



Área Temática: Simpósio 10 - Discurso, Subjetividade e Violência de Gênero.

REPRESENTAÇÕES DO FEMENINO EM WEBTOONS DE RENASCIMENTO: ENTRE VÍTIMA E JUSTICEIRA, RESISTÊNCIA E RESSIGNIFICAÇÃO

Autores:

GANDRA, Andreza Alves ¹

MOREIRA, Icléia Caires ²

RESUMO:

Este estudo se propõe a problematizar como se constituem as representações do feminino entre as posições-sujeito de vítima e justiceira em *webtoons* de renascimento. Compreendidas como narrativas gráficas digitais verbo-visuais disponibilizadas em plataformas específicas, esses textos constituem importante espaço de produção de sentidos sobre ser mulher, poder e exclusão. Temos por hipótese que o gênero *webtoon* de renascimento funciona como dispositivo discursivo que, ao mobilizar a ressignificação do protagonismo feminino pela "segunda vida", pode reinscrever rótulos normativos e, simultaneamente, desconstruir a violência da naturalização da exploração e extorsão de mulheres em relacionamentos conjugais. Utilizamos como base teórico-metodológica, de forma transdisciplinar, a Análise do Discurso de origem francesa (Pêcheux, 1988; Orlandi, 2005), em diálogo com os estudos foucaultianos sobre discurso, poder e subjetivação (Foucault, 1997, 1999), às pesquisas de gênero e identidade (Rago, 1997, 1998; Butler, 2003), às contribuições da verbo-visualidade (Brait, 2013), à teoria dos gêneros discursivos (Rojo, 2001) e com os estudos sobre *webtoons* como hipergênero multimídia (Pegoraro, 2024). Resultados esperados apontam para uma reconfiguração das posições-sujeito das protagonistas, interpeladas como "vilãs" nos títulos, porém (re)significadas nos percursos narrativos como figuras agentes da punição de quem as prejudicou.

DESCRITORES: Discurso; *Webtoons* de renascimento; Representações de gênero.

ABSTRACT:

¹ Mestranda em Estudos Linguísticos pelo Programa de Pós-graduação em Letras, da UFMS – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. E-Mail: andreza.gandra@ufms.br, telefone: (67) 99331-5412

² Doutora em Estudos Linguísticos pelo Programa de Pós-graduação em Letras, da UFMS – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. E-mail: icleia.caires@ufms.br, telefone: (67) 9925-7948

This study aims to problematize how representations of the feminine are constituted between the subject-positions of victim and avenger in rebirth webtoons. Understood as verbal-visual digital graphic narratives made available on specific platforms, these texts constitute an important space for the production of meanings about femininity, power, and exclusion. Our hypothesis is that the rebirth webtoon genre functions as a discursive device that, by mobilizing the resignification of female protagonism through the "second life", can reinscribe normative labels and, simultaneously, deconstruct the violence of the naturalization of the exploitation and extortion of women in marital relationships. We adopt, as a theoretical-methodological basis, in a transdisciplinary way, French Discourse Analysis (Pêcheux, 1988; Orlandi, 2005, 2013), in dialogue with Foucauldian studies on discourse, power, and subjectivation (Foucault, 1997, 1999), with gender and identity research (Rago, 1997, 1998; Butler, 2003), with contributions on verbal-visuality (Brait, 2013), with the theory of discursive genres (Rojo, 2001), and with studies on webtoons as a multimedia hypergenre (Pegoraro, 2024). Expected results point to a reconfiguration of the subject-positions of the protagonists, interpellated as "villains" in the titles, yet resignified throughout the narrative paths as agents of punishment of those who harmed them.

DESCRIPTORS: Discourse; Rebirth webtoons; Gender representations.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho situa-se no campo da Análise do Discurso, investigando especificamente as representações do feminino em *webtoons* de renascimento. Compreendidos como narrativas gráficas digitais em plataformas específicas, esses textos constituem espaço significativo de produção de sentidos sobre feminilidade, poder e exclusão social. O recorte temático volta-se à análise das posições-sujeito (Orlandi, 2005) femininas, eleitas como entes principais da história, interpeladas como vilãs em títulos, porém (re)significadas nos percursos narrativos como figuras, inicialmente, vítimas de violências físicas e simbólicas em relacionamentos conjugais e, posteriormente, agentes de punição de quem as prejudicou.

Dessa forma, o objetivo geral é problematizar, sob perspectiva discursiva, como se constituem as representações do feminino entre as posições-sujeito de vítima e justiceira em *webtoons* de renascimento. Enquanto os específicos são: i. investigar como as protagonistas são interpeladas e (re)significadas ao longo dos enredos, observando deslocamentos entre as posições-sujeito de vítima e de justiceira; ii. levantar, nos textos eleitos, recursos discursivos (Orlandi, 2005) que estabilizam ou tensionam modos de dizer a violência de gênero denunciada; iii. interpretar os efeitos de sentido de resistência produzidos pelos *webtoons* de renascimento, discutindo de que maneira reinscrevem processos de subjetivação e, ao mesmo tempo, abrem fissuras para outras formas de viver o feminino (Moreira, 2020); iv. compreender como a verbo-visualidade constitutiva dos *webtoons* de renascimento articula linguagem verbal e imagem na

produção de sentidos sobre gênero, operando violências simbólicas e movimentos de resignificação entre vítima e justiceira.

Para isso, a pesquisa ancora-se nos estudos da Análise do Discurso de origem francesa como base teórico-metodológica (Pêcheux, 1988; Orlandi, 2005), e, de forma transdisciplinar, dialoga com os estudos foucaultianos sobre discurso, poder e subjetivação (Foucault, 1997, 1999), aos estudos de gênero e identidade (Rago, 1997, 1998; Butler, 2003), às contribuições da verbo-visualidade e dos multiletramentos (Brait, 2013; Rincón; Silva, 2017), com a teoria dos gêneros discursivos de perspectiva enunciativa (Rojo, 2001) e aos estudos sobre narrativas gráficas e *webtoons* enquanto hipergênero multimídia (Pegoraro, 2024; Santos; Ulisses; Falcão, 2023; Cagnin, 1975).

Compreendem-se os *webtoons* como materialidades verbo-visuais, pois, como afirma Brait (2013), a relação entre linguagem verbal e visual é constitutiva na produção de sentidos. Os corpora são constituídos por *webtoons* de renascimento, analisando-se os enunciados, as imagens e suas relações para identificar posições-sujeito, efeitos de significação e operações de exclusão/inclusão.

Pretende-se que o desenvolvimento se articule em torno de dois eixos principais. Primeiro, analisa-se como os *webtoons* interpelam sujeitos femininos nas posições de vilã e vítima, examinando os discursos que sustentam essas categorizações. Segundo, investigam-se os movimentos de resignificação operados pela narrativa de "segunda vida" ou renascimento simbólico, demonstrando como a aparente libertação e reabilitação do feminino máscara operações de reinscrição de normas e exclusões. Situa-se essa análise nos debates contemporâneos sobre subjetivação, identidade e poder.

2 DESENVOLVIMENTO

Nas últimas duas décadas, a indústria de histórias em quadrinhos passou por uma repaginação significativa, impulsionada pela busca de formatos mais acessíveis a dispositivos digitais como computadores, *tablets* e, sobretudo, *smartphones*, que se tornaram centrais no consumo cultural de jovens em diversos países. Nesse movimento, quadrinhos impressos e mangás japoneses migraram para o ambiente online, mas em grande parte mantiveram o modelo de publicação atrelado a revistas físicas e a cronogramas editoriais menos frequentes, com capítulos semanais, quinzenais ou mensais (Santos; Ulisses; Falcão, 2023).

Nesse mesmo ecossistema, surgiram na Coreia do Sul, no início dos anos 2000, narrativas seriadas pensadas desde o início para leitura em telas, em fluxo vertical contínuo,

que passaram a ser conhecidas como *webtoons*. Desde os primeiros experimentos em portais como *Daum* e *Naver* (Ceasia, 2022), esse formato se consolidou como um modo específico de contar histórias em quadrinhos no ambiente online.

Conforme Cho (2021), se os *webtoons* se inscrevem na tradição das histórias em quadrinhos, a experiência de leitura que oferecem é marcada por uma verbo-visualidade mais intensa, em que palavra, imagem, cor e diagramação vertical atuam de forma indissociável na produção de sentido. Diferentemente dos impressos, em que o olhar percorre a página e pode antever quadros futuros, na rolagem contínua do celular o leitor avança quadro a quadro, guiado por calhas alargadas, efeitos gráficos e, em algumas obras, por recursos sonoros e animações que modulam o ritmo, a expectativa e a própria forma de envolvimento com a narrativa.

A expansão dos *webtoons* se articula ao movimento mais amplo da *Korean Wave*, em que produtos midiáticos sul-coreanos — como *K-pop*, *K-dramas* e quadrinhos digitais — são mobilizados como instrumentos de *soft power* e de projeção internacional da cultura do país. Nogueira (2022) mostra que essa onda cultural se apoia em estratégias coordenadas entre Estado e indústria do entretenimento, nas quais a circulação global de conteúdos seriados em plataformas digitais ocupa papel central na construção de imagens positivas da Coreia do Sul.

Nesse cenário, somam-se às inovações de linguagem o desenvolvimento de plataformas especializadas em *webtoons*, que consolidou um modelo de circulação seriada e de monetização próprio desse formato. Segundo Sepúlveda (2022), ambientes como esses funcionam simultaneamente como vitrines para obras já consolidadas e como espaços de descoberta de novos artistas, ao promover determinadas narrativas para catálogos principais, nos quais passam por processos de edição, tradução e serialização.

Empresas como Webtoon e Tapas desempenham papel crucial na expansão global desse formato ao disponibilizar versões em inglês e em outros idiomas, ampliando o alcance dos títulos para além do público sul-coreano. Essas plataformas articulam acesso gratuito à capítulos seriados com a venda antecipada de episódios, inserção de anúncios e comercialização de produtos vinculados às séries, de modo a monetizar tanto a leitura contínua quanto o engajamento dos fãs (Kim, 2016).

Dentre tantos subgêneros presentes em *webtoons*, esta pesquisa aborda o nicho das narrativas de renascimento, também conhecidas como *second life*, *villainess isekai* ou *self-correction*, nas quais protagonistas femininas vivenciam uma morte real e simbólica, retornam ao passado com consciência dos eventos futuros e se mobilizam para modificar o fim trágico que as espera. Nesses enredos, a trajetória das personagens desloca-se da posição-sujeito (Orlandi, 2005) de vítima para a posição-sujeito de justiceira, em prol de fazer o verdadeiro

vilão arcar com as consequências de seus atos e garantir reparação aos danos que ela sofreu em sua primeira vida.

Um ponto fundamental a ser observado é que, embora as protagonistas se apresentem como vítimas de tramas familiares, políticas ou amorosas, a narrativa desloca sua trajetória para uma nova posição-sujeito ligada à justiça e à reparação, em que elas passam a agir sobre a própria história e sobre as relações de poder que as cercam (Orlandi, 2005). Apesar desse deslocamento, as obras insistem em revitimizar as protagonistas ao inscrevê-las na posição-sujeito de vilã, sobretudo na forma como são nomeadas, narradas e julgadas, o que mostra a força de dispositivos discursivos que mantêm certas figuras femininas presas a lugares de culpa e punição (Foucault, 1999; Orlandi, 2005).

A pesquisadora de gênero, Butler (2003) afirma que, historicamente, a figura da vilã na literatura e no audiovisual é construída como antítese da heroína virtuosa, sendo associada à transgressão de normas de feminilidade consideradas legítimas e, por isso, reiteradamente punida. As leituras de gênero da autora ajudam a compreender esse movimento como efeito da performatividade, na medida em que certos comportamentos femininos são reiterados como aceitáveis, enquanto outros — ligados ao desejo, à ambição ou ao exercício do poder — são marcados como desvios que devem ser corrigidos.

Nesse mesmo sentido, Scott (1995) mostra que essas classificações não são naturais, mas resultados de disputas históricas em torno do que conta como experiência feminina legítima, o que torna a vilã um lugar privilegiado para observar a produção de diferenças de gênero. Ainda no contexto brasileiro, Rago (1998) relata como discursos modernos sobre sexualidade e moralidade produziram representações femininas polarizadas entre pureza e perigo, o que reforça a tendência de associar mulheres que escapam ao modelo dócil e maternal a figuras de ameaça e vilania.

As narrativas escolhidas para compor estes *corpora* integram o subgênero de renascimento em *webtoons*, no qual protagonistas femininas vivenciam uma morte simbólica e retornam ao passado com memória do desfecho trágico. São elas: *Kill the Villainess, Not Your Typical Reincarnation Story*, *The Villainess Lives Again* e *The Villainess Turns the Hourglass*.

Em *Kill the Villainess*, história concluída e seriada originalmente na plataforma Kakao Page, a adaptação em quadrinhos da *webnovel* de Your April, ilustrada por Haegi, foi publicada entre 2020 e 2025, totalizando mais de uma centena de episódios disponibilizados em aplicativos e sites especializados em quadrinhos digitais.

Not Your Typical Reincarnation Story, por sua vez, tem roteiro original de Lemon Frog e arte serializada na plataforma Webtoon a partir de 2023, sendo marcada como encerrada no

aplicativo após a conclusão de seu primeiro grande arco narrativo, com dezenas de capítulos voltados ao público jovem leitor de romance e fantasia.

The Villainess Lives Again, adaptação da *webnovel* de Han Mint, ilustrada por Peachberry, foi seriada na Kakao Webtoon e licenciada em inglês por plataformas como Webtoon, com cerca de 230 episódios e finalização da trama principal em 2025, combinando intrigas políticas, disputas econômicas e romance.

The Villainess Turns the Hourglass, por fim, adapta a novel de Sansobee em *webtoon* produzido pelo estúdio Antstudio, publicado como *manhwa/webtoon* na KakaoPage e posteriormente licenciado para o inglês por editoras digitais como Tappytoon, com conclusão entre 2020 e 2022 em aproximadamente 100 a 125 capítulos, a depender da plataforma.

Ao reunir obras que articulam circulação transnacional, publicação seriada em grandes plataformas e forte adesão de leitoras digitais, estes *corpora* oferece um campo privilegiado para analisar, em perspectiva discursiva e de gênero, como a figura da justiceira é reinscrita em posições-sujeito de poder, justiça e, simultaneamente, revitimização.

Os *corpora* desta pesquisa foram constituídos com base em critérios teórico-metodológicos fundamentados na Análise do Discurso (Orlandi, 2005), para quem o *corpus* não é dado a priori, mas construído pelo gesto analítico a partir das condições de produção e da pergunta que orienta a investigação. Assim, foram selecionados quatro *webtoons* de renascimento que compartilham traços discursivos constitutivos do subgênero: protagonistas femininas interpeladas como "vilãs" nos títulos, narrativas de morte simbólica seguida de retorno com memória do passado e circulação seriada em plataformas digitais transnacionais. O recorte discursivo, entendido não como segmentação mecânica dos textos, mas como gesto interpretativo do analista (Orlandi, 2005), incide sobre sequências discursivas verbo-visuais (Brait, 2013) que materializam os deslocamentos entre as posições-sujeito de vítima, vilã e justiceira: cenas de renascimento, diálogos de nomeação e estigmatização das protagonistas e momentos de virada em que estas assumem agência sobre a própria narrativa.

A análise se organiza de forma transdisciplinar, tomando a Análise do Discurso de linha francesa (Pêcheux, 1988; Orlandi, 2005) como base teórico-metodológica que, ao dialogar com os estudos foucaultianos sobre poder, dispositivo e subjetivação (Foucault, 1997, 1999), permite compreender os mecanismos de controle que fixam o feminino em determinadas posições; ao articular-se com os estudos de gênero e performatividade (Butler, 2003; Rago, 1998), ilumina como essas posições são historicamente construídas e reiteradas; e, ao incorporar as contribuições sobre verbo-visualidade (Brait, 2013) e sobre o *webtoon* como hipergênero multimídia (Pegoraro, 2024), fundamenta a leitura das materialidades em que

verbal e visual operam de forma indissociável na produção de sentidos sobre o feminino. Essa transdisciplinarização não configura justaposição de áreas, mas a construção de um campo analítico integrado em torno do objeto discursivo.

3 CONCLUSÕES

Há a expectativa de demonstrar que os *webtoons* funcionam como dispositivos discursivos complexos que, ao mobilizarem a resignificação do feminino por meio da "segunda vida", podem simultânea e paradoxalmente reinscrever rótulos normativos sobre feminilidade e gênero, frequentemente marginalizando e invisibilizando identidades dissidentes e denunciar violências de gênero. Conclui-se que a análise verbo-visual é essencial para desvelar esses mecanismos discursivos de exclusão e, simultaneamente, para mobilizar gestos de interpretação que circulem e signifiquem na sociedade, contribuindo para a desconstrução dos pilares que fixam discursos de preconceito e discriminação (Moreira, 2020). Nesse sentido, o estudo busca demonstrar a importância de compreender os *webtoons* de renascimento como materialidades verbo-visuais que reconfiguram sentidos sobre o feminino em relações de gênero e poder.

4 REFERÊNCIAS

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

BRAIT, Beth. Olhar e ler: verbo-visualidade em perspectiva dialógica. Bakhtiniana: **Revista de Estudos do Discurso**, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 43-66, 2013.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos: linguagem e semiótica**. São Paulo: Criativo, 2014.

CEASIA. **Sextou na Ásia: A febre crescente dos Webtoons – um novo jeito de ler quadrinhos**. Ceasia UFPE, 2022. Disponível em: <https://ceasiaufpe.com.br/?p=5225>. Acesso em: 10 abr. 2026.

CHO, Hyerim *et al.* Understanding Webtoon's Informal Learning Aspects. **Reference & User Services Quarterly**, v. 60, n. 3, p. 1-15, 2021.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso: aula inaugural no Collège de France**, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. 5. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

_____. **Resumo dos cursos do Collège de France (1970-1982)**. Tradução de Andréa Daher. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.

KAKAO PAGE. **Kakao Page**. 2026. Disponível em: <https://page.kakao.com/>. Acesso em: 10 abr. 2026.

LEMON Frog. **Not Your Typical Reincarnation Story**: webtoon. [S. l.]: Webtoon, 2023. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/not-your-typical-reincarnation-story/list?title_no=5556 . Acesso em: 10 abr. 2026.

MOREIRA, Icléia Caires. **O processo de subjetivação do indígena em material didático subsidiado pelas (novas) tecnologias**. Araraquara: Letraria, 2020.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. De Webtoons a K-dramas: as adaptações de manhwas e as tendências lançadas pela Korean Wave. **Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura**, São Cristóvão, v. 3, n. 2, p. 235–265, 2022.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. 6. ed. Campinas: Pontes, 2005.

PEACHBERRY; MINT. **The Villainess Lives Again**. [S. l.]: Webtoon, 2024-2026. Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/the-villainess-lives-again/list?title_no=9429 Acesso em: 10 abr. 2026.

PÊCHEUX, Michel. **Semântica e Discurso: uma crítica à afirmação do óbvio**. Tradução de Eni Puccinelli Orlandi et al. Campinas: Editora da Unicamp, 19

PEGORARO, Celbi Vagner Melo. Webtoon: da plataforma digital ao hipergênero multimídia nas histórias em quadrinhos. **Signum: Estudos da Linguagem**, Londrina, v. 27, n. 2, p. 65-74, ago. 2024.

RAGO, Margareth. Sexualidade e identidade na historiografia brasileira. **Artigos e Ensaios**, [S. l.], v. 4, n. 4, p. 11-19, 1997.

__. Descobrimos historicamente o gênero. **Cadernos Pagu**, Campinas, n. 11, p. 89-98, 1998.

ROJO, Roxane. **Gêneros do discurso e gêneros textuais: questões teóricas e perspectivas didáticas**. In: _____. (Org.). **Gêneros discursivos: o que são e como se faz?** São Paulo: Parábola, 2001. p. 27-46.

SANSOBEE. **The Villainess Turns the Hourglass**: webtoon. Arte de Antstudio. [S. l.]: Tappytoon, 2022. Disponível em: <https://www.tappytoon.com/en/book/villainess-turns-hourglass> . Acesso em: 10 abr. 2026.

SANTOS, Amanda Queiroz de Barros; ULISSES, Isadora; FALCÃO, Leo. **Narrativas gráficas contemporâneas: um estudo sobre webtoons**. Recife: CESAR School, 2023.

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 71-99, jul./dez. 1995.

SEPÚLVEDA, Leonel A. S. **The new independents: a historical analysis of webcomics and webtoon**. 2022. Thesis (Master of Arts) – University of Northern Iowa, Cedar Falls, 2022. Disponível em: <https://scholarworks.uni.edu/etd/1256/>. Acesso em: 10 abr. 2026.

YOUR, April. **Kill the Villainess**: webtoon. Arte de Haegi. [S. l.]: Tappytoon, 2025.
Disponível em: <https://www.tappytoon.com/en/book/kill-the-villainess>. Acesso em: 10 abr. 2026.