

# PRÁTICAS DE LEITURA NAS REDES SOCIAIS DIGITAIS COM O GÊNERO HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Thais Cerqueira Faria<sup>1</sup>, Lorena Martins Moraes<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mestra em Ensino e suas Tecnologias/Instituto Federal Fluminense *campus* Campos Centro/  
thaiscerqf@gmail.com

<sup>2</sup>Especialista em Docência do século XXI/Instituto Federal Fluminense *campus* Itaperuna,  
lolomoraes05@gmail.com

**Resumo:** Com os avanços tecnológicos e a influência das mídias nas práticas de leitura, a educação se vê diante da necessidade de inserir metodologias como forma de potencializar a aprendizagem dos estudantes. Nesse sentido, este estudo buscou, por meio de uma pesquisa bibliográfica, a relação da leitura nas redes sociais digitais com o gênero história em quadrinhos (HQ) e suas definições. Logo, o objetivo geral deste artigo é relacionar a leitura nas redes sociais digitais com a dinâmica das Histórias em Quadrinhos, porque o gênero constitui textos que entrelaçam a linguagem verbal e não verbal no processo de produção de sentidos e também atuam como importantes disseminadores de valores e ideologias, contribuindo para a formação de leitores.

**Palavras-chave:** Redes sociais digitais, práticas de leitura, história em quadrinhos.

## 1. Introdução

Com o reconhecimento da leitura como campo de distinção social e a compreensão de que lugares sociais distintos produzem relações diferentes com a cultura escrita, surge à necessidade e o interesse em conhecer as concepções e experiências de leitura dos estudantes na era digital.

De acordo com Junior *et al.* (2011) há uma nova realidade social, na qual não basta ler, mas sim saber responder às exigências de leitura que a sociedade moderna nos faz a todo o momento, bem como interagir com as novas formas de socialização, dentre elas a internet e as redes sociais digitais (RSD).

Dentre os diversos gêneros encontrados na internet e mais, especificamente, nas RSD, destacam-se as histórias em quadrinhos (HQ). Embora o gênero tenha surgido muito antes da internet e das RSD, ele ainda continua presente migrando, também, para o contexto digital.



Nesse sentido, o objetivo geral dessa pesquisa é relacionar as práticas de leitura nas redes sociais digitais, com a dinâmica das Histórias em Quadrinhos, porque elas constituem textos que entrelaçam a linguagem verbal e não verbal no processo de produção de sentidos e também atuam como importantes disseminadores de valores, culturas e ideologias.

Este trabalho é de caráter qualitativo e possui uma pesquisa bibliográfica que relaciona algumas teorias que envolvem as práticas de leitura nas RSD atreladas ao gênero HQ. Além da introdução, o artigo contém: 2. Desenvolvimento - 2.1. Sobre o gênero HQ: (in) definições e peculiaridades; 2.2. Práticas de leitura nas redes sociais digitais e os quadrinhos digitais; 3. Procedimentos metodológicos; 4. Considerações finais; Referências.

## 2.1. Sobre o gênero HQ: (in) definições e peculiaridades

Segundo Waldomiro Vergueiro (2009) - professor doutor da USP e pesquisador do gênero Histórias em quadrinhos - os quadrinhos surgiram a mais de cem anos e até hoje despertam o interesse de muitos leitores de todas as idades. Possuindo diversas estruturas, temáticas e uma linguagem de fácil entendimento, as HQ acabam se tornando um convite, ou seja, atraindo leitores (VERGUEIRO, 2009).

No Brasil, as primeiras HQ foram publicadas no dia 30 de janeiro de 1869 (o dia do Quadrinho Nacional) na revista "Vida Fluminense". Elas pertenciam ao escritor Ângelo Agostini cujo nome eram "As aventuras de Nhô Quim" e "Impressões de uma viagem à corte". Já a primeira revista de HQ publicada no Brasil foi "O Tico Tico" em 1905. Ela foi considerada a primeira do mundo a publicar histórias em quadrinhos completas (SANTOS; GANZAROLLI, 2011).

Iannone e Iannone (1994) descrevem que em 1939, Roberto Marinho, dono do jornal Globo, lançou o "Gibi". O termo "gibi" se tornou tão popular que serviu para referenciar todas as revistas em quadrinhos no Brasil. Durante esse período, outras revistas voltadas ao gênero começaram a surgir, tornando-se populares no país. Já em 1951, aconteceu a I Exposição Internacional das Histórias em Quadrinhos na cidade de São Paulo. Esse evento foi a pioneira no mundo todo, reconhecendo o



gênero como uma manifestação artística. Na contemporaneidade, dentre os vários quadrinhistas brasileiros existentes, destacam-se Ziraldo e Maurício de Souza, que possuem notoriedade nacional e internacional.

Tratando-se dos conceitos que envolvem esse gênero, Vergueiro (2009) define as HQ como um conjunto sequencial com quadros que relacionam o texto ao desenho. O autor também afirma que sua narrativa é o próprio quadrinho, também chamado de vinheta. Santos e Ganzarolli (2011) afirmam que “[...] no mundo ocidental, a sucessão de vinhetas é organizada do alto para baixo e da esquerda para a direita, diferente dos países asiáticos, em que essa representação ocorre da direita para a esquerda, como nos mangás” (2011, p. 66).

Quanto ao vocábulo que compõe o nome desse gênero, infere-se determinada problemática, já que as HQ também recebem outros nomes como charge, quadrinho e tira. Dessa forma, segundo Vergueiro (2009), tem-se certa dificuldade em definir tal termo.

As peculiaridades inerentes à HQ podem ser elencadas a estética que caracteriza uma divisão em planos geométricos que seguem uma sequência encadeada de fatos vinculados à determinados contextos. A nitidez do emprego de balões de diálogos e imagens, geralmente são simultâneos; todavia, destaca-se que há determinadas HQ que fazem uso exclusivamente de conteúdo não verbal. Ainda, tal gênero utiliza-se de cores e formas em seus planos (VERGUEIRO, 2009).

Essas peculiaridades podem agradar ou não na hora de esmiuçar certos conteúdos. No entanto, Vergueiro (2009, p. 50) afirma que “a constituição de uma página de quadrinhos é feita de modo a considerar todos os elementos que influem na leitura, buscando criar uma dinâmica interna que facilite o entendimento”. Assim, a história em quadrinhos, como uma inovação da forma de narrativa gráfico-visual, estabelece em sua construção elementos como: ação, espaço, personagens e tempo, e emprega, portanto, uma série de fatores para encenar a fala. Possui em seu conteúdo a linguagem não verbal (desenhos) e a verbal (texto) que resulta em uma linguagem mista.



## 2.2. Práticas de leitura nas redes sociais digitais

As redes sociais digitais, atualmente, são páginas acessadas com frequência por jovens e adultos. Nessas redes é possível compartilhar diversas informações utilizando imagens, vídeos ou pequenos textos ou apenas frases. Segundo Ferreira (2014) “[...] as redes sociais tornaram-se ferramentas poderosas na difusão de diversos conteúdos e assuntos, favorecendo a inteligência coletiva” (2014, p.44), o que também envolve a leitura.

Tal uso das redes sociais digitais modificou não só o comportamento de indivíduos do século XXI como também sua forma de ler, interpretar e criticar a realidade no qual é exposto. Cabe ressaltar que o advento da era tecnológica causou uma revolução na forma como diversos gêneros são produzidos, recebidos e analisados pelos mais diversos públicos. Dentre os gêneros, encontra-se também as HQ.

Segundo Marcuschi, “[...] as novas tecnologias, em especial as ligadas à área da comunicação, propiciaram o surgimento de novos gêneros textuais” (2009, p. 20). Com as tecnologias digitais de informação e comunicação, a literatura, por exemplo, conquistou o espaço virtual, adquirindo novos formatos, novas linguagens e, acima de tudo, novas características, tornando-se suscetíveis à leitura e, também à escrita na internet.

[...] assim, os grandes suportes tecnológicos da comunicação tais como o rádio, a televisão, o jornal, a revista, a internet, por terem uma presença marcante e grande centralidade nas atividades comunicativas da realidade social que ajudam a criar, vão por sua vez propiciando e abrigando gêneros novos bastantes característicos. Daí surgem formas discursivas novas [...] (MARCUSCHI, 2002, p. 21).

Já quando se trata do uso das redes sociais digitais no processo de leitura, Kersch e Marques (2017) afirmam que elas “[...] tornaram-se espaços de conexão, interação, criatividade, autonomia, conhecimento e aprendizagem entre os usuários, os quais têm acesso facilmente às informações na *Web*, escolhem como desejam aprender” (2017, p.348). É importante destacar também que a Base Nacional Comum



Curricular – BNCC (BRASIL, 2017), enaltece o uso das TDIC nas mais variadas práticas.

As histórias em quadrinhos surgiram antes mesmo do advento da internet e ainda assim, migraram para o universo digital. Os quadrinhos digitais tiveram início nos anos 1980, quando os quadrinistas se apropriaram do uso da computação gráfica (EISNER, 2013). Além disso, o gênero passou a ser algo vendável e de interesse para o mercado. De acordo com Will Eisner, *sites* comerciais desenvolvem vários modelos de quadrinho, tornando-os flexíveis para uma variedade de estruturas de quadrinhos digitais que satisfazem o leitor e o usuário.

Diante dos pressupostos apresentados, os quadrinhos estão presentes tanto no impresso quanto no digital, além de serem muito presentes nas redes sociais digitais, principalmente quando envolvem assuntos e notícias que estão vinculados às mídias. Além de ser um gênero que possui várias temáticas e estruturas, também possui um caráter polissêmico, às vezes humorístico, que refletem críticas, valores culturais e sociais, problematizações, entre outras nuances que corroboram para a vida e experiência literária de um leitor.

### 3. Conclusão

Conclui-se que a HQ é rica em características estruturais e temáticas, tanto verbais quanto não-verbais. O gênero também ganhou destaque no Brasil, tal modo que muitos quadrinistas, como Ziraldo e Mauricio de Souza, ganharam reconhecimento tanto nacional como internacional.

Mesmo que seu surgimento tenha sido muito antes da internet, o gênero está presente ciberespaço, principalmente, nas redes sociais digitais, influenciando valores, culturas e reflexões sobre várias temáticas. Além disso, a BNCC (BRASIL, 2017) orienta o trabalho com as HQ, não somente com a leitura, mas também com suas estruturas, balões, imagens e códigos linguísticos.

Nesse sentido, considera-se que o gênero é um grande instrumento nas mãos de professores, não somente os de Língua Portuguesa como também os de outras



disciplinas devido suas diferentes temáticas e seu caráter polissêmico, potencializando as práticas de leitura em sala de aula e contribuindo para formação de cidadãos críticos, reflexivos e engajados.

## Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. BNCC - **Base Nacional Comum Curricular**, 2017.
- EISNER, W. **Narrativas Gráficas: Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos**. Tradução de Leandro Luigi Del Manto. São Paulo: Devir, 2013.
- FERREIRA, A. Leitura e escrita nas redes sociais. **Revista Principia Divulgação Científica e Tecnologia**, IFPB, n. 25, 2014.
- IANNONE, L.R.; IANNONE, R.A. **O mundo das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.
- JÚNIOR, et. al. Redes sociais e práticas de leitura e escrita no ensino médio. **Hipertextus Revista Digital**, n. 6, 2011.
- KERSCH, D. F.; MARQUES, R. G. Redes sociais digitais na escola: possibilidades de conexão, produção de sentido e aprendizagem. **Diálogo das Letras**, Pau dos Ferros, v. 06, n. 02, p. 343-362, jul./dez. 2017.
- MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In Â. P. Dionísio; A. R. Machado; M. A. Bezerra (Orgs.) **Gêneros Textuais & Ensino**. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2002.
- MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. Parábola Ed., 2009.
- SANTOS, M. O.; GANZAROLLI, M. E. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **Transinformação**, v. 23, n. 1, p. 63-75, 2011.
- VERGUEIRO, W. Uso das HQs no ensino. In: RAMA, Â.; VERGUEIRO, W. (orgs.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. 3ª ed. 3ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2009a, p. 7- 29.