

Webtoon: da plataforma digital ao hipergênero multimídia nas histórias em quadrinhos

Celbi Vagner Melo **PEGORARO***

*Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (2016). Membro do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP. celbip@gmail.com

Resumo

Este artigo propõe analisar o fenômeno da Webtoon em sua complexidade conceitual que envolve desde a construção de plataformas de leitura até a construção de um novo estilo de histórias em quadrinhos. O objetivo é descrever como o conceito de webtoon foi se diferenciando com o passar dos anos, a partir dos quadrinhos eletrônicos e de uma versão mais restrita do que chamamos de webcomics. E analisar como as principais características do formato afetam a produção e o consumo. Entre as distinções analisadas, apresentamos a intenção autoral, a questão do software usado para leitura, o uso de animação e áudio, e finalmente a destinação final do produto. A pesquisa foi feita a partir de análise bibliográfica e documental com enfoque na conceituação do hipergênero dos quadrinhos proposta por Paulo Ramos e a conceituação do formato por Sean Kleefeld. Constatamos que a webtoon é um poderoso formato das histórias em quadrinhos com potencialidades em várias frentes com facilidade de adaptação multimídia e narrativa.

Palavras-chave: Webtoon; história em quadrinhos; hipergênero.

Webtoon: da plataforma digital ao hipergênero multimídia nas histórias em quadrinhos¹

Celbi Vagner Melo Pegoraro

INTRODUÇÃO

A webcomic é um termo popularizado no Brasil, tratando-se basicamente de uma história em quadrinhos publicada na internet de uma forma que o leitor possa ler em qualquer dispositivo, seja na tela do computador, tablet ou celular. Uma característica importante é que a webcomic geralmente utiliza o formato tradicional da indústria impressa, muito próxima da história em quadrinho presentes na revista ou da tira de jornal que é transportada para o ambiente digital. Um exemplo é a tira em quadrinhos do Armandinho, personagem de Alexandre Beck, que fez muito sucesso nas redes sociais (especialmente no Facebook) e fez tanto sucesso que depois fez o caminho inverso, sendo publicado em formato de livro. A webtoon é uma produção de histórias em quadrinhos feita especificamente para o ambiente digital, seguindo formato próprio. A narrativa não é seguida da forma tradicional página-a-página e sim por uma série de processos interativos e até imersivos com novos recursos visuais e multimídia.

O objetivo deste estudo é descrever como o conceito de webtoon foi se diferenciando com o passar dos anos, a partir dos quadrinhos eletrônicos (Luiz, 2013). E analisar como as principais características do formato afetam a produção e o consumo. Entre as distinções analisadas, apresentamos a intenção autoral, a questão do software usado para leitura, o uso de animação e áudio, e finalmente a destinação final do produto. A pesquisa foi feita a partir de análise bibliográfica e documental com enfoque na conceituação do hipergênero dos quadrinhos proposta por Paulo Ramos (2009) e a conceituação do formato por Sean Kleefeld (2020).

FUNDAMENTAÇÃO

A webtoon se encontra dentro de um processo de evolução das histórias em quadrinhos no ambiente digital. A evolução ocorreu de maneira relativamente rápida, sem tempo suficiente para maturidade e massificação de consumo nas primeiras fases. Em sua pesquisa, o professor Edgar Franco (2001) criou um neologismo chamado "HQtrônica", que não se trata ainda de uma webcomic, pois são histórias em quadrinhos digitais que existiam antes da internet. O leitor não precisava ter a internet para ler esses quadrinhos digitais. Eram projetos já experimentais, quadrinhos colorizados e, por vezes, desenhados no computador. O processo se dava com a ida do leitor a uma banca de jornal, livraria ou loja de conveniência para comprar um CD-Rom encartado em uma revista ou vendido avulso. Com os CDs o público tinha acesso, por exemplo, a enciclopédias, dicionários, cursos de idiomas, videogames, guias de locadoras de filmes e, o que nos importa aqui, histórias em quadrinhos experimentais. Era necessário instalar o conteúdo do CD para leitura no computador pessoal.

Esse talvez seja o primeiro exemplo de quadrinhos digitais que tenham existido, o que

¹ Revisado por: Filipe Augusto Chamy Amorim Ferreira.

Edgar Franco (Luiz, 2013) chamou de “HQtrônica”. Com o surgimento e aumento do acesso à internet, começaram a aparecer os *gifs* animados (imagens em movimentos). Surge uma geração de histórias em quadrinhos de criadores que usavam o *plugin* Flash a partir da virada para o século 21, no período que culmina com a transferência das histórias em quadrinhos para o ambiente digital da internet (Muniz, 2017). Havia os recursos de hipermídia e convergência midiática, além do desdobramento de engajamento entre fãs (Jenkins, 2009). O principal exemplo disso no Brasil foi uma história em quadrinhos chamada “Combo Rangers”, que era inspirado na franquia norte-americana da série “Power Rangers”. O sucesso no Brasil rendeu dezenas de cópias no estilo e no formato. Essa primeira geração de quadrinhos digitais passou a ser consumida na internet, na qual já podemos nomear como webcomics.

Uma segunda geração surgiu por volta de 2005 quando são oferecidos novos softwares em que o autor poderia fazer a edição de imagem e de áudio. Isso começou a se tornar mais acessível financeiramente para os autores e as novas webcomics começam a explorar as edições multimídia. Neste período, já próximo do ano 2010, houve discussão em âmbito acadêmico sobre se a webcomic poderia ser considerada quadrinhos ou não devido ao uso de música, animação e as novas formas interativas (Luiz, 2013). Outro recurso que já era explorado se trata da tela infinita, com a diferença que ela era acessada na tela do computador pessoal.

Nesse mesmo período temos um salto tecnológico com a popularização dos smartphones e da banda larga na internet. As novidades facilitaram um outro tipo de consumo, de produção cultural, que tornou a webcomic mais próxima do que a gente conhece hoje. É importante trazer para discussão o papel de um país para a popularização desse formato: a Coreia do Sul. Muito se fala sobre o Japão com a influência do mangá sendo exportado com sucesso pelo mundo (Kozhakhmetova, 2012). Porém, trata-se de uma exportação muito difícil porque a negociação com os japoneses para licenciar esses produtos costuma ser complexa.

O papel da Coreia do Sul na popularização das webcomics foi fundamental (Nogueira, 2021) e isso tem origem em uma política cultural de longo prazo que serviu também para mostrar um país moderno e tecnológico para o mundo inteiro. Um exemplo ocidental dessa divulgação, podemos observar na volumosa história em quadrinhos intitulada Olimpíada 88 (1988) que abordava os Jogos Olímpicos de Seul de 1988. Esta obra com selo Disney foi criada pelo italiano Romano Scarpa e narra uma aventura protagonizada pelos sobrinhos do Pato Donald, que se envolviam com um casal proveniente de ambas as partes da Coreia, uma representante da Coreia do Sul e outra da Coreia do Norte. O que se destaca na narrativa de Romano Scarpa é a maneira como ele detalha os anseios da Coreia do Sul em exportar para o mundo sua imagem de evolução no campo da tecnologia, comunicação, televisão, satélites, produção de vídeo e imagem. Esta representa a primeira onda de “soft power” sul-coreano, destinada a promover internacionalmente os produtos do país (Pegoraro, 2018). Não é por acaso que, desde então, testemunhamos o surgimento de diversas marcas sul-coreanas, tais como Samsung, LG, Hyundai, entre outras. O soft power foi um conceito elaborado por Joseph Nye (1991) para definir o “poder brando” usado por países para influenciar ou criar hegemonias culturais ao invés das forças militares e econômicas.

Contudo, na virada do século, especialmente entre 1994 e 2001, foi marcada por uma série de crises econômicas, incluindo as crises mexicana, argentina, russa, a crise da bolha da internet e os atentados terroristas nos Estados Unidos em 2001. Neste contexto turbulento, a crise dos Tigres Asiáticos, em 1997, teve um impacto significativo na Coreia do Sul, abalando muitas de suas empresas, especialmente as do setor eletrônico. Diante desse cenário, o governo sul-coreano, que estava emergindo de um regime ditatorial, reconheceu a necessidade de diversificar sua economia e investir no setor cultural como uma forma de “soft power” a longo prazo.

Ao longo dos anos, tem-se observado um aumento gradual nos investimentos em produtos culturais, com iniciativas estratégicas para conquistar mercados locais, regionais e, finalmente,

internacionais. Exemplos notáveis incluem a música pop sul-coreana, representada pelo fenômeno "Gangnam Style" do cantor Psy e pelo sucesso global do grupo BTS, assim como o cinema sul-coreano, exemplificado pelo aclamado filme "Parasita" e séries de televisão como "Round 6".

É evidente uma estruturação estratégica por trás dessas iniciativas, com a Coreia do Sul visando estabelecer sua presença em diversas formas de mídia e, subsequentemente, persuadir as plataformas de distribuição internacionais, como a Netflix, a adquirir e licenciar seus produtos. Nos últimos anos, tem-se observado um considerável investimento também nos setores de quadrinhos e jogos, com destaque para a plataforma webtoon, uma criação sul-coreana que se tornou fundamental para a indústria de entretenimento do país e um termo quase sinônimo de quadrinhos digitais devido à sua ampla influência e alcance internacional. A plataforma sul-coreana de nome Webtoon, tornou-se uma das principais para a produção e distribuição de webcomics em todo o mundo. Esse fenômeno da onda coreana ou Korean wave (Nogueira, 2021) reflete o investimento significativo do país em cultura, com um orçamento anual de cerca de R\$ 25 bilhões, superando muitas vezes o investimento de outros países. Em comparação, o orçamento do Brasil ficou entre R\$ 4 e 5 bilhões em 2023, enquanto no governo Bolsonaro o orçamento foi bastante reduzido para cerca de R\$ 1 bilhão ao ano.

LINGUAGEM E HIBRIDISMO

Dentro das discussões sobre a definição dos quadrinhos, sabemos das diversas tentativas ao longo dos anos em descrever estruturalmente esse meio narrativo, especialmente com as ousadias dos quadrinistas em desafiar as "regras". Paulo Ramos (2009) introduziu o conceito de hipergênero, argumentando que os quadrinhos abrangem uma variedade de gêneros e subgêneros, combinando diferentes formas narrativas. É justamente essa natureza híbrida que nos expõe a diferentes experimentações nas histórias em quadrinhos, incluindo as webtoons.

Para Alexandra Presser (2020), a webtoon pode ser analisada por uma série de subgêneros dos quadrinhos digitais, destinados à leitura na tela pequena, especialmente os projetados para rolagem infinita em dispositivos móveis. No entanto, a natureza fluida dos quadrinhos digitais dificulta a definição clara dos diferentes tipos de webcomics, pois eles frequentemente se sobrepõem e se misturam. Um exemplo dessa hibridização (Burke, 2003) é a webtoon "Heartstopper" de Alice Oseman (2019), publicado semanalmente nas plataformas Tapas e Webtoon. Embora projetado para leitura digital, a autora planejou cuidadosamente a adaptação de seu webtoon para uma versão impressa, demonstrando a fluidez entre os formatos de mídia. A definição de webtoons é complexa devido à sua capacidade de transcender os limites tradicionais e se adaptar a uma variedade de formatos e plataformas. Os pesquisadores continuam a estudar as características distintas das webtoons e sua relação com outros meios de narrativa visual, enquanto os criadores continuam a desafiar as convenções estabelecidas e a inovar dentro do meio.

A adaptação de webtoons para o formato impresso representa um desafio significativo, especialmente devido às diferenças na linguagem e na experiência de leitura entre os dois formatos. Por exemplo, enquanto os webtoons frequentemente usam espaços em branco para criar efeitos de silêncio e tempo arrastado, essa característica pode ser difícil de replicar em uma versão impressa, onde o espaço é limitado e o texto pode se tornar apertado.

Figura 1 - Um exemplo de como o uso do espaço é aplicado numa webtoon para efeito temporal.



Fonte: Shá (2020).

Outro aspecto importante é a plataforma de leitura das webtoons, que pode variar desde navegadores de internet até aplicativos dedicados. Ao contrário de outros quadrinhos digitais que exigem aplicativos específicos para leitura, os webtoons são frequentemente acessíveis em uma variedade de dispositivos e plataformas, adicionando outra camada de complexidade à definição do meio. Há também os elementos multimídia, como animações e áudios, que podem influenciar a experiência de leitura e levantar questões sobre a natureza da narrativa (Presser, 2020). Enquanto certas adições podem manter o leitor ativo e envolvido na história, outras podem transformar o leitor em um espectador passivo, alterando fundamentalmente a dinâmica da narrativa. É fundamental lembrarmos da influência dos contextos históricos e culturais na construção das mediações. Autores como Bakhtin, Chartier e Miller reforçam a ideia de que os leitores não são meros receptores passivos, mas sim agentes ativos na transformação das práticas mediadoras.

E finalmente temos o destino final das webtoons, que muitas vezes são adaptados para outros formatos de mídia, como séries de TV, filmes ou livros. O sucesso comercial das webtoons muitas vezes está associado a esses produtos derivados, com parte do público desconhecendo a origem deles. A definição das webtoons e outros quadrinhos digitais representa um desafio contínuo para os pesquisadores e profissionais do meio. A natureza fluida e em constante evolução do meio exige uma abordagem flexível e atenta às nuances da produção e consumo de quadrinhos digitais.

Reforçando a questão da complexidade, uma característica que pode fazer parte das webtoons são os paratextos, material complementar para leitura externa em relação à história principal. Pode incluir comentários, páginas extras que não foram incluídos na versão original digital, apêndices e glossários. Torna-se necessária uma abordagem flexível e considerar não apenas a forma e o conteúdo principal da história, mas também esses elementos complementares, e os contextos de produção e de consumo.

Há três pontos relevantes para analisar em relação ao hibridismo e à linguagem das webtoons. A primeira é a intencionalidade do autor. O autor se vê como produtor de webcomic? Trata-se de um critério inexato aqui. Há muitos exemplos de autores que criam suas webtoons e depois houve uma adaptação para outra plataforma. Ou de webcomic que originalmente foram criadas para a mídia impressa. Por exemplo: Chris Ware fez um acordo com o jornal britânico *The Guardian* para publicar uma tira das histórias da série “*The Last Saturday*”. Porém, os quadrinhos nunca foram publicados na versão impressa. O jornal publicou em forma de webcomic em seu website. Ware só descobriu que seu trabalho era exclusivamente online quando foi informado num evento com fãs. Por isso, Kleefeld (2020) reforça a afirmação de que “o autor precisa saber se ele está criando uma webcomic ou não”. Um elemento de definição pode ser, por exemplo, qual a primeira plataforma de mídia escolhida para publicação. Caso seja publicado primeiro em plataforma digital seria webcomic (ou webtoon).

Porém, a questão não é tão fácil. No caso desta webcomic de Chris Ware, ela tem parentesco com as tiras de jornais como “*Garfield*”, “*Hagar*”, *Calvin e Haroldo*”, entre outras. Todas as tiras são cadastradas nas plataformas dos jornais e o ponto central é que elas são divulgadas no ambiente digital antes de chegarem impressas ao público leitor. Um jornal como a *Folha de S. Paulo* é encontrado impresso pelo leitor no início da manhã numa banca ou revistaria, porém à meia-noite as tiras em quadrinhos já foram publicadas na versão online. Portanto, podemos considerar essa produção digital, impressa ou, na mais confortável das definições, híbrida. O relevante é que precisamos compreender a intencionalidade autoral, como ele imaginou inicialmente a sua obra para ser lida primordialmente.

O segundo ponto é a plataforma de leitura da webtoon. É possível ler no *browser*, ler no celular ou na televisão se você tiver ligado na internet. E a principal característica da webtoon é a falta de necessidade de um aplicativo ou software específico de leitura. É uma diferença fundamental de outros quadrinhos digitais em que é necessário um software como o Acrobat

Reader para que leia um arquivo PDF após realizar o download da história ou obra específica.

Embora exista a flexibilidade das plataformas de leitura, existe também o aplicativo chamado Webtoon, que não é obrigatório para quem consome. Porém, é relevante apontar que existem diferentes aplicativos que permitem a leitura somente online (conectado na rede) e outros que permitem o download para leitura posterior. Plataformas brasileiras como o Social Comics e o Funktoon já oferecem uma variedade de quadrinhos digitais, mas uma plataforma dedicada especificamente aos webtoons com traduções em português poderia preencher uma lacuna no mercado e atrair um público significativo.

O terceiro ponto é o uso dos elementos multimídia da animação e do áudio. As webtoons são constituídas por elementos multimídia ou hipermídia e pode ser muito fácil usarmos os elementos teóricos da linguagem dos quadrinhos (Ramos, 2010) para apontar se algo é ou não é quadrinhos no caso das webtoons, o que pode ser polêmico. Sabemos que animação e quadrinhos são linguagens diferentes (Barbieri, 2017; Denis, 2010). Para superar essa questão, Kleefeld (2020) afirma que assim como o som, o que acontece é que o espaço define o tempo nos quadrinhos. Nas webtoons, temos o uso de espaços em branco para dar o sentido do tempo se arrastando. Quando inserimos animação, criamos um ritmo na leitura desse quadro. Na defesa de Kleefeld (2020), quando temos uma animação ou um áudio em que a webtoon não retira o papel ativo do leitor, temos a manutenção do aspecto dos quadrinhos na mídia em que estamos lendo. Portanto, quando vemos exemplos de animações em looping numa webtoon, ela é constituída por uma ação muito curta e rápida. Isso não retira o papel ativo do leitor acompanhando a narrativa, mantendo-se assim o controle do ritmo da leitura. Quando a animação é longa e influir na narrativa, pode-se causar um ruído no ritmo de leitura, pois o leitor adota uma postura passiva aguardando o que ocorre na narrativa.

O mesmo ocorre com o áudio. Esses aspectos precisam ser analisados com cautela, pois para muitos criadores não há regras estabelecidas. Há exemplos mais radicais nesse ponto do papel ativo do leitor. Em webtoons mais recentes da Coreia do Sul, o leitor pode usar o celular para experimentar interações com a realidade aumentada, podendo o leitor se tornar um personagem daquela história. O leitor se transforma num personagem secundário, participa da ação durante uma parte da narrativa e depois pode sair da interação. É o tipo de interação difícil quando uma obra é adaptada para outra mídia.

A ideia de usar *QR codes* em livros impressos para oferecer elementos tridimensionais ou conteúdo extra é uma maneira inovadora de combinar o mundo físico e digital. Muitos livros impressos de webtoons se utilizam desse tipo de código para o leitor acessar os paratextos. Isso não apenas reduz a necessidade de incluir material complementar no formato impresso, mas pode tornar a experiência do acesso mais interativa, especialmente se envolver produção multimídia. Essa combinação de mídias pode não apenas tornar a leitura mais atrativa, mas também possibilitar um maior engajamento dos leitores com o conteúdo.

Figura 2 - A webtoon “Heartstopper” levou sua popularidade a um novo público na adaptação para livro impresso e na série live-action na Netflix.



Fonte: Webtoon (2022).

Além da identificação autoral já tratada anteriormente, há também a questão da destinação final das webtoons. Elas são muito lidas, estão cada vez mais populares, mas podemos considerar um produto lucrativo para todos os criadores? Os produtos derivados, especialmente as adaptações audiovisuais para as plataformas streaming, mostram que há um bom espaço de exploração comercial. Há o caso do sucesso da série “Heartstopper” (Figura 2) e da animação “Nimona” na Netflix. A webtoon é um produto híbrido de grande complexidade até mesmo do ponto de vista da preservação do conteúdo digital.

A possibilidade de plataformas saírem do ar ou dos conteúdos digitais desaparecerem é uma preocupação legítima para os leitores e criadores. A transição de obras digitais para formatos impressos, muitas vezes é uma maneira de garantir a preservação dessas histórias e torná-las disponíveis mesmo se a plataforma online deixar de existir. É interessante ver como os leitores muitas vezes optam por adquirir versões impressas de suas obras favoritas como uma forma de assegurar sua existência. É importante considerar estratégias para preservar o conteúdo online, seja por meio de backups pessoais, impressões físicas ou iniciativas de arquivamento digital como o Web Archive, apesar de suas limitações.

A preservação do patrimônio digital é uma responsabilidade compartilhada entre os criadores, as plataformas de publicação e os próprios leitores. É uma questão complexa que requer atenção contínua para garantir que as obras digitais possam ser apreciadas e acessadas por gerações futuras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As webcomics evoluíram passando por várias fases de experimentação e inovação. Desde os primeiros quadrinhos digitais até as sofisticadas narrativas interativas atuais, elas continuam a desempenhar um papel importante na cultura digital, ampliando as fronteiras da narrativa visual e atraindo públicos de todo o mundo.

Do ponto de vista da produção cultural, as webtoons representam um dos melhores exemplos de soft power de um país, com a Coreia do Sul não apenas exportando suas próprias produções, mas também exportando novos formatos que são explorados por criadores do mundo todo com resultados positivos. Podemos observar o uso contínuo das mais diferentes inovações tecnológicas para produção e consumo, do uso de ferramentas multimídia, QR Code e realidade aumentada até novas formas de engajamento e interação para reforçar o papel ativo do leitor na narrativa.

As webtoons, a exemplo dos quadrinhos tradicionais impressos, têm se mostrado fonte de adaptações audiovisuais para o cinema e streaming com resultados considerados positivos. As adaptações para a mídia impressa também têm demonstrado bons frutos, em que pese as discussões sobre a qualidade e as limitações da conversão de elementos multimídia para uma mídia analógica. Um ponto que ainda carece de mais estudos é a maior abertura para a diversidade nas webtoons. Devido aos formatos de produção e consumo, o risco comercial é menor e as narrativas são mais abertas a diferentes estéticas e pontos de vista culturais, especialmente se apontarmos exemplos periféricos e identitários. É importante a ampliação do diálogo acadêmico para continuarmos a discutir os novos formatos e abordagens e as diferentes potências que as webtoons fornecem a sociedade.

REFERÊNCIAS

- BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BURKE, Peter. *Hibridismo cultural*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.
- DENIS, Sébastien. *O cinema de animação*. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.
- FRANCO, Edgar. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. 2001. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2001. Disponível em: <http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284201>. Acesso em: 15 dez. 2022.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- KLEEFELD, Sean. *Bloomsbury comics studies webcomics*. New York: Bloomsbury Academic, 2020.
- KOZHAKHMETOVA, Dinara. *Soft power of Korean popular culture in Japan: K-Pop Avid Fandom in Tokyo*. 2012. Thesis (Master's in Asian Studies) - Centre for East and South-East Asian Studies, Lund University, Lund, 2012.
- LUIZ, Lucio (org.). *Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

MUNIZ, Ila Mascarenhas. As possibilidades narrativas das webcomics. *In: JORNADAS INTERNACIONAIS EM HISTÓRIAS EM QUADRINHOS*, 4., 2017, São Paulo, SP. *Anais eletrônicos* [...]. São Paulo: USP, 2017. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas.php>. Acesso em: 15 dez. 2022.

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*, Aracaju, SE, v. 3, n. 2, p. 235–265, maio/nov. 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/Cajueiro/article/view/17550>. Acesso em: 15 dez. 2022.

NYE, Joseph S. *Bound to lead: the changing nature of American power*. New York: Basic Books, 1991.

OLIMPIÁDA 88. São Paulo Abril, 1988. Guia dos Quadrinhos, n. 1, 12 ago. 1988. Edição Especial.

OSEMAN, Alice. *Heartstopper*. Londres: Hodder Children's Books, 2019. v. 1.

PEGORARO, Celbi Vagner Melo. As duas Coreias nos quadrinhos: representação dos países no olhar do Ocidente. *Fronteiras*, Dourados, MS, v. 20, n. 36, p. 52–70, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.30612/frh.v21i36.9416>. Acesso em: 15 dez. 2022.

PRESSER, Alexandra. *Mobile comics: um guia de parâmetros para desenvolvimento de histórias em quadrinhos digitais focados na leitura em tela pequena*. 2020. 175f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, SC, 2020.

RAMOS, Paulo. Histórias em quadrinhos: gênero ou hipergênero? *Revista do GEL*, São Paulo, v. 38, n. 3, set./dez. 2009. Disponível em: http://www.gel.org.br/estudoslinguisticos/volumes/38/EL_V38N3_28.pdf. Acesso em: 15 dez. 2022.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. São Paulo: Contexto, 2010.

SHÁ. Qual a diferença entre manhwa, manhua, mangá, webcomic e webtoon? *In: Shiritori Blog* [S. l.], 29 abr. 2020. Disponível em: <https://shiritorii.wordpress.com/2020/04/29/qual-a-diferenca-entre-manhwa-manhua-manga-webcomic-e-webtoon/>. Acesso em: 15 dez. 2022.

WEBTOON. Reasons to read heartstopper. *CANVAS Team*, [S. l.], 28 Jun. 2022. Canvas News. Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/creators101/webtoon-canvas/canvas-news/17>. Acesso em: 15 dez. 2022.