

LINGUAGEM DO MUNDO ONLINE: um estudo sobre *Gifs* e *Stickers* utilizados no aplicativo WhatsApp

Francimeire Gomes Moura (UESPI)
francimeiremoura5@gmail.com

RESUMO: O advento da internet e a democratização de seu acesso proporcionou o surgimento de novas formas de interação comunicativa, entre elas as redes sociais, com as quais o uso da imagem tem ganhado cada vez mais adesão, nasce, portanto, desse contexto os novos gêneros oriundos da internet. Ante essa perspectiva, a presente pesquisa busca responder a seguinte pergunta: de que forma os gêneros textuais gifs e stickers se diferenciam em seus aspectos formais e funcionais quando utilizados no aplicativo WhatsApp? O objetivo deste trabalho consiste de forma geral em analisar os aspectos formais e funcionais dos gêneros gifs e stickers coletados nesta pesquisa, de forma que possamos resenhar características comuns atribuídas aos gêneros elencados com o objetivo de relacioná-los e elaborar uma taxonomia que os diferencie e caracterize enquanto gêneros digitais. Em vista de alcançar nosso objetivo utilizamos como base teórica para falar sobre gêneros discursivos: Bakhtin (1979), Fiorin (2011) e Marcuschi (2008, 2011) e sobre gêneros digitais: Marcuschi (2010, 2011) e Castells (2003). Para dar suporte aos dados desse trabalho utilizamos uma investigação bibliográfica de caráter qualitativo. Tivemos como resultado final a constatação de que esses dois gêneros comungam na maioria de suas características e a evidência de sua caracterização como gêneros à medida que surgem como uma necessidade comunicativa atual que seja rápida e dinâmica, de forma que acompanham a fluidez das atividades humanas que se encontram em constante evolução.

PALAVRAS-CHAVE: Gifs. Stickers. Gêneros Discursivos. Gêneros Digitais.

1 INTRODUÇÃO

O mundo online tem despertado a atenção de diversas ciências. Os estudos da linguagem a revelam como uma atividade complexa e rica em temas para pesquisas nas mais diversas áreas, entre elas a Linguística. Considerando que os interlocutores quando leem textos que circulam nas redes sociais ou em aplicativos como WhatsApp, são corresponsáveis pelos sentidos desses textos disponíveis na internet, a compreensão e interpretação desses textos só são possíveis, muitas vezes, por causa do reconhecimento dos gêneros textuais e de seus parâmetros.

Nessa seara de gêneros, os gêneros digitais têm se revelado um desafio para os estudiosos da linguagem, pois ao tempo em que são reconhecidos como gêneros,

ainda provocam algumas dúvidas quanto à nomenclatura, caracterização e até formulação de conceitos sobre eles. Partindo desses pressupostos, destacamos a seguinte questão norteadora desta pesquisa: de que forma os gêneros textuais, gifs e stickers se diferenciam em seus aspectos formais e funcionais quando utilizados no aplicativo WhatsApp?

Nesse sentido, com este trabalho pretendemos como objetivo geral analisar os aspectos formais e funcionais dos gêneros gifs e stickers coletados no *corpus*. Para o alcance desse objetivo se faz necessário a observação de objetivos específicos, os quais são:

- a. Resenhar as características que costumam ser atribuídas, na literatura, aos gêneros elencados;
- b. Descrever as características formais e funcionais dos gêneros gifs e stickers abordadas em artigos, dissertações, teses e capítulos que tratam destes gêneros.

O interesse por essa pesquisa se justifica a partir de dois vieses: o primeiro surge da constatação de que existe apenas uma pequena quantidade de pesquisas acadêmicas voltadas para esses dois objetos de estudo, principalmente trabalhos realizados no Brasil e que os abordam de forma direta, revelando a necessidade de estudos voltados para essa temática, de forma que este trabalho contribui para a relevância desses estudos.

O segundo, parte do princípio de que uma pesquisa na área dos gêneros digitais pode fortalecer linhas de pesquisas no programa de pós-graduação *stricto sensu*, fortalecer grupos de pesquisas, estimular ainda mais produções acadêmicas conjuntas e produzir conhecimento especializado fora de circuitos acadêmicos já há muito consolidados.

No que concerne a estrutura deste trabalho, primeiro realizamos a construção do referencial teórico que dá sustentação à pesquisa. Fizemos a revisão da literatura sobre os gêneros discursivos partindo da perspectiva de Bakhtin, chegando aos gêneros digitais. Passamos para os procedimentos metodológicos utilizando uma pesquisa de natureza bibliográfica e qualitativa a fim de atingir nossos objetivos. Por fim, realizamos a análise do *corpus* da pesquisa trazendo exemplares dos objetos de estudo para analisá-los com base nos seus aspectos formais e funcionais, de modo que fosse possível chegar a uma taxonomia que os caracterize como gêneros digitais.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A noção de gêneros discursivos

Atualmente muito se fala sobre gêneros textuais, porém, a noção de gênero vem desde a tradição ocidental quando Aristóteles traz uma teoria generalizada mais ligada aos gêneros literários a qual foi amplamente desenvolvida na Idade Média.

Essa noção inicial sofreu avanços com o passar do tempo e hoje não se restringe somente à Literatura, mas tem se ampliado em estudos nas diversas áreas de investigação que se destinam a compreender esse fenômeno linguístico. Grande parte desses estudos são introduzidos no campo da linguagem por meio das teorias de Mikhail Bakhtin (1895 – 1975), importante linguista russo, referência para diversas áreas de conhecimento pela grandiosidade de suas formulações teóricas.

Em sua teoria, o texto é visto como um produto da interação social humana ligado por meio de uma situação concreta de troca comunicativa, ou seja, “a utilização da língua efetua-se em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana” (BAKHTIN, 1979, p. 280). Ao adotar essa perspectiva, o teórico se afasta da concepção de oração como unidade de análise e entende o enunciado como unidade comunicativa verbal que se caracteriza como um evento único e que se materializa na situação de interação entre interlocutores.

Os gêneros discursivos realizados a partir dessa interação social são entendidos a partir do pensamento de Bakhtin (1979) como tipos relativamente estáveis de enunciado determinados sócio historicamente. Nesse sentido, cada esfera da atividade verbal humana vai possuir condições específicas e finalidades diferentes na qual os enunciados sofrem mudanças para se adequar a elas. Podemos citar como exemplo, monografias, dissertações e teses que são documentos utilizados na esfera social acadêmica para obtenção de grau.

Ainda de acordo com Bakhtin, é possível identificar três fatores que caracterizam o gênero: conteúdo temático, construção composicional e estilo, os quais refletem as condições de especificidades de cada esfera da atividade humana e que resultam no todo que se constitui o enunciado, sendo, portanto, indissociáveis.

O conteúdo temático corresponde à esfera de sentido de que trata o texto, em outras palavras, é a significação dada ao assunto, a intencionalidade do interlocutor

presente no texto, qual a finalidade pretendida por ele com o seu escrito. Fiorin (2008, p.6) esclarece e exemplifica esse ponto ao dizer que:

A temática não é o assunto de que trata o texto, mas é a esfera de sentido de que trata o gênero. Assim, numa conversa de amigos, a temática são os acontecimentos de nossa vida mesmo íntima; numa oração, a temática é o agradecimento ou a súplica a Deus, à Virgem ou aos santos; numa carta comercial, a temática são negócios; num requerimento, a temática é um pedido a uma autoridade pública.

Outro fator que caracteriza os gêneros segundo Bakhtin é a construção composicional, trata-se da estrutura de um gênero, a forma como ela é organizada e que lhe dá forma, sendo, portanto, uma organização complexa, pois, não se refere somente a que gênero pertence, mas a sequenciação que o estrutura.

E por último o estilo, que é baseado em relações dialógicas, está relacionado ao estilo do interlocutor, a palavra, ao contexto, numa articulação entre elementos verbais e também extra verbais que formam o conjunto de características linguísticas exigidas por um gênero, “é a seleção de meios lexicais, fraseológicos e gramaticais em função da imagem do interlocutor e de como se presume sua compreensão responsiva ativa do enunciado” (FIORIN, 2008, p. 53).

Outro ponto da teoria do autor é a subdivisão desses gêneros em primários e secundários, sendo os primeiros caracterizados por ser simples, os quais exprimem uma comunicação verbal mais espontânea e os secundários são os mais complexos e, portanto, constituem comunicação cultural relativamente mais evoluída. Enfatiza ainda a capacidade que os complexos têm de absorver e transformar os primários que passam a ter suas características, entendendo assim que os secundários têm por base os primários.

Essa classificação apresentada pelo autor contribui para expandir o conceito de gênero, trazendo os já estudados e entendidos como gêneros retóricos conhecidos dentro da produção literária e ampliando com os que ele denomina gêneros do cotidiano, entendidos dentro da comunicação verbal espontânea.

Bakhtin (1979) traz ainda a ideia de que os gêneros textuais são entendidos a partir do enfoque discursivo-interacionista, ou seja, a linguagem apresenta um caráter social e o enunciado um produto que surge dessa interação e é por ser social que os gêneros apresentam uma grande variedade.

Assim, ao pensar neles como diferentes formas de uso da linguagem que circulam na sociedade em variadas esferas da atividade humana, é possível chegar a

uma infinidade de situações comunicativas que são produzidas graças à linguagem e, por conseguinte, sua importância para a comunicação humana, e a partir da sua relevância dentro da linguagem entende-se que eles “[...] proliferam para dar conta da variedade de atividades envolvidas no dia a dia” (MARCUSCHI, 2011, p. 22), portanto, a cada interação social da atividade humana, os falantes farão uso da língua e selecionarão o gênero que melhor se adequa a situação. Bakhtin nos diz que:

O querer-dizer do locutor se realiza acima de tudo na *escolha de um gênero do discurso*. Essa escolha é determinada em função da especificidade de uma dada esfera da comunicação verbal, das necessidades de uma temática (do objeto do sentido), do conjunto constituído dos parceiros, etc (BAKHTIN, 1979, p.301).

Em suma, diante do que foi discutido sobre os gêneros textuais a partir da perspectiva de Mikhail Bakhtin, podemos entendê-los como diferentes formas de uso da linguagem em circulação social em maneiras e em suportes variados que “exercem funções sociocognitivas e permitem lidar de maneira mais estável com as relações humanas em que entra a linguagem” (MARCUSCHI, 2011, p.23), são, portanto, a engrenagem de nossas atividades de linguagem dentro da sociedade, essenciais para nossas relações comunicativas diárias.

2.2 A emergência dos gêneros digitais

A partir da Terceira Revolução Industrial, no século XX, o mundo passou por muitas transformações de ordem social, econômica, política, cultural e, sobretudo, tecnológica, as quais devido ao grande fluxo de informação contribuíram para adentrarmos na era digital ou era da informação.

O primeiro passo foi na década de 1990 com a criação da web que contribuiu de forma significativa para a difusão da internet na sociedade. Segundo Castells (2003, p.88) nessa década houve “a criação de um novo aplicativo, a rede mundial (World Wide Web – WWW3), que organizava o teor dos sítios da internet por informação e não por localização, oferecendo um sistema de pesquisa para procurar informações desejadas”. Esse avanço representou um passo importante para a democratização do acesso à internet, pois esse novo ambiente, popularmente conhecido como web, facilitou o acesso às informações.

Esses novos avanços geraram novas formas de interação e transformaram a constituição espacial e temporal da vida social. De acordo com Marcuschi (2010):

É inegável que a tecnologia do computador, em especial com o surgimento da internet, criou uma imensa rede social (virtual) que liga os mais diversos indivíduos pelas mais diversificadas formas em uma velocidade espantosa e, na maioria dos casos, em uma relação síncrona. Isso dá uma nova noção de interação social (MARCUSCHI, 2010, p.24).

Corroborando com o estudioso, a influência do meio digital altera de forma significativa o dinamismo das relações sociais que acaba por demandar novas formas de comunicação, prova disso são as redes sociais e com elas o surgimento de gêneros digitais.

Erickson (1997, p.5) ressalta que “ as interações *online* têm um grande potencial de acelerar a evolução dos gêneros”, nesse sentido, embora apresentem uma certa estabilidade, ou melhor dizendo, relativamente estáveis como caracteriza Bakhtin (1979), eles são passíveis a mudanças, por serem artefatos que estão ligados a moldagem social e o ambiente virtual proporcionado pela internet, contribui para o surgimento de novos gêneros.

A partir dessa percepção, compreende-se que o entendimento desses gêneros gira em torno do funcionamento social da língua e suas esferas da atividade, uma vez que, gêneros vão desaparecendo e novos, vão surgindo à medida que a esfera se expande. Bakhtin (1979, p. 280) já trazia essa afirmação quando dizia que “[...] a variedade virtual da atividade humana é inesgotável, e cada esfera dessa atividade comporta um repertório de gêneros do discurso que vai diferenciando-se e ampliando-se à medida que a própria esfera se desenvolve e fica mais complexa”.

São oriundos de modificações de situações sociais, históricas e culturais por quais passam a sociedade e assim surgem para acompanhar a fluidez das relações sociais, “eles mudam, fundem-se, misturam-se para manter a identidade funcional com a inovação organizacional” (MARCUSCHI, 2011, p. 19), de maneira que continuam a ser gêneros. Foi a partir dessas modificações que surgiram os gêneros digitais, por meio do uso de ferramentas tecnológicas em vistas a novas formas de comunicação.

Esses gêneros que circulam na internet podem vir de outras mídias, como jornais, revistas, etc, ao mesmo tempo que se apresentam de forma criativa ao dar nova roupagem às informações usando de diferentes recursos, como fotos, vídeos,

som, movimento etc. De acordo Marcuschi (2010, p 23) eles “são dinâmicos, fluindo um do outro e se realizando de maneira multimodal; circulando em sociedade nas mais variadas maneiras e nos mais variados suportes”, o que mostra sua facilidade de adaptação.

Marcuschi (2010) coloca ainda em discussão um outro ponto relevante que são os aspectos que tornam a análise desses gêneros importantes e destaca três que são:

(1) seu franco desenvolvimento e uso cada vez mais generalizado; (2) suas peculiaridades formais e funcionais, não obstante terem eles contrapartes em gêneros prévios; (3) a possibilidade que oferecem desse rever conceitos tradicionais permitindo repensar nossa relação com a oralidade e a escrita (MARCUSCHI, 2010, p.10).

Ou seja, à medida que novos gêneros surgem no meio digital de maneira dinâmica e sendo cada vez mais utilizados revelando novas formas e contexto de interação, bem como se concretizando com formas e funções definidas, são passíveis de análise em vista a entender esse fenômeno. É necessário considerar o ambiente no qual circulam e do qual fazem parte, relacioná-los com os discursos decorrentes deles, bem como a sua situação de uso.

Assim, levando em conta as considerações aqui apresentadas, podemos inferir que os gêneros digitais surgem como resultado de uma necessidade social devido aos novos contextos interativos advindos da internet e seu uso cada vez mais recorrente pela sociedade gerando novas necessidades de interação, principalmente que sejam mais rápidas e dinâmicas.

2.3 Gifs Animados e Stickers

Gif corresponde a sigla do termo Graphics Interchange Format, que surgiu em 1987, a partir da criação de Steve Wihlite, então funcionário da CompuServe (ASH, 2015), primeira grande empresa a oferecer serviço de internet nos Estados Unidos. Podem ser entendidos como um formato de imagens digitais de aspecto estático e também animados, este último surgiu a partir de uma versão, lançada em 1989, passando então a serem chamados de “gifs animados” (ASH, 2015). Para efeito de análise, este trabalho tem foco na versão animada, de forma que sempre que for mencionado o termo gif estamos nos referindo à versão em movimento.

De acordo com Ashi (2015, p.1):

Os GIFs animados adquiriram popularidade no início dos anos 1990, quando os usuários foram capazes de criar e hospedar suas próprias páginas da web

e decorá-las com animações como uma bandeira soprando na brisa ou uma luz piscando. O conteúdo dos GIFs começou a mudar no final da década de 1990 com o surgimento de sites de hospedagem de vídeo online como o YouTube.

Miglioli e Barros, (2013, p.73) acrescenta que “a massificação do Gif ocorreu em 2012, devido ao desenvolvimento de aplicativos como Cinemagram, GIF Brewery e GifBoom, que reduzem o processo de criação das imagens em loops a poucos cliques”, assim, qualquer pessoa poderia manipular um gif desde que possuísse uma câmera ou smartphone.

Já nos anos 2000, continuaram sendo empregados, só que agora alcançando uma maior adesão, estão presentes atualmente de forma ampla em várias configurações da internet, desde mídias sociais a fóruns de mensagens (ASH, 2015), fazendo parte de conversações online, principalmente em redes sociais como o WhatsApp.

De acordo com Nadal (2014, p. 51) com relação a sua composição ele “possui dois níveis de informação: a camada técnica (infraestrutura) e a camada cultural (conteúdo)”. Dentro dessa camada técnica ele apresenta aspectos que lhe são característicos os quais podemos citar limitação de cores, baixa resolução, compressão, animação/repetição, brevidade e multimodalidade.

A composição de uma imagem é dada pela quantidade de pixels que ela pode apresentar, nesse contexto, pixel é a menor unidade da imagem digital, cada unidade dessa vai apresentar três cores que são: vermelha, verde e azul (RGB) onde cada cor vai possuir o total de 256 tonalidades. Dentro dessa configuração, os gifs apresentam imagem de até 8 bits/pixels no qual “[...] permite que um único gif exiba no máximo 256 cores. Essa paleta limitada significa que a maioria das imagens ganha uma granulação ausente na imagem original” (Ash, 2015, p.8), o que facilita sua transmissão e armazenamento de forma que circulem com facilidade.

Outra característica que os gifs apresentam é uma *baixa resolução*. Resolução corresponde à quantidade de pixels que uma imagem pode ter e que influencia diretamente na sua qualidade. É justamente pelo gif apresentar essa característica que “favorece para que o tamanho final do arquivo seja reduzido, contribuindo para um maior nível de compartilhamento da informação” (NADAL, 2014, p. 51).

Possuem ainda como característica a *compressão*, esse aspecto surge da necessidade de que ocupem menos espaço possível, para isso na maioria das vezes se constituem de imagens, vídeos de outras mídias que são comprimidas para se

adequar ao formato e assim entre outros pontos, facilitar o processamento e transmissão da informação.

Quanto à *animação/repetição*, ele é formado a partir de múltiplos quadros, também chamados *frames* que são exibidos de forma sequencial. De acordo com Amaral (2016, p. 29), depois de seis anos da versão de 1989 em que a repetição terminava no último *frame*, “a Netscape [...] adicionou a habilidade de repetir as animações, começando com o browser Navigator 2.0 beta, em 1995”, o que tornou possível configurá-los para definir quantas vezes essa animação deveria repetir, se uma única vez, várias vezes ou de forma infinita (loop).

Eles também apresentam uma curta duração, *brevidade* em seu tempo de animação, que pode ser definido em média em dois a cinco segundos de execução que é o tempo anterior ao loop e repetição (ASH, 2015). Contudo, a duração e a velocidade do movimento podem ser condicionadas ao número de *frames*, quanto mais houver mais tempo terá a animação (ASH, 2015), porém dentro de um limite que mantenha esse arquivo pequeno.

E ainda podem ser *multimodais*, uma vez que um gif pode apresentar textos multimodais em seu conteúdo. Dessa maneira, ele pode acoplar recortes de vídeos, de filmes, propagandas etc, só que como já mencionado, de forma comprimida para se adequar a ele.

Nosso foco de caracterização agora amplia-se de modo que as características posteriormente apresentadas dizem respeito não só mais aos gifs, mas também aos Stickers que juntamente ao lado destes constituem uma nova forma de linguagem que faz parte da comunicação moderna proporcionada pelo advento da internet.

Sticker é um termo em inglês que pode ser traduzido livremente como adesivo. Em definição de Carmelino, Kogawa (2020, p.7) os stickers são “‘adesivos digitais’ bem-humorados que são compostos por elementos imagéticos e/ou verbais e criados por usuários anônimos por meio de aplicativo específico”.

Sua origem, embora não seja bem definida, provém da criação de adesivos que eram colados nas ruas de Nova Iorque por grafites como alternativa para as leis proibitivas que os impedia de continuar com sua forma de expressão urbana, isso em 1960. Porém, foi somente em 1990 que os stickers ganharam notoriedade como arte, “passaram a ser considerados arte de rua (*stickerart*), um componente da cultura alternativa, tal qual o grafite e o estêncil (CARMELINO, KOGAWA, 2020a, p. 158).

Ainda de acordo com as mesmas autoras citadas, essa arte também chegou ao Brasil, nos anos 2000, estando presente nas grandes capitais brasileiras, contudo ressaltam que embora ainda sejam encontrados pelas ruas dessas capitais atualmente não são mais tão comuns como já foram, de forma que ao emergirem no WhatsApp e em outros meios digitais que fazem uso deles tiveram uma nova ascensão e se revitalizaram ganhando novo impulso.

Sendo uma imagem compacta que denota uma maior agilidade no envio e traz um caráter dinâmico a conversação, os stickers têm caráter *argumentativo* e *expressivo*, sendo estes moldados sempre de acordo com o enunciado do sujeito falante (Bakhtin, 1979), por meio deles é possível manifestar a intenção comunicativa do interlocutor. Com apenas um sticker é possível atingir o objetivo de comunicação a depender da situação de interação, podendo emitir uma opinião, expressar um sentimento, exprimir um desejo, etc. Carmelino; Kogawa (2020b, p. 187).

Entende-se por meio dessa característica que stickers são argumentativos, bem como recurso expressivo, ao passo que os gifs na maioria dos casos são recursos expressivos, mas quando apresentam características verbais também podem assumir um caráter argumentativo.

De acordo com Bakhtin (1979) todo interlocutor tem um intuito discursivo que vai determinar a intencionalidade do enunciado. É essa intenção comunicativa que coloca, tanto gif como sticker, como *polissêmicos*, assumindo uma multiplicidade de significados de acordo com o contexto de utilização, nesse sentido sua interpretação vai ser infinita a depender de quem o faz uso e seu contexto comunicativo.

Outra característica bem marcante diz respeito ao *sentido de humor* presentes nessas formas de comunicação. Atualmente essa característica é o que mais atrai os usuários já que por meio delas é possível tornar a conversa mais dinâmica e divertida.

Nesse contexto, é possível ver gifs e stickers como uma forma de resposta rápida a uma interação comunicativa virtual que por estar nesse meio e estar presente no WhatsApp, aplicativo de troca de mensagens instantâneas e que exige uma interação mais rápida, eles surgem como um argumento pronto que vai se encaixar perfeitamente às exigências desse meio.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 Natureza da pesquisa

A presente pesquisa busca analisar os aspectos formais e funcionais dos gêneros digitais, gifs e stickers, assim adotaremos o método de pesquisa qualitativo para análise dos dados por considerarmos o mais adequado ao que nos propomos a investigar, pois tanto a categorização dos dados usados para efeito de análise como sua interpretação passam por esse viés.

Já no que concerne ao seu desenvolvimento tendo em vista a sua análise e alcance dos objetivos, iniciamos com uma revisão bibliográfica de pesquisas prévias sobre o tema. Trata-se também, quanto ao problema, de uma pesquisa exploratória, e em relação a nossos objetivos, de uma pesquisa descritiva.

3.2 Procedimentos de coleta e de análise de dados

A coleta do *corpus* desta pesquisa foi realizada com base em exemplares que circulam no aplicativo WhatsApp, os quais fizemos os prints dos exemplares que foram devidamente registrados com suas fontes. A seleção ocorreu no período de maio a julho de 2022, utilizamos para a análise 11 exemplares, sendo três de gifs trazendo-os em quadros para evidenciar seu movimento e nove de stickers de acordo com suas características.

Para cumprir os objetivos desta investigação, tivemos o cuidado de selecionar apenas exemplares que foram nomeados como gifs ou stickers que circulam no aplicativo WhatsApp. Com o intuito de realizar uma análise sobre os gêneros digitais gifs e stickers sob um novo enfoque, o universo da pesquisa abrangeu exemplares de gêneros digitais que foram analisados, de forma que fizemos uma seleção de quais utilizamos e os observamos segundo os conjuntos distintos de variáveis em função dos objetivos específicos que nos propusemos nesta investigação. Assim, no que diz respeito aos gêneros gifs e stickers, os descrevemos conforme roteiro a seguir:

- a) Apresentação do exemplar com descrição do contexto de produção;
- b) Descrição do exemplar em seus aspectos formais
- c) Análise dos aspectos formais com base nas seguintes características: limitação de cores, baixa resolução, compressão,

animação/repetição, brevidade, multimodalidade (NADAL, 2014), elementos verbais, visuais e verbo-visuais (CARMELINO, KOGAWA, 2020b) e funcionais a partir dos seguintes aspectos: sentido de humor, polissemia, argumentativo e/ou recurso expressivo (CARMELINO, KOGAWA, 2020b, com a devida classificação em gif ou sticker.

E num segundo momento do estudo, procedemos à análise do *corpus*, com base nos critérios adotados, com o objetivo de relacioná-los e explicar e elaborar uma taxonomia que os diferencie e os caracterize enquanto gêneros digitais.

4 ANÁLISE DOS DADOS

4.1 Gif

Abaixo traremos alguns exemplares de gifs para evidenciar as características já apresentadas e entendidas na nossa fundamentação. Para salientar o movimento do protocolo apresentaremos em recortes, ou seja, *frames*.



Figura 1 – GIF do humorista Eduardo Sterblich
Fonte: Arquivo Pessoal

O contexto do gif acima tem sua origem a partir do recorte de um vídeo de um programa de TV chamado *Programa do Jô*, voltado para entrevistas, apresentado por Jô Soares e exibido no canal aberto TV Globo. No vídeo o apresentador entrevista o humorista Eduardo Sterblich que ficou conhecido nacionalmente ao integrar o quadro de humoristas do programa *Pânico na TV*. O gif faz referência ao momento em que o apresentador elogia os olhos de Sterblich e pede ao cinegrafista para dar um close neles, instante em que o entrevistado tenta controlar o riso ante a situação.

Em vista a análise, como característica formal, esse gif apresenta limitação de cores, também multimodalidade e compressão ao constatar que sua criação partiu de um recorte de um vídeo de um programa televisivo. Bem como a evidência de que a imagem sofre um encolhimento para caber dentro desse formato e diminuir o espaço

de armazenamento. Em uma última característica formal, constatamos a repetição automática que ajuda na construção de sentido, essa forma cíclica faz com que o usuário entenda a partir da sua movimentação o sentido que vai se construindo.

Quanto às características funcionais, identificamos seu caráter polissêmico, a depender do contexto em que esteja inserido pode assumir diferentes significados. Também é possível entendê-lo como recurso expressivo, desempenhando dentro de uma interação comunicativa um recurso facilitador que é capaz de sintetizar somente com seu uso um sentimento. E por último, traz consigo um sentido de humor, aspecto comum em conversas do WhatsApp, o que as tornam mais dinâmicas e divertidas.



Figura 2 – Gif de uma cena do desenho animado Pica-pau
Fonte: Arquivo Pessoal

O segundo gif traz o Pica-pau, criado por Walter Lantz e tendo como título original Woody Woodpecker, é um personagem de uma série estadunidense de curtas-metragens de animação distribuído pela Universal Pictures. No Brasil, estreando junto com a extinta TV Tupi teve grande aceitação do público ganhando várias versões ao longo dos anos, indo desde um pássaro psicótico com aparência rude a um com traços mais suaves e temperamento tranquilo.

Diferente do anterior, esse gif traz um elemento novo, o verbal, sendo, portanto, verbo-visual. A frase presente nele é dita pelo próprio personagem em uma das cenas do desenho de forma que ela ajuda a dar significação ao formato. Mas essa é uma característica que pouco se apresenta nos gifs já que a imagem por si só apresenta significado de fácil compreensão ao usuário, o que resulta dizer que a grande maioria dos gifs vão trazer somente o elemento visual em sua composição, embora esse não seja um padrão fixo.

Nesse contexto, apresenta também a multimodalidade, pois surge a partir do recorte de uma cena da série, ou seja, utilizou-se de outra mídia. E como constatado como característica padrão, este também traz consigo limitação de cores, baixa

resolução, compressão, animação/repetição, sendo essa última juntamente com o elemento verbal ponto essencial para dar sentido ao gif.

Já como característica funcional, é polissêmico à medida que a depender do contexto ao qual esteja inserido vai possuir diferentes significados sendo usado como recurso expressivo e/ou argumentativo em diversas situações dentro do aplicativo WhatsApp. E também apresenta sentido de humor, dando a conversas um tom irônico/sarcástico.

4.2 Stickers

A seguir faremos a análise de alguns exemplares desse recurso comunicativo a partir de suas características formais e funcionais:



Figura 3 – Stickers Visuais
Fonte: Arquivo Pessoal

O primeiro exemplar não foi possível identificar uma origem concreta, de qual contexto faz parte, mas ante uma pesquisa no Google Imagens encontramos um vídeo disponível na plataforma do YouTube da imagem que compõe o sticker, de forma que o entendemos como um recorte do vídeo. A segunda é uma imagem editada na qual traz uma mulher em plano central e uma segunda na região de sua testa em uma imagem em formato menor. E a última imagem é um recorte de uma cena da apresentadora Maria das Graças Meneghel, mais conhecida por Xuxa, em seu programa “Xou da Xuxa”, antigo programa infantil que era exibido pela TV Globo.

Os stickers podem ser verbais quando apresentam somente uma parte escrita, podem ser visuais quando possuem somente elementos imagéticos ou ainda os dois ao mesmo tempo, quando em sua composição apresentam imagem e elementos escritos que se complementam na construção de sentido. A figura 9 traz exemplares de stickers visuais nos quais a imagem é suficiente para lhe dar significação, elas

apresentam informações objetivas e subjetivas que podem ser extraídas pelo interlocutor e usadas de acordo com sua intenção comunicativa.

Apresentam em sua composição, limitação de cores e baixa resolução e como as imagens utilizadas são extraídas de outras mídias e compactadas para se adequar ao formato também são multimodais.

Como característica funcional podem ser tanto recurso expressivo como argumentativo, podem substituir diferentes situações em que o interlocutor queira emitir sua opinião ou podem ser utilizados para expressar um sentimento ou uma ação. Além disso, é possível depreender diferentes significados que são extraídos do contexto em que se encontram, fato que evidencia seu caráter polissêmico. E também nos contextos em que se encontram, são carregados de humor, tornando assim a conversa mais dinâmica e divertida.



Não falo é
NADA!



[2+2=5]
VAMOS ACERTAR
AS CONTAS?



É por isso
que as pessoas
te bloqueiam
no Whatsapp!

Figura 4 – Stickers verbais
Fonte: Arquivo Pessoal

A primeira imagem traz uma frase coloquial e que nos diferentes contextos em que ela pode circular serve para o usuário se abster de expressar sua opinião ante determinada situação. A segunda faz um trocadilho de duplo sentido entre o significado original da palavra e o metafórico, o que gera o seu humor. E a última revela uma metalinguagem, ou seja, brinca com uma situação que é possível ocorrer dentro do próprio aplicativo, a de ser bloqueado.

Na figura 4 trouxemos exemplares verbais, eles se utilizam apenas do recurso escrito para alcançar significação. Como já mencionado em outros pontos desta análise, apesar de se constituírem apenas do elemento verbal, também vão apresentar como características formais limitação de cores, baixa resolução, compressão para se adequar ao formato já que essas são características comuns a todos esses eles.

E como características funcionais vão assumir diferentes sentidos a depender do contexto ao qual se encontrem sendo, portanto, polissêmicos. Além de também apresentarem sentido de humor brincando com diferentes situações.



Figura 5 – Stickers verbo-visuais
Fonte: Arquivo Pessoal

O primeiro sticker é uma imagem de um conhecido personagem da série *Os Muppets*, criada por Jim Henson, em 1955, estrelada por fantoches e sendo exibida em diferentes meios como televisão, telefilme, cinema entre outros. A segunda pode se tratar de um recorte de um vídeo ou uma foto de uma criança chorando que associada a frase “é segunda de novo!” dá a ideia de tristeza pelo fim de semana ter passado rápido, entre outros sentidos e a terceira é extraído de uma cena do seriado mexicano *Chaves* que tem autoria e estrelato de Roberto Bolaños, o sticker é um recorte de uma cena do personagem Kiko vivido pelo comediante Carlos Villagrán que ficou mundialmente famoso por interpretá-lo.

Na figura 5 como característica formal, trouxemos exemplares de stickers verbo-visuais os quais utilizam-se tanto de elementos imagéticos como escritos para sua constituição, essa junção dar a significação ao texto, de modo que um único sticker é capaz de emitir uma opinião que sem a sua utilização seria expressa por meio de frases ou mesmo um texto longo ou também pode ser usado como recurso expressivo ao manifestar um sentimento ou uma ação.

Como característica funcional, nos exemplares também podemos alcançar diferentes significados que deixam claros a polissemia como uma de suas características. Além disso, todos esses stickers tem como característica funcional essencial o sentido de humor, o seu uso nas situações elencadas bem como em outras que surgem a partir dos diferentes contextos tornam a interação do meio ao qual fazem parte, no caso o WhatsApp, mais rápida, dinâmica e divertida.

4.3 Discussão dos Resultados

Diante da análise feita de exemplares de gifs e stickers a partir de suas características formais e funcionais, foi possível constatar que eles comungam na maioria dessas características sendo por vezes até mesmo confuso fazer uma diferenciação entre ambos, porém existe uma linha tênue que os separa que foi a que encontramos para diferenciá-los.

Levando em consideração que para nossa pesquisa foram analisados apenas os gifs que são dotados de movimento, a principal característica está no fato de que todo gif tem por característica primordial ser animado, ao passo que nem todo sticker é animado, a grande maioria dos que circulam no aplicativo WhatsApp não são dotados de movimento.

Também foi possível constatar, entre os dois formatos analisados, que ambos podem ser tanto argumentativos como recurso expressivo, no entanto, os gifs em sua maioria por apresentarem apenas o elemento visual tendem a ser mais recurso expressivo, a imagem é elemento suficiente para apresentar significação e o movimento cíclico de repetição ajuda na construção de sentido. Uma minoria é composta por imagem e elemento escrito simultaneamente e não encontramos nenhum que tivesse somente o escrito, todos tinham uma imagem por menor que fosse.

Já no que se refere aos stickers encontramos uma grande variedade que apresentava os três tipos: verbais, visuais e verbo-visuais, sendo a maior parte composto por elementos verbo-visuais, o que contribui mais ainda para seu caráter argumentativo, a imagem somada ao elemento escrito é capaz de apresentar a opinião de seu usuário.

A grande maioria, tanto de gifs quanto de stickers trazem a multimodalidade como característica, utilizam-se de diversas outras fontes para sua composição, seja vídeo, fotografias, filmes entre outras, mas sempre apropriando-se de um recorte compactando-o para se adequar às especificidades dos formatos.

Quanto às características formais que foram citadas e analisadas nos gifs, como baixa resolução e limitação de cores, nos documentos que encontramos nenhum as trazia associada aos stickers, mas pela similaridade dos formatos e o fato de serem criados a partir de software de fácil manuseio, entendemos que são

características que estão presentes nos dois. Abaixo trouxemos um quadro para visualizarmos esta análise:

Quadro 1 - Análise dos aspectos formais e funcionais

Gênero	Aspectos Formais	Aspectos Funcionais
Gif	Visuais ou verbo-visuais Limitação de cores Baixa resolução Animação/repetição Compressivo/compacto Brevidade Multimodal	Recurso expressivo/argumentativo Polissêmico Sentido de humor
Sticker	Verbais, visuais ou verbo-visuais Limitação de cores Baixa resolução Animação/repetição Compressivo/compacto Brevidade Multimodal	Argumentativo/recurso expressivo Polissêmico Sentido de humor

Fonte: Elaboração Própria

Como podemos evidenciar a partir do quadro, os gêneros em estudo coincidem na maior parte das características, porém existem alguns aspectos com os quais eles divergem, é nesses aspectos que mora a particularidade de cada um desses formatos em estudo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Do ponto de vista analítico, a pesquisa permitiu-nos concluir que gifs e stickers comungam na grande maioria das características das quais apresentam, a sua diferenciação vai se encontrar basicamente em pequenas singularidades. Concluímos

ainda que esses gêneros são contextualizados dentro de discursos que abrem possibilidade a inúmeros sentidos a depender da interação comunicativa pretendida pelo interlocutor, cada um vai fazer uma leitura diferente de acordo com sua necessidade de comunicação.

Esses novos gêneros atendem a uma exigência atual de novas comunicações digitais que sejam dinâmicas e rápidas, nascem, portanto, do advento do meio tecnológico, do acesso ao mundo digital que viabiliza a uma variedade de gêneros que se modificam de forma a acompanhar a fluidez das atividades humanas que se encontram em constante evolução.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Ludimilla L. **As apropriações do GIF animado**: aspectos culturais, expressivos e afetivos dos usos de uma tecnologia defasada, 2016. Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/142516> Acesso em: 20 mai. 2022.

ASH, James. Sensation, Networks and the GIF: toward an allotropic account of affect. In: HILLS, K.; PAASONEN, S.; PETIT, M. **Networked Affect**. Massachusetts: MIT Press, 2015.

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. In: _____. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes. 1979. p. 277-326.

CARMELINO, Ana Cristina; KOGAWA, Lídia. A intextualidade como marca de stickers do WhatsApp. **Revista (Com) Textos linguísticos**, Vitória, v.15, n.27, p 156 – 176, 2020a.

CARMELINO, Ana Cristina; KOGAWA, Lídia. O humor nos stickers do whatsapp. **PERcursos Linguísticos**, Vitória, n.24, v.10, 2020b.

CARMELINO, Ana Cristina; KOGAWA, Lídia. Stickers do Whatsapp: (nova) forma persuasiva de interação bem-humorada. **EID&A – Revista Eletrônica de Estudos Integrados em Discurso e Argumentação**, Ilhéus, n. 20, v. 1, p. 6-27, 2020c.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução: Roneide Venâncio Majer. Vol. I, Ed. 7ª – Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

ERICKSON T. Social interaction the net: virtual community as a participatory genre. In: HAWAII INTERNATIONAL CONFERENCE ON SYSTEM SCIENCES, 30th., 1997, Maui *Proceedings*... Maui: HICSS, 1997. Disponível em: http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/VC_as_Genre.html. Acesso em: 15 jan. 2022.

FIORIN, José Luiz. A internet vai acabar com a língua portuguesa? **Texto livre**: linguagem e tecnologia [on-line], vol. 1, n. 1, outono de 2008, p. 01–08. Disponível em:

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16543/13309>. Acesso em: 20 jan. 2022.

FIORIN, José Luiz. **Introdução ao pensamento de Bakhtin**. 1ª ed. São Paulo: Ática, 2011.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. 3. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (Org.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2010. p.15-80.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros Textuais: configuração, dinamicidade e circulação. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZKA, B.; BRITO, K. S. (Orgs.). **Gêneros textuais**: reflexões e ensino. 4ª. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2011. p. 18 – 30.

MIGLIOLI, Sarah; BARROS, Moreno. **Novas tecnologias da imagem e da visualidade**: GIF animado como videoarte. Revista Sessões do Imaginário n. 29, p. 68-75. 2013.

NADAL, João Henrique Duarte. **A cultura do GIF**: Reconfigurações de imagens técnicas a partir dos usos e apropriações de narrativas cíclicas. 2014. 185 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Linguagens) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2014.

PINHEIRO, Petrilson Alan Pinheiro. Gêneros (digitais) em foco: por uma discussão sócio-histórica. **Alfa**, vol. 54, n. 1, janeiro de 2010, p. 33 – 58.

TREIN, Sergio Roberto. Da ‘zueira’ ao discurso político: o caráter propagandista dos stickers do WhatsApp. Ponta Grossa – Paraná, v 19, nº 42, p. 154 -172, jan/jun, 2021.