

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
CURSO CINEMA DE ANIMAÇÃO**



Trabalho de conclusão de Curso - Qualificação

WEBTOONS COLABORATIVAS NO CONTEXTO SOCIAL PANDÊMICO

Caroline Garcia da Rosa

Pelotas, 2021

Caroline Garcia da Rosa

WEBTOONS COLABORATIVAS NO CONTEXTO SOCIAL PANDÊMICO

Trabalho apresentado ao Curso de Cinema de Animação do Centro de Artes para qualificação do Trabalho de Conclusão de Curso, como requisito parcial para obtenção de título de Bacharel em Cinema de Animação.

Orientadora: Rebeca Recuero

Pelotas, 2021

Resumo:

O presente trabalho visa compreender como ocorre a dinâmica da interação social do público-colaborador e dos artistas na produção de webtoons no contexto pandêmico. Para isso, parte-se de uma construção teórica acerca da cultura participativa da Rede, como estimuladora para a realização de histórias colaborativas e sua disseminação, em especial, no contexto pandêmico. Desse modo, com foco na *comic Staying Healthy Together* da plataforma *Webtoon* (focada em propagar informações sobre o cuidado com o novo coronavírus), desenvolveu-se duas *surveys*: uma aplicada aos artistas do projeto visando entender como ocorreu a colaboração da obra; e outra no público, visando entender a eficiência da mensagem, bem como possíveis movimentos de colaboração das *webtoons*.

Palavras-Chaves: Webtoons; Webcomics; Pandemia; Interação social; Cultura Participativa.

Abstract:

The present work aims to understand how the dynamics of social-employee social interaction occurs and artists in the production of webtoons in the pandemic context. For this, it is part of a theoretical construction on the participatory culture of the network, as a stimulatory to carry out collaborative stories and their dissemination, especially in the pandemic context. In this way, focusing on the comic Staying Healthy Together from the webtoon platform (focused on spreading information about the new coronavirus), two surveys developed: one applied to the project artists aimed at understanding how the work collaboration occurred; and another in the public, aiming to understand the efficiency of the message as well as possible movements of collaboration of the webtoons.

Keywords: Webtoons; Webcomics; Pandemic; Social interaction; Participatory culture.

Sumário:

1. INTRODUÇÃO.....	02
2. COLABORAÇÃO EM REDE.....	04
3. WEBTOONS E PANDEMIA.....	07
4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICO	14
5. DINÂMICAS SOCIAIS EM <i>STAYING HEALTHY TOGETHER</i>	15
5.1.QUESTIONÁRIO DESTINADO AOS ARTISTAS.....	15
5.2.QUESTINÁRIO DESTINADO AO PÚBLICO-COLABORADOR	18
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
REFERÊNCIAS.....	26

LISTA DE FIGURAS:

Figura 1. YUN T'AEHO, A COUNTRY PUMPKIN (2014-15)	10
Figura 2. CAPA SHRIEK.....	11
Figura 3. CAPA DA <i>WEBTOON</i> COLABORATIVA	12
Figura 4. AUTORES E OBRAS DA ESQUERDA PARA DIREITA: ARECHAN - LUFF, RACHEL SMYTHE - LORE OLYMPUS E SWANSGARDEN – EDITH.....	13
Figura 1. RESPOSTA PARA A PERGUNTA: ALGUMA DESTAS QUESTÕES MOTIVARAM A SUA PARTICIPAÇÃO NO PROJETO?	16
Figura 2. RESPOSTA PARA A PERGUNTA: VOCÊ GOSTOU DA EXPERIÊNCIA DE PARTICIPAR DO PROJETO? PARTICIPARIA DE OUTRO PROJETO COLABORATIVO?	17
Figura 3. RESPOSTA PARA A PERGUNTA: O QUE MOTIVOU A LER A HISTÓRIA STAYING HEALTHY TOGETHER?.....	19
Figura 4. DE 0 A 10. O QUANTO A MENSAGEM FOI IMPORTANTE PARA VOCÊ?.....	20
Figura 5. RESPOSTA PARA A PERGUNTA: VOCÊ PARTICIPOU DA TRADUÇÃO DA HISTÓRIA?	21
Figura 6. RESPOSTA PARA A PERGUNTA: VOCÊ GOSTOU DA EXPERIÊNCIA DE PARTICIPAR DO PROJETO? PARTICIPARIA DE OUTRO PROJETO COLABORATIVO?	22

1. INTRODUÇÃO

Acerca de mais de um ano, conforme o anúncio da Organização Mundial da Saúde (OMS), vivemos uma disseminação global de uma nova doença conhecida como Coronavírus (COVID-19)¹ e, devido ao possível potencial de saturação dos serviços de tratamento intensivo, autoridades da área saúde passaram a solicitar e incentivar o uso de máscaras, higienização das mãos e superfícies e o distanciamento social.

Diante das determinações impostas, as pessoas começaram a buscar estratégias para suportar os efeitos da chamada "quarentena" e a internet passou a se tornar cada vez mais o suporte para o desenvolvimento das interações sociais (PRIMO, 2020), bem como fonte de entretenimento. Dentro da rede, os usuários possuem acesso a novas formas de leitura que, na maior parte das vezes, carregam a característica da hipertextualidade² nos seus modos de significação (LÉVY, 1993). Entre as obras artísticas que carregam esta peculiaridade e suscitam o interesse dos usuários da Rede, agindo como lazer, estão os *webcomics*.

Os quadrinhos digitais, ou *webcomics*, sempre chamaram a atenção nas redes, tanto por seu potencial narrativo, quanto artístico. Na Coreia do Sul surgiu um novo modelo que se integrou ao mundo digital, denominado de *webtoons*³. Ele se caracteriza pela junção de *web*⁴ mais *cartoon*⁵ e se mostrou capaz de conquistar o mercado com um novo padrão de leitura através da internet⁶, abrindo capacidades para a criação de histórias mais imersivas que usam

¹ ONU. Conselhos para o público. Who.int. Disponível em: <https://tinyurl.com/9sstw7kt>. Acesso em: 26 mai. 2021.

² Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos (LÉVY, 1993, p 33).

³ O fenômeno das *webtoons*, os quadrinhos digitais sul-coreanos - Jovem Nerd. Disponível em: <https://tinyurl.com/55ru9ud6>. Acesso em: 28 set. 2021.

⁴ Nome pelo qual a rede mundial de computadores internet se tornou conhecida a partir de 1991, quando se popularizou devido à criação de uma interface gráfica que facilitou o acesso e estendeu seu alcance ao público em geral. (Oxford Languages, 2020, Online)

⁵ Termo de origem britânica utilizado para designar desenhos ou animações humorísticas de caráter crítico.

⁶ “(...) *webtoon* tem como principais características ser uma história em quadrinhos periódica, lançada digitalmente, e desenvolvida pensando na leitura em rolagem vertical, seja de um navegador ou dos próprios aplicativos no celular.” (Jovem Nerd - Disponível em <https://tinyurl.com/55ru9ud6/>)

os recursos de hipermídia. Além disso, possibilitam que os próprios leitores apoiem os artistas, traduzindo as histórias para outros idiomas⁷.

Ainda que *webtoons* não sejam um modelo popularmente conhecido no país e consolidado economicamente como o mercado de quadrinhos americanos (por exemplo), não podemos desconsiderar que é um setor que está crescendo bastante digitalmente nos últimos anos, a previsão é que no final de 2020 o mercado de *webtoons* seria avaliado em 894 milhões de dólares⁸. Sua portabilidade torna tanto as histórias acessíveis a qualquer lugar, como as capacidades de entretenimento, informação e educação.

Assim, diante deste contexto pandêmico, artistas e empresas se mobilizaram para produzir diversos materiais com a temática pandêmica. As obras vão desde cartilhas para conscientização como em "A saga da COVID no corpo humano"⁹, realizadas pelos alunos do curso de medicina da Universidade Federal do Paraná (UFPR) (que conta como o vírus se comporta dentro do corpo humano), até com enredos possuindo narrativas lineares como em "*One world one fight*"¹⁰ realizado em uma parceria entre produtores Chineses e Singapurianos, contendo quatro capítulos traduzidos em diversos idiomas (que mostra a vida dos médicos e enfermeiros que trabalharam como voluntários na linha de frente contra o vírus). Ainda podemos citar o projeto "*Rescue Party*"¹¹, postado no Instagram com 197 obras e participantes, com o ponto de vista dos artistas de como seria a vida pós-Covid.

Vale ressaltar que todas as obras citadas anteriormente foram produzidas colaborativamente, tanto parceria entre empresas quanto projetos artísticos, e publicadas em diversas redes sociais recebendo bastante repercussão por parte do público compartilhando para suas redes de contatos.

A partir disso, o presente trabalho visa compreender como ocorre a dinâmica da interação social do público-colaborador e dos artistas na produção de *webtoons* no contexto pandêmico. Parte-se de que a estrutura dessas obras parece funcionar como um estímulo para o desenvolvimento de produções colaborativas provenientes de dinâmicas sociais dentro do

⁷ 4 *webtoons* em português para você se divertir. Disponível em: <https://tinyurl.com/5d64ynzs>. Acesso em: 27 set. 2021.

⁸ *Europe moves towards Mobile Comics: Interview with Julien Louis from Webtoon Factory*. Disponível em: <https://tinyurl.com/9epfkp5p>. Acesso em: 27 set. 2021.

⁹ Agência de Comunicação UFPR. A *HQ* sobre Covid-19 no corpo humano criada pelo curso de Medicina Campus Toledo é premiada pelo Instituto Butantan. Disponível em: <https://tinyurl.com/24hn5hkt>. Acesso em: 24 set. 2021.

¹⁰ *One World, One Fight!* - EP1. Disponível em: <https://tinyurl.com/kunf7cwf>. Acesso em: 20 set. 2021

¹¹ *Rescue Party*. Disponível em: <https://tinyurl.com/3c6r4ch5>. Acesso em: 20 set. 2021

ciberespaço. Desse modo, apontam para formas de consumo digital como possíveis impulsionadoras de relações no ciberespaço, que podem funcionar como materiais de conscientização sobre cuidados na pandemia de COVID-19.

2. COLABORAÇÃO EM REDE

Dispor do seu tempo para interagir com outras pessoas que têm gostos em comum não é novidade. Na história da humanidade as pessoas se reúnem em torno de objetivos, quer seja de sobrevivência ou para o prazer (MORIN 1974). O fenômeno aqui estudado é algo relativamente novo por conta de a interação ser em espaços virtuais, excluindo, quase na totalidade, a interação humana a humano dada no espaço físico. Ou seja, se tem a interação mediada pelo computador como forma de via desse processo comunicacional entre lugares geograficamente distantes (PRIMO, 2000).

Para o intelectual Pierre Lévy (1999) a maioria das pessoas entende o termo "interatividade" como evocação da participação ativa do beneficiário de uma transação de informação, não havendo passividade na recepção desta informação. A codificação e decodificação das informações e a forma como o destinatário as interpreta, são maneiras de interação não presenciais, das quais, até bem pouco tempo, não eram entendidas como tal. Ainda o autor ressalta que “a possibilidade de reapropriação e recombinação material da mensagem por seu receptor é um parâmetro fundamental para avaliar o grau de interatividade do produto” (LÉVY, 1999, p. 79).

Esse novo ambiente digital impulsionado pelos recursos de organização de informação, publicações e compartilhamento, denominado como ciberespaço¹², traz autonomia e acessibilidade para que qualquer indivíduo possa controlar as informações que recebe, de acordo com suas necessidades ou interesses. Assim, neste ambiente virtual, sujeitos interagem de diversas formas e intensidades, implicando em tipos específicos de interação, conforme aborda Primo (2000). Ele chama de interação reativa um tipo restrito de interação, onde o

¹² O ciberespaço é o lugar caracterizado como sendo composto por um conjunto de informações codificadas binariamente que transita em circuitos digitais e redes de transmissão. Ele não é o espaço geográfico, físico (ou concreto), ainda que possua um fluxo de dados ancorado em localidades físicas, implicando na existência de ferramentas tecnológicas (FRAGOSO, 2003).

indivíduo possui pouca ou nenhuma capacidade de alterar o agente. Ou seja, se tem interações com poucas ou apenas uma possibilidade, funcionando por estímulo-respostas. Portanto, a interação reativa, não pode ser completamente interativa. Segundo Primo, a interação reativa “se caracteriza por uma forte roteirização e programação fechada que prende a relação entre estreitos corredores, onde as portas sempre levam a caminhos determinados à priori. A relação reativa seria, pois, por demasiado determinística, de liberdade cercada” (PRIMO, 2000, p 6). Por exemplo, podemos citar enquetes, sistemas de busca, cadastros e assinaturas de informativos.

Já a interação mútua, segundo o pesquisador, possui a característica de relações independentes e processo de negociação. O sujeito integrante é afetado mutuamente através da participação inventiva e cooperada do relacionamento (PRIMO, 2007, p 57). Nesta interação, o sistema é aberto, onde os integrantes são interdependentes, criativos, com múltiplas possibilidades de "respostas". Se houver uma mudança entre um desses indivíduos, outro acaba sendo afetado. Como exemplos, cito as salas de bate papo, fóruns, comunidades das plataformas de redes sociais, entre outros.

Desse modo, é possível perceber, através da compreensão de interações no ambiente virtual, que o objeto de estudo deste trabalho possui a interação mútua como base para o relacionamento dos sujeitos, pois a plataforma tem o recurso de comentários onde, tanto o artista como o próprio público, conseguem interagirem entre si criando assim múltiplos diálogos. Essa interação possibilita a criação de relacionamento através de um gosto em comum, esses múltiplos convívios trazem a probabilidade da criação de comunidades. Nos estudos de Raquel Recuero (2001) sobre comunidades é possível compreender que inicialmente a formação da teoria vinha de uma ideia de ligação às comunidades rurais, com laços parentais e se opondo a ideias de sociedade, mas tendo o foco que só existiriam em um lugar físico. Com o avanço tecnológico, e as pessoas cada vez mais em redes, os conceitos de comunidade se incorporaram, agora não mais em um ambiente físico acabaram por se tornarem comunidades virtuais, Recuero comenta que a Comunicação Mediada por Computador (CMC) está afetando a sociedade e influenciando a vida das pessoas e a noção de comunidade (RECUERO, 2001, p 5). Ou seja, para a autora, as comunidades virtuais tendem a trocar mais

capital social¹³, bem como formar laços sociais ¹⁴ mais fortes por permitirem que seus membros se "associam" a ela por identificação, diferente de comunidades físicas de um bairro, por exemplo.

Essa comunidade mesmo não precisando de um ambiente físico para ocorrer a interação ainda precisa de um espaço. No estudo de Recuero ela traz as ideias de Jones para compreender essa condição de espaço:

Esse espaço, por si só, não constitui a comunidade, mas a completa. A comunidade precisa, portanto, de uma base no ciberespaço: um lugar público onde a maior parte da interação se desenrole. A comunidade virtual possui, desse modo, uma base no ciberespaço, um senso de lugar, um lócus virtual. (RECUERO, 2001, p 6)

Nos ambientes onde as histórias digitais são publicadas, a cada episódio, os leitores possuem a capacidade de interagir tanto entre si quanto com o autor, a partir dessa interação inicial ocorre o surgimento de comunidades fora do site que servem para a comunicação, interação e compartilhamento tanto do conteúdo que eles consomem, no caso a história onde ocorreu o contato inicial quanto a descoberta de outros gostos em comum.

Nestas comunidades, por despertar o sentimento de pertença e identidade entre seus indivíduos, um fenômeno observar a criação e o compartilhamento de conteúdo entre os sujeitos, motivados pela convicção de que a sua participação é de suma importância para os demais. É o que Henry Jenkins (2006) chama de “cultura participativa” Jenkins ainda comenta que essa cultura participativa é antecedida por uma inteligência coletiva (LÉVY, 1999), e que a partir do compartilhamento de cada indivíduo é possível a construção de um acervo comum na rede.

Nem todos os membros precisam contribuir, mas todos devem acreditar que são livres para contribuir quando estiverem prontos e que suas contribuições serão devidamente valorizadas. Em tal mundo, muitos vão se envolver mais superficialmente, alguns vão cavar mais fundo, e outros ainda vão dominar as habilidades que são mais valorizadas dentro da comunidade. A própria comunidade, no entanto, fornece fortes incentivos para a expressão criativa e a participação ativa. (JENKINS, 2006, online).

A partir dessas criações coletivas e apropriações, ocorre a característica, fruto da da cibercultura, chamada de remixagem. Lemos explica que “por remix compreendemos as

¹³ “Em si, portanto, o capital social constitui-se em um somatório de recursos aos quais o acesso só é possível através da rede social.” (RECUERO, 2012, p 22)

¹⁴ “Os laços fortes seriam aqueles caracterizados pelo grande investimento de tempo, pela criação de intimidade, de confiança, e de reciprocidade. Os laços fracos, ao contrário, possuem menor quantidade desses elementos, caracterizando, relações menos profundas, não traduzindo proximidade ou intimidade, e apenas relações esparsas, com muitas trocas sociais” (Recuero, 2007, p 3)

possibilidades de apropriação, desvios e criação livre (...) a partir de outros formatos, modalidades ou tecnologias, potencializados pelas características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea” (LEMOS, 2005, p 2). Ou seja, estas remixagens podem ser entendidas como apropriações sociais, frutos das interações mútuas que ocorrem dentro do pensamento de colaboração, de construção de novas ideias ou (re)significados para obras. Essas apropriações comunitárias de constante edição e reedição, é chamada de *crowdsourcing* (HOWE, 2006) e se caracteriza por ser a junção das palavras inglesas *crowd* (multidão) e *outsourcing* (terceirização). Assim, o *crowdsourcing* é baseado no ato de participação online, onde qualquer indivíduo, possuindo conhecimento em determinada área e agindo pelo estímulo da cibercultura da colaboração em rede, pode ajudar na realização de uma tarefa, ou mesmo, de uma obra artística.

Nesse sentido, os *webtoons* possuem características da cultura participativa, tendo em vista a possibilidade de diversos autores se reunirem virtualmente e produzirem histórias colaborativas, tendo em vista a disseminação das mensagens ou narrativas propostas. Do mesmo modo, o público pode, de maneira permissiva pela plataforma *Webtoon*, se apropriar dos capítulos e, de maneira colaborativa e sem busca de lucros, acabam traduzindo as histórias para diversos idiomas.

3. WEBTOONS E PANDEMIA

Os quadrinhos sempre tiveram uma incrível capacidade de incorporar imagens e textos, além de outras formas narrativas como a literatura, a fotografia, a história, o cinema, entre outros (CARDOSO e DOMINGOS, 2015).

Em sua obra, Eisner (1999) descreve que o ato de ler quadrinhos é um exercício de percepção estética e esforço intelectual, tendo em vista que o leitor precisa estar atento às suas habilidades interpretativas, tanto verbais como visuais, pois as “[...] regências da arte (por exemplo perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente” (EISNER 1999, p.8).

Com o crescimento do acesso à internet e a disponibilidade e facilidade de uso de aplicativos e equipamentos, os quadrinhos físicos foram introduzidos na Rede, surgindo, assim, o termo "*Scanslation*". Essa expressão indica uma pessoa ou um grupo que compra a obra ou

a encontra em algum lugar do ciberespaço, e a traduz para o seu idioma a fim de distribuir de forma gratuita para outras pessoas, por meio de sites ou blogs.

Aragão (2016) explica que juridicamente essa prática é ilegal, pois infringe as leis de direito à propriedade intelectual, além de alteração e distribuição de obras sem assentimento do autor. Mesmo assim, esses grupos tendem a se multiplicar cada vez mais com a popularidade das histórias no ocidente¹⁵.

Aproveitando a habilidade adquirida pelos fãs em tarefas como tradução e edição nos mangás digitais de distribuição não autorizada, grupos editoriais voltados apenas para venda de conteúdo digital passaram a atrair os membros de *scanlators* para fazer parte da indústria de quadrinhos digitais. (HIRATA E GUSHIKEN, 2011, p.10)

As editoras de HQs, com temor da pirataria e de que pudessem enfraquecer as vendas, constituíram uma nova relação entre esses fãs, através da produção em plataformas digitais e o recrutamento das pessoas que trabalhavam nas *Scans* para fazer parte do mercado, estabelecendo assim, uma relação de colaboração mais favorável para o lucro.

Essa cooperação entre múltiplos mercados midiáticos, é tratada por Jenkins (2008) como um espaço produtivo, fruto da convergência, capaz de construir um diálogo entre consumidores e empresas para a criação de novas formas de conteúdo.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos nos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (JENKINS, 2008, p. 27)

Assim, dentro desse novo ambiente digital, acabam surgindo diversas nomenclaturas para as narrativas gráficas como *webcomics*, *webmic* ou *webtoon*. Cho (2016), inclusive, comenta que os termos para se referir a quadrinhos digitais podem mudar com o tempo.

“*Webcomics*” geralmente significa quadrinhos publicados em um site. Mas, mais estreitamente, refere-se a quadrinhos que são especificamente criados e publicados / lançados em uma plataforma de computador. O termo “quadrinhos da web” é frequentemente usado alternadamente com termos como “quadrinhos digitais”, “quadrinhos online” e “quadrinhos da internet”, embora “quadrinhos digitais” às vezes seja usado como um termo abrangente que se refere a todas as diferentes formas produzidas e distribuídas digitalmente, incluindo quadrinhos em CD-ROM e quadrinhos móveis. (CHO, 2016)

¹⁵ DURVAL, Ramos. Como a China influencia você e o mundo com cultura pop. Disponível em: <https://tinyurl.com/3bbvmb85/>. Acesso em: 29 set. 2021.

A partir do esclarecimento de Cho, podemos entender que o termo *webcomic* se refere a toda obra que possui as etapas de criação e publicação exclusivamente no ambiente digital, e também expressões como "quadrinhos digitais", "quadrinhos online" e "quadrinhos de internet" servem como expressões de sentidos semelhantes.

Na Coreia do Sul os quadrinhos são comumente chamados de *manhwas*¹⁶, principalmente pela grande influência dos mangás japoneses. Porém, por volta dos anos 2000, os quadrinhos migraram para o mundo virtual e se modificando absorvendo uma nova estética, mesmo ainda tendo grande influência das características estadunidenses e japonesas. Desse modo, surgiu o termo mais popular "*webtoon*", que se caracteriza por ser um sistema onde a mídia digital e os quadrinhos convergem (CHO, 2016). Essa junção acaba ocasionando diversas mudanças nos métodos de disposição dos trabalhos, consumo e também de produção.

Esta narrativa gráfica da web, desenvolvida na Coreia especificamente para utilizar parte do potencial que a plataforma digital oferece, é uma nova forma de mídia de massa que se conecta a várias tecnologias de mídia e à mídia de massa contemporânea. (CHO, 2016, online).

Entre as distintas características dos *webtoons* com os demais quadrinhos, a que busco destacar aqui é a do seu *layout* vertical. Além de dar a ideia de tela infinita, ela possui a capacidade de ajudar os artistas a criarem o "tom" na construção narrativa, por exemplo estender mais os quadros para deixar a cena mais tensa e dramática, ou a passagem do tempo nas histórias através dos espaços denominados de sarjeta.

¹⁶ *Manhwa* é uma história em quadrinhos ou desenho animado sul-coreano. Ele utiliza um formato de leitura ocidental em que a disposição das páginas é da esquerda para a direita. HUANN BINIMBOL. *What Is Manhwa?* Disponível em: <https://mangaplanet.com/what-is-manhwa/>. Acesso em: 15 set. 2021.



Figura 7 - Yun T'aeho, A Country Pumpkin (2014-15)
Fonte: Imagens capturadas pela autora, disponível: <https://tinyurl.com/2kpf4wd3>

Cho afirma que:

Apesar do seu papel crucial, as sarjetas nos quadrinhos convencionais impressos são visualmente maçantes, espaços monótonos, geralmente um estreito espaço em branco entre os quadrinhos. Mas nos *webtoons*, a sarjeta, às vezes, ocupa mais espaço que os quadrinhos e contribui ativamente para a narrativa de várias maneiras. (CHO, 2016, online)

O outro aspecto dos *webtoons* é o enorme potencial de transmidialidade, isto é, a capacidade de incorporar outros recursos de mídia como animações tanto 2D como 3D, fotografia, áudio como trilhas sonoras ou *sfx*, entre outros (CHO, 2016). Este fenômeno se deve principalmente pelo fato do grande investimento em programação dos sites e aplicativos que possibilitam qualquer tipo de artista a usufruir desses recursos.

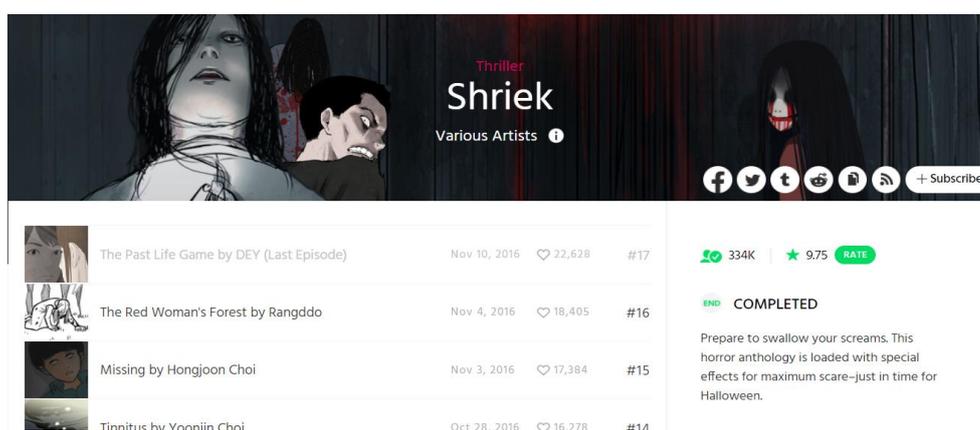


Figura 8 - Capa da Webcomic Shriek

Fonte: Imagens capturadas pela autora, disponível: <https://tinyurl.com/yw4ywxxy>

Por último, podemos concluir que o *webtoon*, mesmo tendo características distintas dos demais estilos de quadrinhos digitais, é um modelo que faz parte dos tipos de *webcomics* e não como um termo equivalente e nem podemos distingui-lo como gênero.

Com a disseminação mundial do novo coronavírus denominado COVID-19 no início de 2020 e o primeiro caso registrado no Brasil em 26 de fevereiro do mesmo ano¹⁷, os órgãos mundiais se viram submetidos a imporem medidas sanitárias como uso de máscaras, distanciamento social, higienização de mãos e ambientes. Logo em seguida, diversos Estados adotaram o confinamento compulsório (chamado de *lockdown*). Todas essas medidas foram para minimizar os riscos da pandemia e para a prevenção das vidas e de um possível esgotamento de serviços de saúde.

¹⁷ Coronavírus: veja a cronologia da doença no Brasil. Disponível em: <https://tinyurl.com/24h7wc43>. Acesso em: 9 set. 2021.

Consequentemente, a interação social entre as pessoas ficou estritamente mediada, devido ao distanciamento social necessário. Desse modo, o uso dos meios digitais que favorecem a interação mediada pela internet ganhou força a fim de enfrentar as dificuldades de solidão propiciadas neste momento pandêmico (PRIMO, 2020), fazendo com que os *webtoons* também crescessem e se consolidassem no mercado. Logo, a pandemia acabou impulsionando o consumo desses quadrinhos. O site de notícias *Korean JoongAng Daily*¹⁸ comenta a pesquisa feita pela *Korea Creative Content Agency (Kocca)* e sobre o aumento dos *webtoons* na pandemia:

No início da semana, Kocca disse que o número de leitores de desenhos ou *webtoons* digitais aumentou 37,4% devido ao Covid-19, com 63,4% dos entrevistados afirmando ler *webtoons* pelo menos uma vez por semana. (*Korean JoongAng Daily*, 2020).

Com base na pesquisa feita pela agência conseguimos compreender que o mercado dos *webtoons* se manteve impulsionado, tanto pelo consumo quanto pelos novos artistas que entraram na plataforma, e lucrando mesmo durante o período pandêmico.

Esse aumento de produções e públicos de quadrinhos digitais durante a pandemia acabou impulsionando ainda mais as obras colaborativas, principalmente aquelas que possuíam enfoque informativo sobre cuidados com o coronavírus.

A obra *Staying Healthy Together* ("Manter-se saudável juntos"), publicada na plataforma *Webtoon* ([webtoons.com/en/](https://www.webtoons.com/en/)), tem como objetivo auxiliar a propagação de informações sobre cuidados com a doença Covid-19. Cada capítulo foi produzido por um dos artistas conhecidos da plataforma como Rachel Smythe, criadora de *Lore Olympus*¹⁹, Donggeon Lee, *Yumi's Cells*²⁰ e SIU, *Towe of God*²¹.



Figura 9 - Capa da Webcomic colaborativa
Imagens capturadas pela autora, disponível em: <https://tinyurl.com/24c667h2>

¹⁸ *Korea's webtoon industry continues to thrive in spite of pandemic*. Disponível em: <https://tinyurl.com/hbbtjkw>. Acesso em: 26 set. 2021.

¹⁹ *Lore Olympus*. Disponível em: <https://tinyurl.com/4zm4mxwd>. Acesso em: 29 set. 2021.

²⁰ *Yumi's Cells*. Disponível em: <https://tinyurl.com/4j2sua67>. Acesso em: 29 set. 2021.

²¹ *Tower of God*. Disponível em: <https://tinyurl.com/69kj9wa7>. Acesso em: 29 set. 2021.



Urmărește conturi oficiale pentru informație ta!

Organizația Mondială a Sănătății este plină cu oameni de știință și doctori care s-au pregătit întreaga lor viață pentru un moment ca acest: asigură-te că urmezi și ascultă indicațiile lor! Să nu cazi pradă dezinformării!



Găsește modalități pentru a nu îți atinge fața!

Fă un joc din asta! Păstrează un „Mi-am atins fața” borcan și adaugă o monedă de fiecare dată când o faci! Sunt multe modalități de a te de dezvăța de acest obicei, și acum este timpul potrivit să o faci!

Aminteste-ți, păstrându-te în siguranță și sănătos îi păstrezi și pe ceilalți în siguranță! Haide să ne facem toți partea!



SOCIAL DISTANCING IS DIFFICULT BUT NECESSARY.



AND EVERYONE NEEDS TO FIND WAYS TO STAY CONNECTED TO ONE ANOTHER.



哇, 路上怎么空空的呢? 今天是星期六! 让我们的派对开始吧!

Figura 10 - Autores e obras da esquerda para direita: Arechan - LUFF, Rachel Smythe - Lore Olympus e Swansgarden - Edith
Imagens capturadas pela autora

4. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este *webtoon* gerou uma grande repercussão, não apenas por seus artistas serem nomes renomados, mas pela grande participação dos leitores, colaborando para traduzir o quadrinho de 54 capítulos para mais de 24 idiomas. Assim, esta obra ganha atenção para a pesquisa que visa compreender como ocorre a interação entre consumidores-colaboradores com os artistas produtores de *webtoons* no contexto pandêmico.

A partir desse cenário (e visando responder ao objetivo do trabalho de compreender como ocorre a dinâmica da interação social do público-colaborador e dos artistas na produção de *webtoons* no contexto pandêmico), a proposta metodológica se embasou na aplicação de dois questionários online com perguntas abertas e fechadas. O primeiro deles aplicado aos artistas que participaram do projeto, visando compreender não apenas o seu perfil, como também como ocorreu, de fato, a colaboração da obra no contexto pandêmico. O segundo questionário, aplicado ao público (tanto sujeitos que apenas leram o *webtoon*, como também para os que ajudaram nas traduções para outros idiomas), visa, além de entender o perfil destes indivíduos, compreender se as mensagens de conscientização foram alcançadas e de que forma ocorreram dinâmicas das interações voltadas para a colaboração em rede durante a pandemia.

O questionário será desenvolvido em inglês visto que o público-alvo pode ter múltiplas nacionalidades e acreditamos que atingiremos mais pessoas. A seguir, disponibilizo os links:

- Formulário dos artistas: forms.gle/yL7gX53bHhS4ovmg6
- Formulário do público-colaborador: forms.gle/jEiguZanNiKy3XeAA

Entretanto disponibilizamos também uma versão para apreciação da banca em português que estará em anexo.

5. DINÂMICAS SOCIAIS EM *STAYING HEALTHY TOGETHER*

Dando continuidade à pesquisa, neste capítulo apresento os dados que foram coletados juntamente com as hipóteses e pressupostos percorridos a partir de minhas análises, embasadas no referencial teórico previamente apresentado neste trabalho.

5.1. QUESTIONÁRIO DESTINADO AOS ARTISTAS

No questionário destinado aos artistas, o primeiro conjunto de perguntas tinha o intuito de entender o perfil dos indivíduos. O formulário foi enviado para 54 artistas que colaboraram no projeto e obtivemos o retorno de dois formulários preenchidos.

Os dois respondentes se identificam com o gênero feminino e suas faixas de idade variam de 26 a 45 anos. Ambas residiam nos Estados Unidos e tinham os *webtoons* como sua fonte de renda principal. A partir destes dados e da observação no mapeamento dos contatos realizados, as mulheres parecem ter mais participações na *webtoon* estudada. Além disso, suas faixas etárias são mais elevadas em comparação a de seus públicos (conforme apresentarei no próximo subcapítulo), o que pode estar associado ao fato destes artistas já possuírem contrato com a plataforma, além de terem como a sua renda principal a criação de seus quadrinhos.

Considerando as dimensões do projeto, procurando compreender quais questões estimulam o envolvimento social na história, foi questionado o que motivou a participação das artistas. Ambas comentaram que gostariam de colaborar de alguma forma, espalhando mensagens sobre a pandemia causada pelo novo coronavírus, auxiliando, assim, na conscientização da sociedade. Elas também apontaram a possível busca por um fortalecimento da visibilidade como artista, bem como uma manutenção ou aumento do contato tanto com outros artistas como com o público.



Figura 11 - Resposta para a pergunta: Alguma destas questões motivaram a sua participação no projeto?

Logo, se compreende que as artistas parecem entrar na lógica da colaboração estimulada pelo contexto da Cibercultura, oferecendo o bem da informação como algo não apenas para a construção de um conhecimento coletivo, inerente à cultura participativa, como também visavam a busca por capital social. Este capital parece agir não apenas no sentido de estimular contatos e a interação em comunidades de artistas, como também na atribuição de valores sociais (como a possível visibilidade e reputação dada pelo público leitor).

Buscando compreender alguns aspectos da interação, também foi questionado se houve contato com outros artistas durante o processo de criação da obra e qual plataforma de comunicação foi utilizada. Assim, foi obtida apenas uma resposta positiva e a plataforma utilizada foi o *Discord*²² que é um site de rede social multiplataforma que vem tomando o espaço nos últimos anos. Ela é mais utilizada para a criação de comunidades através de servidores, onde as pessoas podem se reunir com um assunto em comum. Com essas informações podemos comprovar que, pelo menos uma artista buscou e realizou interações sociais com alguns artistas da plataforma *Webtoon*.

Analisando os aspectos referentes ao período pandêmico com relação às obras colaborativas, foi perguntando se a pandemia favorecia a produção deste tipo de obra. Neste caso, houve uma discordância nas respostas. Entretanto, quando questionado se o contexto pandêmico ajudou a participação delas (especificamente) no projeto, ambas consideraram positivo. Ou seja, apesar de uma delas considerar o contexto pandêmico indiferente para o processo colaborativo, ela confirma que, no caso dela, ajudou a participação na criação do

²² *DISCORD* | Seu Lugar para Papear e Ficar De Boa. Disponível em: <https://discord.com/> Acesso: 02 nov. 2021

webtoon. A partir disto, podemos levantar a hipótese de que para uma das participantes o contexto pandêmico possa não ser um impulsionador para alguns artistas atuarem em obras colaborativas, visto que essa característica de obra sempre ocorreu, mas que, para ela, a condição da pandemia favoreceu a sua colaboração.

Seguindo com a comparação entre pandemia e obras colaborativas, buscando entender se a experiência obtida com o projeto foi positiva e se haveria possibilidade de participação em outros projetos semelhantes no futuro, ambas responderam que gostaram da experiência. Porém, uma optou por marcar que não participaria de outro projeto colaborativo como esse no futuro. Com isso, podemos entender que por mais que a experiência tenha se desenrolado positivamente para as artistas, ainda pode ocorrer alguma divergência, seja profissional ou pessoal, tornando esse tipo de projeto colaborativo não atraente ou trabalhoso para alguns no futuro.

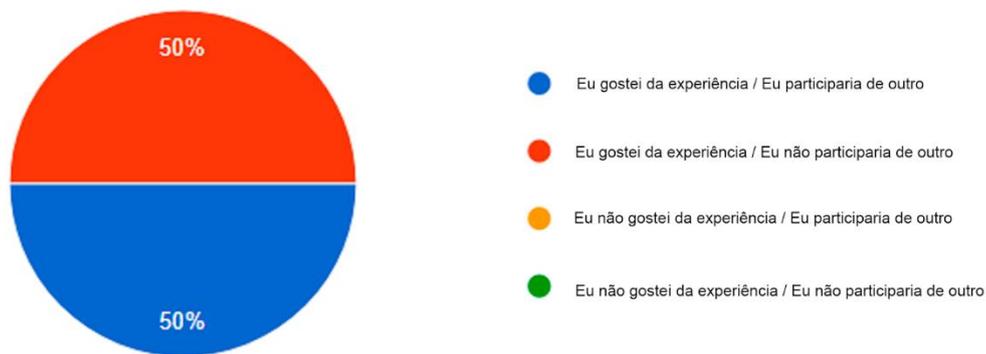


Figura 12 - Resposta para a pergunta: *Você gostou da experiência de participar do projeto? Participaria de outro projeto colaborativo?*

Por último, indagando sobre os aspectos pessoais e a repercussão da obra final, foi questionado se acreditavam que as mensagens propostas pelos artistas foram passadas e qual foi o sentimento com o resultado final. Ambas admitiram que as informações passadas durante cada episódio foram bem recebidas, além de se mostrarem felizes com a popularidade do projeto.

Era de aquecer o coração ver quantos artistas participaram. Era claro que muitos autores se importavam com seus leitores e torciam por eles durante esses tempos difíceis.²³ (Trecho da resposta da entrevistada A - Tradução da autora)

Portanto, conseguimos entender que a participação de ambas foi prazerosa e que elas tiveram seu reconhecimento. Ambas buscavam a interação por meio da colaboração - seja pela construção da obra com outros artistas, ou pela disponibilidade de informações importantes sobre a pandemia para o público. Além disso, aponta que conseguiram alcançar o sentimento de pertencimento desta comunidade dado pelo sucesso de visualizações do projeto.

5.2. QUESTIONÁRIO DESTINADO AO PÚBLICO-COLABORADOR

No formulário designado ao público, o primeiro bloco de perguntas tinha a finalidade de entender o perfil dos sujeitos e foi enviado a todos os colaboradores dos 31 idiomas, além de ser divulgado em alguns grupos de leitores de *webtoon* em diversas plataformas de redes sociais, tais como *Facebook*²⁴, *Discord*, *Reddit*,²⁵ entre outros. Foi obtido, até o fechamento do formulário, 14 respostas.

Em relação a identidade de gênero, 71% são mulheres, 14,3% são homens e 14,3% preferiram não dizer. Quanto à faixa etária, 28,6% possuíam menos de 18 anos, 35,7% possuíam entre 19 a 25 anos e 35,7% possuíam entre 26 a 35 anos. Já o país onde residem apontou para 42,8% no Brasil, 21,3% nos Estados Unidos, 7,1% na França, 7,1% na Alemanha, 7,1% na Índia, 7,1% nas Filipinas e 7,1% no Reino Unido.

²³ “It was heartwarming to see how many artists participated, it was clear many authors cared about their readers and cheering them up during those hard times.”

²⁴ *Facebook*. Disponível em: <https://www.facebook.com>. Acesso em: 2 nov. 2021.

²⁵ *Reddit*. Disponível em: <https://www.reddit.com>. Acesso em: 2 nov. 2021.

Segundo os dados coletados podemos perceber que o público feminino teve mais interesse para o consumo da história estudada. Outro fato interessante é o fato de a faixa etária do público ser menor do que a dos artistas. Novamente, como comentado anteriormente, isso pode ser atribuído ao fato de as artistas já serem profissionais, ou seja, já possuem algum tipo de formação. Por fim, a hipótese da presença de um maior número de brasileiros respondentes, pode estar atrelada à autora do presente trabalho possuir mais contatos com leitores brasileiros - o que influenciaria na hora de encontrar redes sociais na internet para o pedido de divulgação e resposta ao questionário. Entretanto, é relevante perceber a contribuição de leitores de outros países, apontando para este espírito colaborativo praticamente em nível mundial.

Investigando as possíveis motivações para o público se dedicar à obra, foi perguntado, em uma pergunta de múltipla escolha, quais foram os possíveis incentivos para a leitura da obra *webtoon* colaborativa e com temática relacionada à pandemia. Neste caso, a maioria - 57,1% - comentou que a situação pandêmica de distanciamento social foi um fator determinante. Outros 35,7% foram incentivados por recomendação de amigos. 14,3% foram influenciados pela temática (que chamou a atenção pelo contexto em que vivenciavam). Outros 14,3% acreditam ter sido influenciados pelos algoritmos do site e, 7,1% atribuíram simplesmente querer ler e traduzir o que o artista favorito criou.

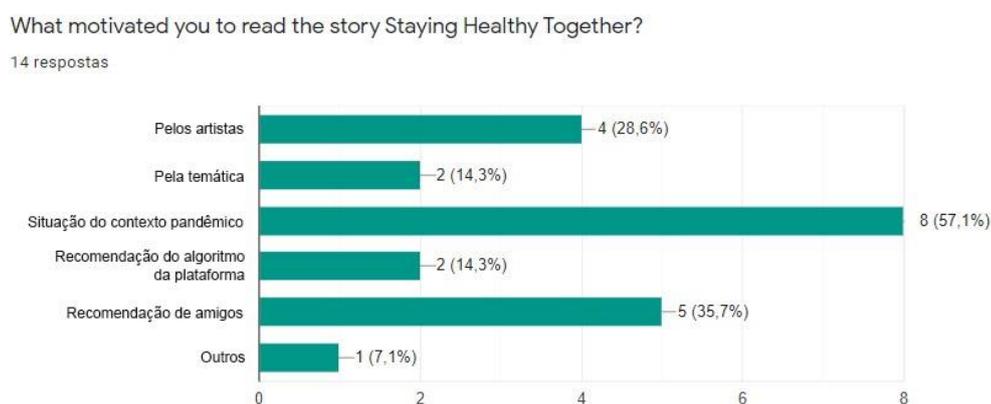


Figura 13 - Resposta para a pergunta: O que motivou a ler a história *Staying Healthy Together*?

Com estes dados podemos entender que a situação pandêmica aponta ser o principal fator que desencadeou o interesse do público pela história (seja pelo distanciamento, busca pelo entretenimento devido à falta de interação social ou mesmo como espaço informativo). Também, se percebe que, através da interação mediada pelo computador, as recomendações de amigos também agiram como motivações. Penso que os possíveis fatores desta recomendação

possam ser o fato da importância da temática sanitária das mensagens propostas, ou o fato da participação dos artistas conhecidos.

Procurando entender mais sobre o impacto que a história teve para os participantes, foi questionado se as mensagens apresentadas no *webtoon* foram compreendidas e todos responderam positivamente, ou seja, consideraram clara a mensagem informativa dentro do *webtoon*. Também perguntei o quão importante a mensagem foi para cada um, em uma escala de 0 (nada importante) a 10 (muito importante). 42,9% atribuiu a nota 10, 7,1% marcou 9, 14,3% marcou 8, 21,4% marcou 7 e 14,3% marcou 6. A partir destes dados podemos compreender que, para o público, as mensagens propostas pelos artistas foram positivas e consideradas acima da média com relação à importância (ou seja, todos os respondentes deram, no mínimo, nota 6 para a importância do *webtoon* como lugar informativo, sendo que 50% considerou a nota entre 9 e 10 (ou seja, com grande importância). Estas informações parecem comprovar a importância do projeto para o público.

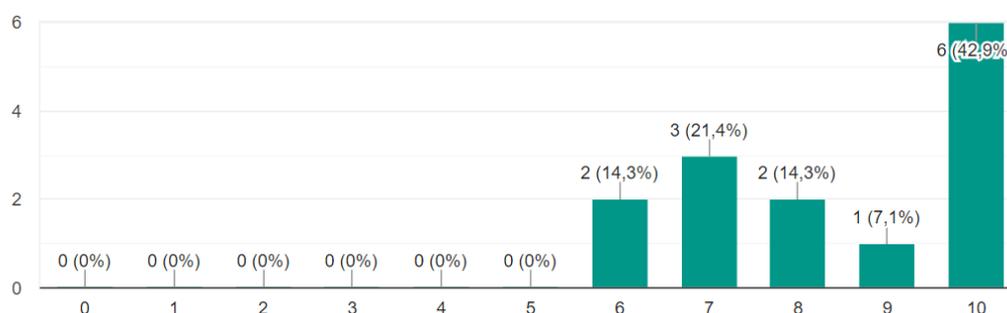


Figura 14 - De 0 a 10 - o quanto a mensagem foi importante para você?

Buscando saber se os entrevistados possuíam grupos em redes sociais na internet sobre *webtoons* e quais as redes que eles utilizavam para o possível compartilhamento do quadrinho, as respostas foram bem variadas. Houveram pessoas que responderam não fazer parte de nenhuma rede social 60%, enquanto as demais 40% citaram participar de sites de redes como *Facebook* e *Webtoon*. Entretanto, todas as pessoas responderam não ter compartilhado a obra, apesar de lerem e gostarem. Com esses dados, podemos conhecer algumas redes sociais onde há grupos de leitores, porém o não compartilhamento dos entrevistados na obra pode ser pelo pequeno círculo de amizade que tenham esse gosto pelos *webtoons* em comum, ou o baixo estímulo de divulgação nestes grupos.

Visando apenas as pessoas que contribuíram na tradução, foi questionado se algum respondente traduziu a história. 78,6% não participaram deste processo colaborativo e 21,4% (3 pessoas) colaboraram efetivamente.

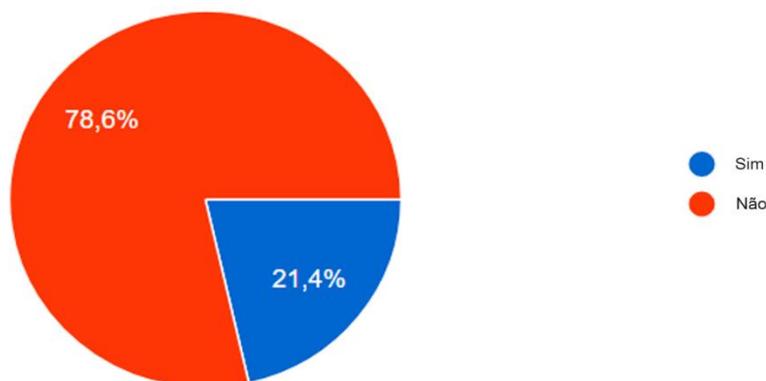


Figura 15 - Resposta para a pergunta: Você participou da tradução da história?

Tendo em vista a grande repercussão da obra, que de acordo com o site possui mais de 1,5M curtidas e 204.9K de seguidores, foi perguntado quais foram as motivações que os levaram a traduzir a história. A pergunta era de múltipla escolha. 50% se mostraram interessados em ajudar a contribuir com a comunidade, levando a informação para outros idiomas e, conseqüentemente, outras culturas. Houveram outros estímulos para essa colaboração na tradução, 25% apontaram como a simples distração durante a quarentena. Outros 25% dos respondentes apontaram o fato de participar da tradução da obra para o seu idioma como um modo de ficar mais perto dos artistas preferidos, o que aponta para um possível desejo de encurtamento de laços entre ambos.

Um participante descreveu, ainda, que a colaboração na forma de tradução da obra foi uma forma de praticar o seu inglês e ajudar sua irmã a entender a história na sua língua nativa. Podemos entender que os tradutores tiveram como o principal interesse ajudar a comunidade de leitores de *webtoons*, demonstrando assim, as características do *crowdsourcing* e colaboração em rede, frutos da cibercultura.

Procurando entender se o contexto pandêmico os ajudou a participarem na tradução do projeto, houve 66,6% de respostas como “sim” e 33,4% como “não”. Ou seja, de alguma forma, a pandemia favoreceu este “espírito colaborativo”. Ou seja, estes 33,4% consideram que a sua colaboração não está atrelada ao contexto pandêmico, pois provavelmente já deveriam ter este hábito e, conseqüentemente, terem participado de outras traduções colaborativas.

Prosseguindo o questionário, e visando compreender se a experiência que os participantes tiveram foi positiva ou não e se haveria um interesse em participar de outros projetos como esse no futuro, todos (100%) responderam que gostaram da experiência e que participariam de outros.

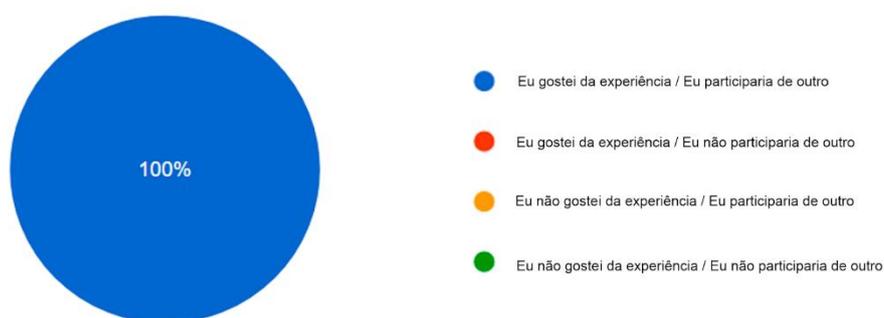


Figura 16 - Resposta para a pergunta: *Você gostou da experiência de participar do projeto? Participaria de outro projeto colaborativo?*

Este dado demonstra que a experiência de colaboração entre público-tradutor-colaborador e as obras dos artistas (e, indiretamente com os artistas) parece ser positiva, pois todos gostaram e teriam esta forma de participação novamente.

Já a última caixa de questões foi aberta para que eles compartilhassem alguma experiência que tiveram na tradução da obra estudada. Destaco aqui as duas respostas que os participantes escreveram:

Variações regionais são uma grande dor de cabeça! Esta é a batalha indireta mais frequente entre os tradutores de todos os quadrinhos. ²⁶(Trecho da resposta da entrevistada B - Tradução da autora)

Durante este período pandêmico, no início pensei nisso apenas como uma distração da escola (aulas online), mas depois de algum tempo eu gostei e tomei conhecimento sobre a pandemia enquanto participava da tradução. Este *webtoon* tem criado consciência de uma forma artística e divertida. Será bom espalhar a consciência por meio de ideias como essa para que, pelo menos lendo esse tipo de *webtoons*, as pessoas

²⁶ *Regional variations are a goddamn headache! This is the most often indirect battle between translators across all comics.*

sejam esclarecidas sobre o uso das medidas adequadas e estejam seguras em suas casas.
²⁷(Trecho da resposta da entrevistada C - Tradução da autora)

A primeira resposta levantada pelo participante aponta a relevância para os tradutores conseguirem captar as variações ou expressões de outras línguas e traduzir para o seu idioma sem que a mensagem se perca ou se modifique. Mesmo que a obra trabalhada possua diálogos muitas vezes curtos, não é atrativo para o público ler em sua língua nativa um texto mal traduzido ou com diálogos muito robotizados. Ou seja, este colaborador aponta ter certa empatia com os demais leitores, participando, assim, da tradução das obras.

Já na segunda resposta, foi possível perceber que para a tradutora, o projeto é muito importante, justamente por “espalhar consciência” referente à pandemia para as pessoas (ainda que de forma divertida e artística). Logo, mesmo ela iniciando o processo de colaboração apenas como modo de passar o tempo ocioso - possivelmente ocasionado pela pandemia - ela se deu conta que este tipo de arte pode ser um apoio para a conscientização e disseminação de mensagens sobre a *Covid-19*.

A partir dos dados coletados foi possível perceber brevemente como as dinâmicas do ciberespaço ajudaram os artistas e o público, de certa forma, a se conectarem sem a presença de um espaço físico. Não podemos desconsiderar que o sucesso da obra se deu pelo grande investimento da plataforma em chamar seus artistas mais famosos para um projeto que possuía uma grande responsabilidade. E o público recebeu positivamente as mensagens propostas, além de ampliar as redes auxiliando na tradução para outros idiomas.

Apesar da grande disseminação feita do formulário, não podemos desconsiderar que a baixa taxa de retornos se deu por diversos fatores como o pouco tempo que o formulário ficou aberto, a barreira linguística que pode ter amedrontado os indivíduos (mesmo que disponibilizado em inglês que é a língua comum da plataforma e de ter avisos de que o indivíduo que respondesse o formulário poderia utilizar de ferramentas de tradução do *Google*). Também há uma cultura entre os indivíduos mais nativos da internet, de não confiarem em links que são compartilhados de pessoas que não conhecem, acontecimento comprovado quando disponibilizei o link em um grupo do *Discord* e houve um diálogo onde as pessoas

²⁷ *During this pandemic period, at first I thought of it only as a distraction from school(online classes) but after sometime I enjoyed and got awareness about this pandemic while participating in the translation. This webtoon has created awareness in an artistic and entertaining way. It will be nice to spread awareness through ideas like this so that at least by reading these types of webtoons, people will be enlightened in using the proper measures and be safe within their homes.*

comentaram que não poderiam responder pois não entram mais em links de pessoas desconhecidas.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo compreender como ocorre a dinâmica da interação social do público-colaborador e dos artistas na produção de webtoons no contexto pandêmico, em especial na obra *Staying Healthy Together* da plataforma *Webtoon* (focada em propagar informações sobre o cuidado com o novo coronavírus).

Parti de que a pandemia fez com que nos tornássemos cada vez mais submergidos na internet, seja para realizar tarefas do trabalho, compras ou manter o contato social entre amigos e familiares. Minha base teórica versou acerca da cultura participativa da Rede, como estimuladora para a realização de histórias colaborativas e sua disseminação. Assim, desenvolvi dois questionários visando entender esse processo colaborativo proveniente da dinâmica de interação entre sujeitos atuantes nestas obras artísticas: um aplicado aos artistas do projeto e outro no público e possíveis colaboradores do processo de tradução da obra.

A dinâmica de interação social entre o público-colaborador e artistas na produção do *webtoon Staying Healthy Together* aconteceu essencialmente visando a colaboração, a construção de uma inteligência coletiva onde todos desempenham um papel importante para o sucesso e disseminação da obra. Artistas participaram do projeto colaborando na construção das histórias e ilustrações visando a passagem de informações - a partir do entretenimento - referentes à crise de saúde que o planeta vivencia. Assim, uniram-se, construindo webtoons que faziam parte de uma mesma narrativa. Já o público, não apenas acessou a obra colaborativa, como também compreendeu sua mensagem e a considerou importante diante do contexto atual. Do mesmo modo, alguns sentiram a necessidade de traduzir os webtoons, potencializando a difusão da obra *Staying Healthy Together* e contribuindo para acesso à informação de pessoas de diferentes lugares do planeta.

Todo este movimento colaborativo - proveniente desta dinâmica de interação mediada pela internet - aponta não apenas para um seguimento da lógica da cultura participativa estimulada pela cibercultura, como também uma possível potencialização desta ação advinda

do contexto gerado pelo novo coronavírus (mesmo reconhecendo que a obra *Staying Healthy Together* foi concebida pela empresa *Webtoon* visando a sua monetização). Esta interação se dá não apenas por meio de conversas em possíveis plataformas de redes sociais (interação mútua), como também através de possíveis compartilhamentos (interação reativa) a partir de ações de tradução em diferentes idiomas. Ambas formas de interação apontam caracterizar uma dinâmica (talvez) solidária e com a intenção de ajudar na conscientização da população acerca da pandemia.

Por fim, pensando sobre a *webtoon* que foi estudada (enquanto um projeto colaborativo produzido por centenas pessoas de diversos lugares do mundo, cada um contribuindo com uma parte de seu conhecimento) e os dados adquiridos pelos questionários, considero a obra capaz de impulsionar tanto as relações sociais tecnologicamente mediadas, como a disseminação e conscientização de informações sobre a pandemia. Todo esse potencial está disponível, literalmente, na palma das nossas mãos.

REFERÊNCIAS

Aragão, S. M. (2016). **Scanlation e o poder do leitor-autor na tradução de mangás**. *Tradterm*, 27, 75-113.

CARDOSO, José Arlei; DOMINGOS, Ana Cláudio Munari. **Webcomic e hiperleitura**. XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom). Rio de Janeiro. 2015. Disponível em: [XXXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO \(portalintercom.org.br\)](http://portalintercom.org.br) Acesso em: 6 abr. 2021

CHO, Hee Kyoung. The Webtoon: A new form for Graphic Narrative. **The comics Journal**, 2016. Disponível em: <http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>. Acesso em: 30 mar. 2021.

DOMINGOS, A. C. M. **Literatura e Internet**. Apresentação em Semana de Letras PUCRS – O cotidiano da letras; setembro de 2011. Disponível em <<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/XISemanaDeLetras/pdf/anamunari.pdf>> Acesso 24 mai. 2021

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

GANIKO, Priscila. **O fenômeno das webtoons, os quadrinhos digitais sul-coreanos**. Jovem Nerd, 2020. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/direto-do-bunker/o-fenomeno-das-webtoons-os-quadrinhos-digitais-sul-coreanos/> Acesso em: 30 mar. 2021

HA, Sun-jin; LIM, Su-mi. **Webtoon, why so popular?.** The Dongguk Post, 2012. Disponível em: <http://www.dgupost.com/news/articleView.html?idxno=1247> Acesso em: 30 mar. 2021

HERALD, Korea. **Korean webtoons going global**. The Korea Herald, 2014. Disponível em: <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=20140525000452> Acesso em: 30 mar. 2021.

HIRATA, Tatiane; GUSHIKEN, Yuji. **Scanlation: Prática midiática de fãs e circulação de mangás na cibercultura**. XIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste. Cuiabá. 2011. Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionais/centrooeste2011/resumos/R27-0061-1.pdf> Acesso em: 18 set. 2021

HOWE, Jeff. The rise of crowdsourcing. **Wired magazine**, v. 14, n. 6, p. 1-4, 2006.

JANG, Wonho; SONG, Jung Eun. **Webtoon as a new korean wave in the process of glocalization**. *Kritika Kultura*, journal of literary, language, and cultural studies of the Department of English of the Ateneo de Manila University, Philippines. 29 ed. pp 187 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix**. In: Seminário “Sentidos e Processos” da mostra “Cinético Digital”, 2005, São Paulo.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. 208p.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Brasil, EDITORA 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **Inteligência coletiva (A)**. Brasil, Edições Loyola, 2003.

LYNN, Hyung-Gu. **Korean webtoons: explaining growth**. Research Center for Korean Studies Annual – Kyushu University, 16. 2016. Disponível em: [O 1HyungGu – 論文.indd \(ubc.ca\)](#) Acesso em: 6 abr. 2021

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**. Vol.1: Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1974.

PRIMO, Alex. **Afetividade e relacionamentos em tempos de isolamento social: intensificação do uso de mídias sociais para interação durante a pandemia de COVID-19**. Revista de Comunicação & Inovação, v. 21 n. 47, 2020. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/7283 Acesso em 10 set. 2021

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo**. Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000. Disponível em: http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/int_mutua_reativa.pdf Acesso em 10 set. 2021

ONU. **Conselhos para o público**. Who.int. Disponível em: <https://www.who.int/pt/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public>. Acesso em: 26 mai. 2021.

RECUERO, R.C. **Comunidades virtuais: uma abordagem teórica**. 2001. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE COMUNICAÇÃO, 5., 2001. Anais eletrônicos... Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/teorica.pdf>. Acesso em 10 set. 2021.

RECUERO, R. C. **Considerações sobre a Difusão de informações em Redes Sociais na Internet**. VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom). Passo Fundo. 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2007/resumos/r0464-1.pdf> Acesso em 18 set. 2021

ANEXO

SUGESTÃO DE QUESTIONÁRIO

Cabeçalho: Olá, me chamo Caroline da Rosa sou estudante brasileira do curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas. Estou realizando meu trabalho de conclusão de curso sobre a *webtoon Staying Healthy Together*, buscando compreender alguns aspectos de participação da obra na pandemia. Fique à vontade para responder às perguntas propostas com auxílio de ferramentas de tradução caso você ache necessário.

Obrigada pela sua participação!

Questionário enviado ao Artistas

Perguntas direcionadas ao perfil

1. Identidade de gênero (feminino, masculino, transgênero, não binário, prefiro não dizer)
2. Faixa etária (<18, 19-25, 26-35, 36-45, 46>)
3. Qual país você reside atualmente?
4. Sua principal fonte de renda são os *webtoons*? (sim, não)

Perguntas focando a Colaboração no projeto

1. O que fez você entrar no projeto?
2. Você teve contato com os outros artistas que participaram? (sim, não)
3. Se sim, quais plataformas foram usadas para a comunicação?
4. Você acha que o contexto pandêmico favoreceu na criação de obras colaborativas? (sim, não, Explique)
5. Você acha que o contexto pandêmico favoreceu a sua participação no projeto? (Sim, não, Explique)
6. Você gostou da experiência de participar do projeto? Participaria de outro projeto colaborativo?
 - Gostei da experiência/Participaria de outro
 - Gostei da experiência/Não participaria de outro
 - Não gostei da experiência/Participaria de outro
 - Não gostei da experiência/Não participaria de outro
7. Como você se sentiu com a repercussão do projeto?
8. Acredita que as mensagens foram passadas?
9. Algumas destas questões motivaram a sua participação no projeto?
 - Conscientização sobre a pandemia
 - Fortalecer minha visibilidade como artista
 - Aumentar minha popularidade
 - Uma forma de desopilar na quarentena
 - Ter contato com outros artistas
 - Ter contato com os leitores
 - Questão Pessoal
 - Outro

Questionário enviado ao Público-colaborador

- **PARTE 1: todo o público-colaborador responde**

Perguntas direcionadas ao perfil

1. Identidade de gênero (feminino, masculino, transgênero, não binário, prefiro não dizer)
2. Faixa etária (<18, 19-25, 26-35, 36-45, 46>)
3. Qual país você reside atualmente?

Perguntas focando a Colaboração no projeto

1. O que te motivou a ler a história *Staying Healthy Together*?
 - Pelos artistas
 - Pela temática
 - Situação do contexto pandêmico
 - Recomendação do algoritmo da plataforma
 - Recomendação de amigos
 - Outro
2. Você acredita que a mensagem foi passada? (sim, não)
3. De 0 a 10 - o quanto a mensagem foi importante para você?
4. Você compartilhou o *webtoon*? Onde? (sim, não)
5. Se sim, qual o motivo de ter compartilhado?
6. Participa de alguma plataforma de rede social sobre *webtoons*? Se sim qual ou quais?
7. Você participou da tradução da história? (Sim, Não)

PARTE 2: apenas os colaboradores responderam

Se sim:

1. O que te motivou a participar da tradução?
 - Conscientização da Pandemia
 - Uma forma de distrair na quarentena
 - Ficar mais próximo dos artistas
 - Fazer mais parte da comunidade
 - Outro
2. Você gostou da experiência de participar do projeto? Participaria de outro projeto colaborativo?
 - Gostei da experiência/Participaria de outro
 - Gostei da experiência/Não participaria de outro
 - Não gostei da experiência/Participaria de outro
 - Não gostei da experiência/Não participaria de outro
3. Você acha que o contexto pandêmico favoreceu a sua participação no projeto? (Sim, não, Explique)
4. Você gostaria de compartilhar alguma experiência sobre a participação da história pesquisada?