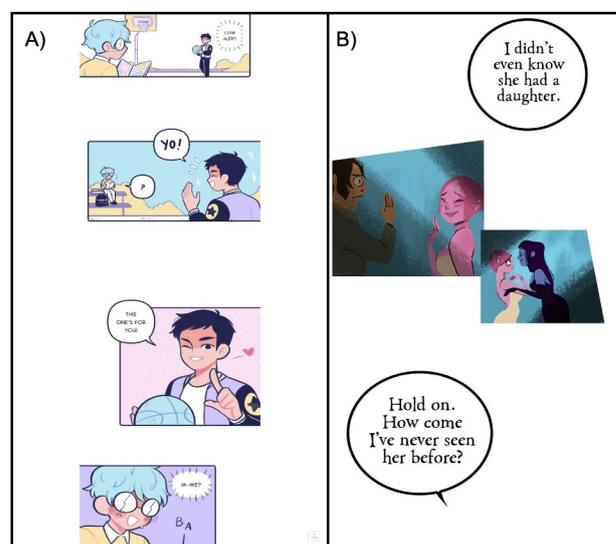
a. Obrigatórias: elementos essenciais que são encontrados em todas as *webcomics*:

- **Sequência de Painéis:** A maioria das *webcomics* é composta por uma sequência de painéis que contam uma história ou transmitem uma ideia. Padrões de organização e o número típico de painéis? O número de painéis pode variar de história.

- **Diálogos:** Assim como nos quadrinhos tradicionais, os diálogos são essenciais para a narrativa das *webcomics*. Eles permitem que os personagens se comuniquem entre si, desenvolvam personalidades e avancem na história.

- **Balões de Fala:** Os balões de fala são uma característica comum nas *webcomics*, usados para transmitir diálogos e pensamentos dos personagens. Como são usados e como contribuem para a narrativa?

Figura 1 – Sequência de painéis, diálogos e balões de fala



Fonte: A) Disponível em https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/boyfriends/episode-3/viewer?title_no=2616&episode_no=3 ; B) https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/episode-3/viewer?title_no=1320&episode_no=3 . Acesso em 16/08/2023.

- **Títulos e Números:** as *webcomics* dispõem de títulos para cada episódio ou capítulo, bem como números para identificar sua ordem. Isso ajuda a organizar a história e permite que os leitores saibam

onde estão na trama. Estes também são elementos sequenciais por este motivo.

b. Opcionais: elementos que podem variar de uma *webcomic* para outra, mas que ainda desempenham um papel importante na estrutura e no significado.

• **Layout Criativo e efeitos visuais:** Alguns *webcomics* podem ter layouts não convencionais, como painéis dispostos de maneira única ou o uso de elementos visuais distintos para expressar emoções ou conceitos. Como a autora utilizou na Figura 2, a

seguir, um efeito turvo no desenho representa a visão de tontura no recurso gráfico da palavra “*dizzy*” (i.e. ficar tonta).

• **Onomatopeias:** Efeitos sonoros escritos, como “POW”, “BOOM”, “ZOOM”, são frequentemente usados em *webcomics* para realçar ação ou criar atmosfera. Eles adicionam um elemento visual e auditivo à história.

Figura 2 – Efeito de layout criativo e Onomatopeias (A) e uso de cores (B)



Fonte: A) Disponível em: https://www.webtoons.com/en/fantasy/my-inlaws-are-obsessed-with-me/episode-2/viewer?title_no=3918&episode_no=3 ; B) https://www.webtoons.com/en/sf/rebirth/episode-2/viewer?title_no=1412&episode_no=3. Acesso em 16/08/2023.

• **Uso de Cores:** As cores podem ser usadas de maneira criativa para criar atmosfera, destacar elementos importantes ou transmitir emoções. Na Figura 2 os autores utilizam cores escuras e vermelhas (B) para criar uma atmosfera sombria e com essa brincadeira de tons que os artistas conseguem montar a atmosfera que eles gostariam de transmitir com sua obra.

• **Legendas:** As legendas são blocos de texto que fornecem informações adicionais, como pensamentos internos dos personagens, descrições de cenários, contexto histórico ou humor. Elas são elementos opcionais que ajudam a enriquecer a narrativa e aprofundar a compreensão sobre a história.

• **Créditos e Links:** Em muitas *webcomics*, é comum incluir créditos para o autor, links para outras páginas ou redes sociais e informações sobre atualizações ou novos projetos.

• **Intertextualidade:** a intertextualidade também pode ser encontrada em *webcomics*. A intertextualidade refere-se às conexões e referências que um texto faz a outros textos, sejam eles da mesma mídia ou de mídias diferentes. Ela pode ocorrer de várias maneiras em *webcomics*. O Quadro 3, a seguir, apresenta formas de intertextualidade encontradas no corpus de *webcomics*.

Quadro 3 – Tipos de intertextualidade nas webcomics

Tipos de intertextualidade	Função na composição do gênero
Referências Pop Culture	fazem referências a elementos da cultura pop, como filmes, programas de TV, músicas, celebridades e memes. Essas referências podem ser visuais ou verbais, e servem para criar um senso de familiaridade com o público que reconhece esses elementos.
Paródias e Sátiras	Podem envolver a reinterpretação de personagens ou situações conhecidas de maneira humorística ou crítica.
Crossovers	podem incorporar personagens, cenários ou elementos de outras <i>webcomics</i> , criando um tipo de crossover. Isso pode acontecer de forma ocasional ou como parte de eventos especiais.
Referências a Obras Literárias e Clássicas	podem referenciar e incluir elementos de obras literárias clássicas, mitologia ou outros textos canônicos. Isso pode adicionar camadas de significado e contexto à história.
Metaficção	exploram a própria natureza da criação artística e narrativa, referindo-se a si mesmas como obras fictícias dentro de sua própria história. Isso cria um nível de metatextualidade e pode ser usado para comentar sobre a própria criação da <i>webcomic</i> . Um exemplo atual desse recurso são as referências a tipos de metaverso.
Homenagens	podem prestar homenagens a outras obras, artistas ou criadores que os inspiraram. Isso pode ser feito por meio de visualizações visuais, diálogos, enredos ou comente o elemento a seguir, o <i>Easter Egg</i> .
<i>Easter Eggs</i>	são detalhes ocultos ou sutis que fazem referência a outras obras ou elementos, muitas vezes destinados a serem descobertos pelos leitores atentos.

Fonte: Autores

A Figura 3, a seguir, traz um exemplo de intertextualidade na imagem no final da página, quando uma carta de jogo é caracterizada com elementos de poder e caracterização de personagem. É uma inserção dentro de uma linearidade narrativa.

Figura 3 – Exemplo de intertextualidade



Fonte: Disponível em

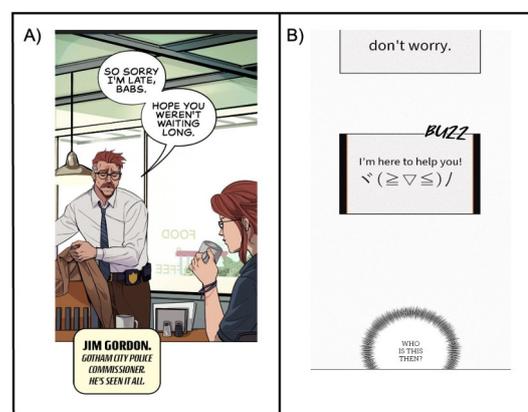
https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/boyfriends/episode-3/viewer?title_no=2616&episode_no=3.

Acesso em 18/08/2023.

c. Sequenciais: ordenação típica das partes ou seções de uma *webcomic*.

• **Introdução, Conflito, Resolução:** Muitas *webcomics* seguem uma estrutura narrativa clássica de introduzir personagens e contexto, apresentar um conflito e, finalmente, chegar a uma resolução.

• **Figura 4 – Introdução de um personagem (A) e uso de cliffhangers (B)**



Fonte: A) Disponível em:

<https://www.webtoons.com/en/slice-of-life/batman-wayne-family-adventures/ep-3-eyes-and-ears/viewer?>

title_no=3180&episode_no=3 ; B) Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/operation-true-love/episode-2/viewer?title_no=4465&episode_no=3.

Acesso em 16/08/2023.

Na Figura 4 (A), por exemplo, há uma introdução de um dos personagens nesse primeiro painel, por meio de legenda. Esse é um recurso sequencial comum. Outro recurso da Figura, em (B) é esclarecido a seguir.

• **Uso de Cliffhangers:** Alguns *webcomics* usam *cliffhangers* no final de um painel ou capítulo para criar suspense e incentivar os leitores a continuarem lendo. Eles ocorrem quando uma cena ou evento crucial termina de forma abrupta e emocionante, deixando os espectadores ou leitores em um estado de suspense e antecipação em relação ao que acontecerá a seguir (Wirz et al., 2023). Sendo também um elemento opcional, este tipo de recurso sinaliza o início ou término de um conflito. Na Figura 4 (B), a frase “*Who is this then?*” (Quem é este então?) cria um suspense que deverá ser revelado em outro texto.

• **Layout das Páginas:** O layout das páginas auxilia a leitura fluída. Isso inclui a disposição dos painéis, balões de fala e legendas para que a história

seja fácil de acompanhar visualmente e em sequencialidade lógica.

• **Arco Narrativo:** Muitas *webcomics* têm arcos narrativos, que são tramas ou histórias mais longas que se desenvolvem ao longo de vários episódios. Muitos elementos indicam a progressão da história dentro desses arcos.

d. Recursivos: Identifique características que ocorrem repetidamente ao longo da *webcomic* e contribuem para a coesão da narrativa.

• **Motivos Visuais Recorrentes:** imagens, símbolos ou elementos visuais que aparecem repetidamente e têm um significado simbólico ou temático. Na Figura 5 (A), adiante, as “folhas presentinhos” são algo marcante dentro daquela história. Neste caso, cada comic apresenta um tipo de elemento ou símbolo dependendo da sua narrativa.

• **Estilo de Desenho:** estilo de desenho, incluindo a representação dos personagens, cenários e objetos. A marca estilística de determinados autores se elemento recursivo dentro de algumas *webcomics*, funcionando com efeito de marca registrada de determinados personagens ou autores. É o caso do recurso visual colorido característico da trama representada na Figura 5 (B).

Figura 5 – Recurso visual recorrente (A) e estilo de desenho (B)



Fonte: A) Disponível em: [https://www.webtoons.com/en/canvas/heartstopper/1-3/viewer?](https://www.webtoons.com/en/canvas/heartstopper/1-3/viewer?title_no=329660&episode_no=3)

title_no=329660&episode_no=3 ; B) Disponível em:

https://www.webtoons.com/en/thriller/homesick/episode-3/viewer?title_no=2759&episode_no=3 . Acesso em 18/08/2023.

A análise dos dados destacou o aspecto recursivo do elemento artístico nas *webcomics*. Nas histórias analisadas, cada artista demonstrou seu estilo de desenho próprio, criando uma espécie de identidade visual.

- **Música:** algumas *webcomics* utilizam de música como um traço interativo para criar uma imersão maior no decorrer da história. Além de um elemento opcional, tal aspecto participa da composição recursiva do gênero, uma vez que se torna recorrente nas histórias em que aparecem (e.g. Figura 6).

Figura 6 – Música em *webcomic*



Fonte: Disponível em:

https://www.webtoons.com/en/thriller/homesick/episod-e-3/viewer?title_no=2759&episode_no=3 . Acesso em 16/08/2023.

8 Linguagem do e-discurso:

No que diz respeito ao e-discurso, o corpus revelou algumas informações gerais acerca de traços linguísticos. A Figura 7, por exemplo, representa um dos múltiplos recursos do e-discurso identificados no corpus, nesse caso, o uso de “dunno” pelo personagem – de acordo com o dicionário de Cambridge, abreviação de “I don’t know”. Geralmente, se utiliza do recurso de abreviação para uma economia de espaço e também para ampliar o grau de informalidade e naturalidade na fala dos personagens.

Figura 7 – Exemplo de abreviação



Fonte: Disponível em

https://www.webtoons.com/en/canvas/heartstopper/1-3/viewer?title_no=329660&episode_no=3 . Acesso em 07/08/2023.

Quadro 4 – Aspectos gerais do e-discurso nas *webcomics*

Aspectos do e-discurso	Algumas ocorrências no corpus e comentários
(a) abreviações e acrônimos;	“ho” gíria e abreviação para “ <i>whore</i> ” (“prostituta”), “ <i>bruh</i> ” uma variação de “ <i>bro</i> ” que é abreviação de “ <i>brother</i> ”, entre outras.
(b) emoticons, emojis e outros recursos similares	no nosso corpus, o uso dos emojis se restringe a pequenas inserções, como mensagens de celular dos personagens. Emoticons e emojis também ocorrem fora dos balões de fala para transmitir emoções dos personagens, onomatopeias etc., entre outros recursos visuais.
(c) novas grafias e ortografias	a fonte dos textos é praticamente toda em caixa alta, pois utilizar as palavras em <i>capslock</i> é uma estética regular das <i>comics</i> e transposta para as <i>webcomics</i> . São raras as variações com fontes com serifa, muito provavelmente para facilitar a leitura.

(d) hipertextualidade (uso de hiperlinks)	o site <i>webtoon</i> permite que o leitor volte e releia o episódio de sua vontade, retomado do ponto em que a leitura parou. O hipertexto é comumente utilizado dentro do próprio texto, referenciando ao sumário ou outros elementos do texto.
(e) interatividade (comentários, sugestões de leitores, múltipla autoria, etc)	Alguns autores trabalham em múltiplas histórias e muitas não têm, em geral, relação uma com a outra. O <i>feed</i> armazena os comentários e possibilita que os autores vejam a recepção do público e, por serem muitas vezes obras em aberto, possibilita que os autores alinhem suas histórias de acordo com a vontade do público.
(f) anonimato, pseudonimato	Muitos autores utilizam pseudônimos. Mesmo com histórias famosas, muitos autores apenas se identificam com nomes criados na utilização da plataforma e outras redes sociais. É necessário frisar que os pseudônimos têm uma característica mais artística e identitária, e não são empregadas no intuito de omitir a autoria.
(g) fragmentação do texto	As narrativas das <i>webcomics</i> estão em aberto, pois as publicações são feitas de acordo com a produção do artista e publicadas em formatos de episódios e por capítulos. Nesse sentido, nenhuma das histórias analisadas teve seu final.

Fonte: Autores

9 Considerações finais

Em visão geral, essa pesquisa analisou o gênero digital emergente *webcomics*, por meio dos pressupostos teóricos da Estrutura Genérica Potencial (EGP), a qual subsidiou a identificação e análise das variáveis de elementos obrigatórios, opcionais, sequenciais e recursivos no corpus. Nesse sentido, foram identificados elementos composicionais consistentes do gênero.

Além disso, a análise das ocorrências linguísticas do e-discurso indicaram estruturas similares àqueles presentes nas *comics*, muito embora alguns elementos do ambiente digital foram constantes e distintivos, tais como: hipertexto, interatividade, pseudonimato, emoticons e emojis.

Os elementos identificados indicaram que os *webcomics* são, de fato, um gênero independente das histórias em quadrinho, proporcionando grande liberdade criativa para os autores e, devido à sua grande fragmentação, tais histórias não parecem estar presas em um espaço tempo e possibilitam que os autores incorporem diversos gêneros e estilos. Por fim, linguisticamente, as *webcomics* se apropriam de recursos, temáticas e linguagens da comunidade online para ampliar sua dimensão criativa.

Referências

- BARBER, J.; WITHROW, S. *Webcomics: Ferramentas e Técnicas para Desenho Digital*. Inglaterra: Ilex Press Limited Cambridge, 2005.
- BHATIA, V. K. Abordagem para análise de gênero. In: BHATIA, Vijay K. *Análise de gêneros: uso da linguagem em ambientes profissionais*. London: Longman, 1993.
- BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p.261-306. Resenha de SIGNO, Rita. os gêneros do discurso. disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/gatilho/article/view/26929/18609>. Acesso em: 08 de mai. 2023.
- BAZERMAN, Charles. Sistemas de gêneros e a realização de intenções sociais. In: BAZERMAN, Charles. *Gênero e a nova retórica*. [1984]. São Paulo: Cortez Editora, 1994.
- COMA, J. *Historie de los comics*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979
- DELL'ISOLA, Regina Lúcia Pérest Perspectivas teóricas subjacentes às noções de gêneros: textuais ou discursivos? In: Regina Lúcia Péret Dell'isola (organizadora) *Gêneros textuais [recurso eletrônico]: o que há por trás do espelho?* Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2012. p.08-19.
- Autor 1
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial: A compreensão e a prática da forma de arte mais popular do mundo*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- EGGINS, Suzanne. *An introduction into systemic functional linguistics*. London and New York: Continuum, 1994.
- EGGINS, Suzanne; MARTIN, James R. *Genres and registers of discourse*. Sage Publications, Inc, 1997.
- ERICKSON, Thomas. Social interaction on the net: virtual community or participatory genre? *ACM SIGGROUP Bulletin*, v. 18, n. 2, p. 26-31, 1997.
- HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood. *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Routledge, 1978.
- HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood; HASAN, Ruqaiya. *Language, context, and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective*. London: Routledge, 1989
- HASAN, Ruqaiya. The structure of a text. In: HALLIDAY, Michael Alexander Kirkwood; HASAN, Ruqaiya. *Language, context and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective*. Oxford: Oxford University Press, p. 52-69, 1989.
- JACOBS, Dale. Webcomics, multimodality, and information literacy. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, v. 7, n. 3, 2014.
- KIM, JunKoo. An interview with JunKoo Kim creator of Line Webtoon. [Entrevista concedida a]. *Comic Bastard Read More Comics*, 15 fevereiro de 2015. Acessado em: 09 ago. 2023, às 16:13. Disponível em: <https://comicbastards.com/comics/an-interview-with-junkoo-kim-creator-of-line-webtoon>.
- KOGEL, Dominique. *Rethinking webcomics: webcomics as a screen based medium*. Dissertação de Mestrado. University of Jyväskylä, 2013.
- LARSSON, Pontus. *Breathing Life Into Webcomics: Pay Attention*. Bachelor Degree Project in University of Svödke, 2018.
- MARCUSCHI, Luiz Antonio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: *Hipertexto e gêneros digitais*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.
- MARTIN, James R. *English text: system and structure*. Amsterdam: Benjamins, 1992.
- MARTIN, James R. Analysing genre: Functional parameters. In: *Genre and institutions: Social processes in the workplace and school*, v. 3, p. 39, 1997.
- MARTIN, James R.; ROSE, David. *Genre relations: mapping culture*. Londres: Equinox, 2008.
- MARTÍN-MARTÍN, Pedro. *Genre and Discourse Community*. University of La Laguna, 2003.
- MILLER, Carolyn R. Genre as social action. *Quarterly Journal of Speech*, v. 70, n. 2, p. 151-167, 1984.

MISEMER, Leah. A Historical Approach to Webcomics: Digital Authorship in the Early 2000s. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, v. 9, n. 1, p. 10, 2019. DOI: <https://doi.org/10.16995/cg.162>.

Outro; Author 1

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. *Revista Famecos*, v. 3, n. 5, p. 103-106, 1996. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.1996.5.2954>.

MEURER, José Luiz; BONINI, Adair. Motta-Roth (orgs.). D. Gêneros, teorias, métodos, debates. In: MEURER, J. L. (org.). *Gêneros, teorias, métodos, debates*. p. 152-183, 2005.

SIMÕES, Andréa Cristina. ESTRUTURA POTENCIAL DO GÊNERO (EPG) E MULTIMODALIDADE: A CONFIGURAÇÃO DO GÊNERO TIRA CÔMICA SERIADA. *Organon*, Porto Alegre, v. 36, n. 71, p. 177-198, 2021. DOI: 10.22456/2238-8915.112116.

SILVA, Edna Cristina Muniz da. Gêneros na teoria sistêmico-funcional. *Delta: Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada*, v. 34, n. 1, p. 305-330, jan. 2018. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-4450297878862629695>.

SWALES, John. *Genre analysis: English in academic and research settings*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

VIAN JR., Orlando. Estruturas Potenciais de Gêneros na Análise Textual e no Ensino de Línguas. *Linguagem em (Dis)curso*, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ld/a/8Jm6W9df6H3tkMdqMyhgcty/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 17 abril 2023.

YATES, JoAnne; ORLIKOWSKI, Wanda J. Genres of organizational communication: A structural approach to studying communication and media. *Academy of Management Review*, v. 17, n. 2, p. 299-326, 1992.

YATES, JoAnne; ORLIKOWSKI, Wanda J.; OKAMURA, Kazuko. Explicit and implicit structuring of genres in electronic communication: Reinforcement and change of social interaction. *Organization Science*, v. 10, n. 1, p. 83-103, 1999.

WALTERS, Michael. What's up with Webcomics? Visual and Technological Advances in Comics. *Interface: The Journal of Education, Community, and Values*, v. 9, n. 2, 2009.

WIRZ, Dominique S. et al. The role of cliffhangers in serial entertainment: An experiment on cliffhangers' effects on enjoyment, arousal, and intention to continue watching. *Psychology of Popular Media*, v. 12, n. 2, p. 186, 2023.