

Plataformas digitais brasileiras de histórias em quadrinhos¹

Sofia Cerezo²

Universidade Federal Fluminense – UFF

Resumo

A pesquisa investiga como plataformas digitais brasileiras de histórias em quadrinhos, como Social Comics, Fliptru e Funktoon, se inserem nos debates contemporâneos sobre a plataformação de quadrinhos. Busca contextualizar o surgimento dessas plataformas, articulando dinâmicas globais e especificidades nacionais. A abordagem é qualitativa, ancorada nos Estudos de Plataforma (Poell, Nieborg, van Dijck, Helmond, d'Andréa) e em autores que pesquisam HQs digitais (Jin, Shim, Yecies, Jang, Song, Cho, Franco). A análise combina revisão de literatura com o estudo crítico da interface, modos de publicação, discursos institucionais e categorias narrativas das plataformas, apontando para a crescente influência de plataformas transnacionais e para temas, práticas e estratégias próprias do cenário nacional, que podem contribuir para o entendimento de particularidades da plataformação no Brasil.

Palavras-chave: webtoon; plataformação; história em quadrinhos; webcomic; plataformas digitais.

Plataformação de quadrinhos no cenário global

O ecossistema das plataformas digitais consolidou-se como uma infraestrutura e um modelo econômico no âmbito da cultura digital e segue expandindo-se como uma lógica que atravessa diversas esferas da vida social – processo denominado *plataformação* (Poell *et al.*, 2020; Helmond, 2015). Isso tem provocado reconfigurações econômicas, políticas, mercadológicas e institucionais, que afetam a forma como conteúdos são criados, distribuídos, monetizados, visibilizados e consumidos (Poell *et al.*, 2022). Produções culturais e artísticas passam a depender cada vez mais das plataformas, dando origem a práticas culturais inseridas em um regime mediado por dados e algoritmos (Nieborg; Poell, 2018). À medida que o fenômeno de *plataformação da cultura* (Cho, 2021) se intensifica, o controle exercido pelas plataformas torna-se mais concentrado em conglomerados multinacionais. Tal centralização aprofunda relações de dependência técnica e econômica das plataformas,

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense – UFF. E-mail: sfuscaldiart@gmail.com.

sobretudo nos países do Sul Global, reforçando dinâmicas de caráter imperialista (Jin, 2016; Chalaby, 2024).

No caso das histórias em quadrinhos, essa reconfiguração está associada à *Hallyu*: a difusão transnacional da cultura sul-coreana a partir de uma estratégia governamental de desenvolvimento econômico (Jin, 2016; Yecies e Shim, 2021), que inclui a exportação de produtos culturais como K-dramas, K-pop e, mais recentemente, *webtoons*. Jin (2023), define o *webtoon* como um tipo de quadrinho digital desenvolvido especificamente para plataformas online e dispositivos móveis, caracterizado por rolagem vertical, publicação serializada e inserção na *snack culture* (modo de consumo rápido e fragmentado, a exemplo do TikTok). No início dos anos 2000, surgiram as primeiras plataformas de quadrinhos na Coreia do Sul e, em 2014, a expansão das empresas para o mercado internacional começou.

Plataformas nacionais e quadrinhos digitais

No Brasil, Franco (2008) é referência nos estudos de HQs digitais e traça seu histórico desde a década de 1980, quando as primeiras HQs começaram a ser compartilhadas na internet. O autor já destacava as HQs digitais como campo de experimentação estética e narrativa no cenário brasileiro, algo que ganha novo semblante com a circulação de quadrinhos digitais em plataformas multinacionais, quando esses conteúdos passam a ser apropriados, traduzidos e reconfigurados em contextos locais (Jang e Song, 2017).

Na última década, observa-se o surgimento de plataformas brasileiras de quadrinhos digitais — Digital Comics (2015), Social Comics (2015), Super Comics (2015), Fliptru (2019) e Funktoon (2023) —, o que aponta para a inserção das HQs na lógica da plataformização da cultura no contexto brasileiro. Essas plataformas parecem se inspirar em modelos transnacionais consolidados, como Comixology, Line Webtoon e Tapas, ao mesmo tempo em que incorporam práticas, gêneros literários e narrativas locais que refletem particularidades do cenário brasileiro.

Metodologia e resultados esperados

A pesquisa se propõe a realizar uma revisão de literatura sobre o tema e uma análise crítica do ecossistema de plataformas brasileiras de quadrinhos digitais para

contextualizar o surgimento de plataformas brasileiras de histórias em quadrinhos à luz dos debates teóricos contemporâneos sobre plataformização de quadrinhos, articulando as dinâmicas no cenário global às especificidades nacionais.

Para a revisão de literatura, foi desenvolvido um [Protocolo de revisão de literatura](#)³ inspirado nas diretrizes do protocolo PRISMA 2020. Já a análise crítica será conduzida com base em três eixos principais: **dimensões técnicas**, como *affordances*, interações possíveis e monetização; **dimensões discursivas**, termos de uso, políticas editoriais e narrativas institucionais; e **dimensões culturais**, categorização de obras, temáticas das histórias e características artísticas e estéticas.

A partir das metodologias apresentadas, a pesquisa irá articular a realidade brasileira aos debates teóricos internacionais sobre a plataformização da cultura, buscando contribuir para a compreensão das transformações nas práticas criativas, nos modos de produção, nas dinâmicas de circulação e nos hábitos de consumo das histórias em quadrinhos.

Referências

- ANDRÉA, Carlos d'. **Pesquisando plataformas online**: conceitos e métodos. Salvador: Edufba, 2020.
- CHO, Heekyoung. The platformization of culture: Webtoon platforms and media ecology in Korea and beyond. **The Journal of Asian Studies**, v. 80, n. 1, p. 73-93, 2021.
- FRANCO, Edgar. HQtrônicas: do suporte papel à rede internet. 2. ed. São Paulo: Annablume & Fapesp, 2008.
- HELMOND, Anne. The Platformization of the Web: making web data platform ready. **Social Media+Society**, v. 1, n. 2, 2015.
- PAGE M.; MCKENZIE J.; BOSSUYT P. *et al.* The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. **BMJ**, v. 372, n. 71, 2021.
- JANG, Wonho; SONG, Jung Eun. Webtoon as a new korean wave in the process of glocalization. **Kritika Kultura**, n. 29, p. 168-187, 2017.
- JIN, Dal Yong. **New Korean wave**: transnational cultural power in the age of social media. Chicago: University of Illinois Press, 2016.

³ Disponível em:

<https://docs.google.com/document/d/1Ej7U3HlyjZoGErzYNGEYLQAYYYmZr0BG/edit?usp=sharing&oid=104206533497177564103&rtpof=true&sd=true>

JIN, Dal Yong. **Transmedia storytelling in East Asia**: The age of digital media. Nova Iorque: Routledge, 2020.

JIN, Dal Yong. **Understanding Korean Webtoon Culture**: Transmedia storytelling, digital platforms, and genres. Cambridge: Harvard University Asia Center, 2023.

NIEBORG, D. B.; POELL, T. The platformization of cultural production: theorizing the contingent cultural commodity. **New Media & Society**: Thousand Oaks, v. 20, n. 11, p. 4275-4292, 2018.

POELL, T.; NIEBORG, D. B.; VAN DIJCK, J. Plataformização. **Fronteiras-estudos midiáticos**, v. 22, n. 1, p. 2-10, 2020.

POELL, Thomas; NIEBORG, David B.; DUFFY, Brooke E. Platforms and cultural production. John Wiley & Sons, 2021.

CHALABY, Jean K. The streaming industry and the platform economy: an analysis. **Media, Culture & Society**, v. 46, n. 3, p. 552-571, 2024.

YECIES, Brian; SHIM, Ae-Gyung. **South Korea's webtooniverse and the digital comic revolution**. Londres: Rowman & Littlefield, 2021.