



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM BIBLIOTECONOMIA

LEANDRA ALENCAR SOARES LIMA DE PASSO

**LEITURA NO CIBERESPAÇO: O FENÔMENO DAS *WEBCOMICS* E O SEU
IMPACTO PARA O PROTAGONISMO LITERÁRIO DE JOVENS LGBTQIA+**

FORTALEZA – CE

2022

LEANDRA ALENCAR SOARES LIMA DE PASSO

**LEITURA NO CIBERESPAÇO: O FENÔMENO DAS *WEBCOMICS* E O SEU
IMPACTO PARA O PROTAGONISMO LITERÁRIO DE JOVENS LGBTQIA+**

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Profa. Dra. Lidia Eugênia Cavalcante.

FORTALEZA – CE

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P11l Passo, Leandra Alencar Soares Lima de.

Leitura no ciberespaço : o fenômeno das webcomics e o seu impacto para o protagonismo literário de jovens LGBTQIA+ / Leandra Alencar Soares Lima de Passo. – 2022.

74 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2022.

Orientação: Profa. Dra. Lidia Eugênia Cavalcante.

1. Representatividade LGBTQIA+. 2. Letramento Digital. 3. Mediação da Leitura e da Informação. 4. Webcomics. 5. Heartstopper. I. Título.

CDD 020

LEANDRA ALENCAR SOARES LIMA DE PASSO

LEITURA NO CIBERESPAÇO: O FENÔMENO DAS *WEBCOMICS* E O SEU
IMPACTO PARA O PROTAGONISMO LITERÁRIO DE JOVENS LGBTQIA+

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Aprovada em: 14/12/2022.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Lidia Eugênia Cavalcante (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Luiz Tadeu Feitosa (Membro da Banca)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Me. Francisco Edvander Pires Santos (Membro da Banca)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Bibliotecária Luana Karen Rodrigues de Carvalho (Suplente)
Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI)

Ao meu querido avô Leandro (*in
memoriam*), meu eterno melhor amigo.

AGRADECIMENTOS

Ao Universo, essa vida e a todas as outras que me aguardam.

À Deus por me guiar e me tornar mais forte nos momentos em que pensei em desistir de tudo.

Aos meus pais, Alinne e Rafael, que sempre me incentivaram a ser uma pessoa melhor e nunca soltaram a minha mão. Obrigada por investirem no meu futuro e por acreditarem no meu potencial todos os dias desde que me entendo por gente.

Aos pais que a vida me deu, Rodrigo e Dayane, que são casados com os meus pais de sangue e que me amam como se eu fosse filha deles.

Aos meus irmãos, Cloe, Leandro e Lorenzo, as três pessoinhas que sempre vão receber uma dedicação em todos os meus projetos, pois se cheguei até aqui foi graças ao amor imensurável que sinto por eles e a vontade de ser alguém capaz de orgulhá-los no futuro. Ser a irmã mais velha é um desafio constante, contudo, não trocaria isso por nada, pois vocês são a minha felicidade.

Aos meus avós maternos, Juaneide e Cleyton, e paternos, Dorilene e Leandro (*in memoriam*) por me amarem incondicionalmente, até mesmo em outro plano.

À minha professora orientadora Lidia Eugênia Cavalcante pelos ensinamentos, orientação e principalmente pela paciência e empatia todas as vezes em que me senti insegura durante a elaboração da monografia. Obrigada também por me dar autonomia no decorrer da pesquisa, pelo voto de confiança e por ser uma inspiração, tanto profissional quanto pessoal.

À minha banca formada pelo Prof. Dr. Luiz Tadeu Feitosa, pelo Me. Francisco Edvander Pires Santos e pela bibliotecária Luana Karen Rodrigues de Carvalho. Obrigada por aceitarem o convite, por se disponibilizarem a ler minha pesquisa, por estarem presentes em um dos momentos mais gratificantes da minha vida e pelas valiosas sugestões.

Ao Prof. Dr. Heliomar Cavati Sobrinho pelo suporte nos últimos semestres da graduação, sobretudo pela oportunidade que me concedeu de ser sua bolsista de Iniciação à Docência, pela amizade e pelos conselhos que levarei comigo para sempre. Ser sua bolsista foi uma honra!

Agradeço também à Profa. Ma. Cyntia Chaves de Carvalho Gomes Cardoso por me dar a chance de ser sua bolsista voluntária durante o período da pandemia,

permitindo com que a sementinha de pesquisadora fosse plantada. Sou igualmente grata pela sua gentileza e pelos aprendizados durante a monitoria e nos anos seguintes.

À Universidade Federal do Ceará (UFC) e a todos os bibliotecários e demais funcionários e servidores que contribuíram direta e indiretamente na minha jornada pelo diploma e na minha formação como bibliotecária – especialmente Dona Cris, Eduardo, Fábria e todo o pessoal da Biblioteca de Ciências Humanas e do Departamento de Ciências da Informação, que sempre foram gentis comigo.

Às minhas amigas da Biblioteconomia: Laís, Andréina, Karyne, Diana, Tayssa, Lidya, Camila, Cássia e Raissa, que me ajudaram a ver a luz no fim do túnel quando comecei a questionar meu valor enquanto pessoa e pesquisadora. Obrigada pelas risadas, os abraços, os cafés, os almoços no RU e as palavras de afeto. Tenho tanto orgulho e amor por vocês que não cabe em mim.

Agradeço também às minhas amigas fora da universidade: Letícia, Inara, Thaís Vitória, Swellen, Ester, Victória Emanuelle, Amanda (Mahzinha), Ana Klezia, Paloma, Taynah, Louanne e Evilene que me acompanharam desde o início e que foram pacientes durante todo o processo de escrita da monografia. Vocês são as melhores amigas que alguém poderia ter, e mesmo quando não estamos juntas, seja online ou presencialmente, consigo sentir o amor e a cumplicidade de todas. Além disso, deixo um agradecimento mais que especial a Elenise Flávia, a Flavinha, que mudou a trajetória da minha pesquisa meses atrás quando me apresentou essa história tão simbólica e encantadora que é Heartstopper. O projeto não existiria se não fosse por você e pelas suas palavras encorajadoras.

À minha psicóloga, que me ajudou a ser mais confiante e sempre deixou claro que se orgulhava de mim e do meu futuro. Obrigada por tudo, Caroline.

À página Heartstopper Brasil no Twitter por republicar meu questionário e a todas as pessoas que tiraram um tempinho no meio da rotina para responder com tanto carinho as perguntas nele presentes. A melhor parte de tudo isso foi ler cada uma das respostas e perceber que existem indivíduos por todo o Brasil que são apaixonados por essa história e que acreditam no poder do amor.

À Alice Oseman, que certamente não mudou apenas a minha vida como também a de milhares de outras pessoas ao redor do mundo. Obrigada por escrever para aqueles que sempre foram esquecidos. Sua escrita é cativante e necessária.

“Eu gosto de pensar que encontraríamos
um ao outro em qualquer universo.”
(Heartstopper, Alice Oseman).

RESUMO

Este trabalho tem como intuito abordar as *webcomics* como espaço de discussão para o protagonismo de jovens LGBTQIA+. Observou-se que nos últimos anos houve um aumento de narrativas literárias *queer* publicadas fisicamente, contudo, no ambiente digital esse número é potencializado, sobretudo pelo fato de ser mais acessível. Portanto, a pesquisa tem como objetivo geral discutir a mediação da leitura e a escrita como práticas sociais no que tange à representatividade LGBTQIA+ por meio da relação do leitor *queer* com as *webcomics*, verificando ainda, como objetivos específicos, a) descrever os conceitos de letramento digital e as repercussões desencadeadas pelas ações promovidas pelos usuários no ciberespaço; b) conhecer o perfil do leitor na atualidade, em especial aqueles que estão inserido nos ambientes digitais; c) averiguar as práticas de mediação da leitura no ciberespaço, d) compreender a importância da literatura e da leitura para a autonomia e protagonismo de jovens leitores; e) analisar a relação do público leitor *queer* com as *webcomics* por intermédio da obra *Heartstopper*, da escritora e ilustradora Alice Oseman. No seu referencial teórico a pesquisa buscou descrever o que é letramento digital, assim como elucidar a definição das práticas de mediação da leitura e informação e o papel do mediador, seguido de um apanhado histórico e social sobre as histórias em quadrinhos. Para alcançar os objetivos propostos, adotou-se como procedimento metodológico uma pesquisa bibliográfica e historiográfica, de caráter exploratório, utilizando também uma análise de conteúdo de dados quali-quantitativos, e tendo como instrumento de coleta de dados a aplicação de um questionário eletrônico destinado ao público leitor brasileiro da história *Heartstopper*. Os resultados obtidos evidenciaram que a criação de *webcomics queer* e a presença de personagens LGBTQIA+ nessa e em várias outras histórias têm contribuído não apenas para a visibilidade de uma comunidade, como também para gerar debates sobre suas vivências e sua importância social. Dessa forma, concluiu-se que para auxiliar na popularização dessas histórias, as unidades de informação, especialmente as bibliotecas, podem colaborar com a divulgação e disponibilização dessas narrativas, bem como promover ações mediacionais que proporcionem um acesso democrático a esses conteúdos. Além disso, cabe aos bibliotecários, enquanto mediadores, assumirem um compromisso fundamental no seu ambiente de trabalho, que é atuar sempre com respeito e inclusão.

Palavras-chave: Representatividade LGBTQIA+; Letramento Digital; Mediação da Leitura e da Informação; Webcomics; *Heartstopper*.

ABSTRACT

This research addresses webcomics as a discussion space for the protagonism of LGBTQIA+ young people. It was observed that in recent years there has been an increase in queer literary narratives published physically, however, in the digital scenario this number is enhanced, mainly because it is more accessible. Therefore, the main objective of the research is to discuss the mediation of reading and writing as social practices in terms of LGBTQIA+ representation through the queer reader's relationship with webcomics, also verifying, as specific objectives, a) describe the concepts of digital literacy and the repercussions triggered by actions promoted by users in cyberspace; b) know the profile of the reader of the present day, especially those who are inserted in digital environments; c) to investigate reading mediation practices in cyberspace; d) to understand the importance of literature and reading for the autonomy and protagonism of young readers; e) to analyze the relationship of the queer readership with webcomics through the work *Heartstopper*, by writer and illustrator Alice Oseman. In the theoretical framework, the research sought to describe what digital literacy is, as well as to elucidate the definition and practices of reading and information mediation and the role of the mediator, followed by a historical and social overview of comics. In order to reach the proposed objectives, a bibliographical and historiographical research was adopted as a methodological procedure, of an exploratory nature, also using a content analysis of quali-quantitative data, and having as a data collection instrument the application of an electronic questionnaire destined to the Brazilian readership of the *Heartstopper* story. The results showed that the creation of queer webcomics and the presence of LGBTQIA+ characters in this and several other stories has contributed not only to the visibility of a community, but also to generate debates about their experiences and their social importance. Thus, it was concluded that to help popularize these stories, information units, especially libraries, can contribute to the dissemination and availability of these narratives, as well as promoting mediational actions that provide democratic access to these contents. In addition, it is up to librarians, as mediators, to assume a fundamental commitment in their work environment, which is to always act with respect and inclusion.

Keywords: LGBTQIA+ Representativeness; Digital Literacy; Mediation of Reading and Information; Webcomics; *Heartstopper*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Publicação de Arlindo na rede social Twitter	40
Figura 2 – Capa da edição impressa de Arlindo, por Ilustralu	41
Figura 3 – Capa do volume 1 da edição impressa de On or Off, por A1	42
Figura 4 – Página da seção comics da versão para a web do Tapas	48
Figura 5 – Página inicial da versão para a web do WebToon	49
Figura 6 – Capa do volume 1 de Heartstopper: dois garotos, um encontro, de Alice Oseman	50
Figura 7 – Cena da história Heartstopper abordando o tema saúde mental	51

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Faixa etária	53
Gráfico 2 – Estados brasileiros	54
Gráfico 3 – Identificação étnica	54
Gráfico 4 – Identidades de gênero	55
Gráfico 5 – Orientações sexuais	56
Gráfico 6 – Plataformas de leitura	57
Gráfico 7 – Representação por meio dos personagens	57

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BL	Boys Love
BRAPCI	Base de Dados em Ciência da Informação
GL	Girls Love
HQ	Histórias em Quadrinhos
LGBTQIA+	Lésbica, Gay, Bissexual, Transexual/Transgênero, Queer, Intersexo, Assexual e demais orientações sexuais e identidades de gênero (+)
TICs	Tecnologias de Informação e de Comunicação
UFC	Universidade Federal do Ceará
UFMA	Universidade Federal do Maranhão

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	14
2	LETRAMENTO DIGITAL E A FORMAÇÃO DO LEITOR NO SÉCULO XXI	19
2.1	O que é letramento digital?	19
2.2	O ato de ler na era digital	22
2.3	O leitor na contemporaneidade	25
3	A MEDIAÇÃO DA LEITURA E OS CAMINHOS PARA A REPRESENTATIVIDADE	28
3.1	A mediação da leitura no ciberespaço	28
3.2	Entre o texto e o leitor: a figura do bibliotecário e os impactos da leitura e escrita para a comunidade LGBTQIA+	30
4	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DO IMPRESSO AO DIGITAL	34
4.1	Surgimento das <i>Webcomics</i>	34
4.2	<i>Webcomics</i> de temática LGBTQIA+ e a relação com o público	37
5	METODOLOGIA	44
6	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	47
6.1	As plataformas digitais	47
6.1.1	<i>Tapas</i>	48
6.1.2	<i>WebToon</i>	49
6.2	Apresentação da obra	49
6.3	Análise do questionário	52
6.3.1	<i>Perfil dos leitores</i>	52
6.3.2	<i>Relação dos leitores com a obra</i>	56
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
	REFERÊNCIAS	65
	APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO	70
	APÊNDICE B – PRINTS DE DIVULGAÇÃO DO QUESTIONÁRIO NAS MÍDIAS SOCIAIS	73

1 INTRODUÇÃO

A comunicação humana envolve processos que nos permitem expressar o que queremos de inúmeras formas, e mesmo com o transcurso dos séculos e das gerações, a literatura ainda é um dos principais meios pelos quais a humanidade discorre sobre suas questões e experiências. Numa análise aprofundada, podemos compreender que as diferentes manifestações de linguagens que usamos para nos comunicar possibilita diversas interpretações daquilo que acontece ao nosso redor, e que a produção literária, por possuir caráter reflexivo e criativo, estimula o aprendizado e nos incentiva a explorar e visualizar o mundo sob novas perspectivas.

A literatura transmuta-se constantemente, e isso é visível tanto nas discussões que são promovidas por diferentes camadas da sociedade como também pelo surgimento de novos gêneros e novos suportes. Quando falamos de produções literárias, a associação mais comum que fazemos é do livro em seu formato impresso, contudo, sabemos que hoje em dia a literatura e a leitura não se limitam apenas ao suporte físico. Entende-se, portanto, que “a leitura é sempre apropriação, invenção, produção de significados [...] e os gestos mudam segundo os tempos e lugares, os objetos lidos e as razões de ler” (CHARTIER, 1998, p.77).

Esse pensamento de Chartier em “A aventura do livro” relaciona-se bem com a ideia principal deste estudo, sobretudo se considerarmos que na graduação em Biblioteconomia buscamos entender não apenas os espaços onde atuamos, como também os usuários e a influência da informação em suas vidas, independente do formato em que é registrada.

As histórias em quadrinhos são narrativas gráficas e meios de comunicação que fazem uso da linguagem visual e textual, e que abordam diversos assuntos, além de apresentar as mais variadas temáticas e estéticas conforme seus nichos e preferências de seus autores. A virada do século XIX para o XX proporcionou as primeiras manifestações dessas narrativas mistas, e com os avanços tecnológicos e as transformações causadas pelo advento da internet, posteriormente a convergência digital permitiu com que essas histórias não se limitassem ao meio físico, afinal de contas, a humanidade se viu diante de novas possibilidades de produzir conteúdo.

A partir daí surgem as *webcomics*, ou histórias em quadrinhos digitais. O maior atrativo dessas HQs eletrônicas está na sua capacidade de alcançar

indivíduos das mais variadas faixas etárias e em qualquer parte do mundo por meio da internet, o que explica sua relevância até os dias atuais — apesar de existir certo preconceito por parte de determinados grupos que não legitimam esse tipo de literatura. De qualquer modo, a sua popularização crescente e o aumento do número de interessados por essas narrativas tornaram possível algo que antes não alcançava o coletivo, ou seja, a discussão de uma série de temas pertinentes à sociedade que passavam despercebidos ou eram ignorados e até censurados pelas grandes mídias.

Partindo desse pressuposto, torna-se possível observar que nos últimos anos houve uma maior inserção de personagens LGBTQIA+ nas histórias em quadrinhos, principalmente no segmento digital. Seja com a criação de super-heróis não-heterossexuais e que fogem dos padrões de uma heterossexualidade compulsória¹ — termo esse cunhado por Adrienne Rich na década de 80 —, seja com o relacionamento de casais assumidamente *queer*² nos quadrinhos considerados *mainstream*³ — como o casal gay Wiccano e Hulkling⁴ da equipe dos Novos Vingadores da Marvel Comics — ou até mesmo com a criação da categoria LGBTQ+ nos sites e plataformas onde histórias em quadrinhos digitais são publicadas.

Ainda que o enfoque da pesquisa esteja centralizado na representação LGBTQIA+ nas *webcomics*, vale ressaltar que o movimento em prol da representatividade *queer* não se limita apenas a esse formato, tendo em vista que mídias como as séries televisivas, produções cinematográficas, quadrinhos impressos, obras literárias em geral e muitos outros formatos midiáticos tem

¹RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. **Bagoas**: estudos gays, gêneros e sexualidades, Natal, v.4, n.5, 2010, p.17-44.

²As definições para o termo *queer* são diversas, pois existem vários teóricos que apresentam sua concepção. Este estudo se apoia na definição de *queer* como um termo guarda-chuva, ou seja, usado para retratar as questões em torno de identidades não-heterossexuais e/ou não-cisgêneras.

³Defini-se *mainstream* como "aquilo que se considera habitual ou normal porque é feito ou aceito pela maioria" (MAINSTREAM, 2022), ou seja, aquilo que é mais convencional, disseminado em determinado período ou por um público e ambiente específicos. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/mainstream/>. Acesso em: 09 abr. 2022.

⁴Criados por Allan Heinberg e Jim Cheung, os personagens Wiccano e Hulkling fazem parte da equipe original dos Jovens Vingadores, ou seja, o grupo de heróis que futuramente se tornarão os Vingadores. Na Bienal do Rio de Janeiro em 2019, o até então prefeito Marcelo Crivella tentou censurar a obra "Vingadores - A cruzada das crianças" que apresentava numa das páginas uma cena de beijo do casal, alegando que possuía conteúdo sexual para menores. O Tribunal de Justiça do Rio de Janeiro proibiu a tentativa de censura do prefeito, contudo, o presidente do tribunal acabou autorizando a ordem do prefeito de recolhimento dos livros de histórias em quadrinhos, mas não demorou para que a obra esgotasse das prateleiras da bienal em poucas horas, pois todos os exemplares foram vendidos.

proporcionado mais espaço para que essas minorias sexuais e de gênero possam ser retratadas levando-se em consideração a diversidade de seus grupos.

Todavia, conforme Gonzatti (2017, p. 183) “durante muitos anos, e ainda na contemporaneidade, o cenário pop não apresenta figuras marcadas como *queer* em suas produções com relevância.” Isso significa dizer que a presença desses personagens ainda representa uma parcela mínima e inferior ao que se espera, além do fato de que muitas vezes são feitas representações caricatas e ofensivas, colocando esses personagens numa posição de ridicularização, presos em estereótipos ou como “alívio cômico” das histórias. Outro fator que deve ser evidenciado é que em muitas situações esses personagens não chegam nem perto de serem protagonistas das histórias em que estão inseridos.

Apesar dos debates sobre representatividade e identidade de gênero estarem ganhando visibilidade e apoiadores em alguns países ao redor do globo nos últimos anos, ainda existe um longo caminho a ser trilhado pela frente.

Por isso que as mídias, sendo um reflexo da sociedade ao mesmo tempo em que atuam como fator de influência, são as principais responsáveis por promover as mudanças que nós precisamos para viver numa realidade melhor. Por conseguinte, partindo da paráfrase “amar é um ato de coragem” dos escritos de Paulo Freire no livro *Pedagogia do Oprimido* (1987), concluímos que lutar pelos nossos direitos e dos outros, principalmente da geração atual e das que estão por vir, e nos comprometermos em promover a mudança que buscamos é sim um ato de amor. Nesse contexto, a leitura e a escrita tornam-se fortes aliadas nesta luta, pois o poder das palavras ainda move o mundo; é através delas que nos expressamos e é também por elas que tomamos consciência do nosso papel na sociedade.

Desse modo, analisando o que foi apresentado, pode-se definir a questão problema da pesquisa da seguinte forma: De que maneira a publicação de *webcomics* com personagens LGBTQIA+ contribui para a representatividade e o protagonismo dos jovens leitores da atualidade?

Considerando que as produções contemporâneas acompanham as transformações socioculturais, entende-se que as histórias em quadrinhos, sejam físicas ou digitais, e os seus respectivos públicos leitores também acompanham essas mudanças. Desde que ingressei na Universidade Federal do Ceará (UFC), à medida que os semestres foram passando, comecei a visualizar as possíveis conexões que poderia fazer entre a Biblioteconomia e o universo das *webcomics*,

principalmente porque sempre tive fascínio pelo processo de autopublicação e a autonomia que esses tipos de narrativa proporcionam.

Além disso, por ser alguém que não só lê diversas histórias com a presença de personagens LGBTQIA+ como também consome outras mídias que buscam representar estes grupos que são minorias, questionei-me por muito tempo até que ponto as produções midiáticas podem influenciar positivamente a vida das pessoas, ou seja, no caso de narrativas em suportes digitais, como as *webcomics* tem contribuído para que as pessoas possam se identificar e debater sobre suas vivências por meio da ficção.

Desse modo, a respeito de sua relevância pessoal e social, este estudo busca desmistificar a visão que se tem de histórias em quadrinhos *queer*, em especial as *webcomics*, pois como consumidora dessas narrativas, observei durante muitos anos o desmerecimento de autores desse segmento, assim como o preconceito sofrido por leitores e autores mesmo com a popularidade crescente do gênero.

Sendo um profissional que lida com a informação, é fundamental que o bibliotecário saiba como tratar os diversos recursos informacionais, independentemente do seu suporte e do conteúdo, assim como precisa se adaptar às transformações, conhecendo novos métodos, aprimorando técnicas, e se permitindo estar em contato com os inúmeros grupos sociais, afinal de contas é um profissional que também está inserido na sociedade.

Por isso, a relevância acadêmica e científica deste estudo está no fato de que, após pesquisar sobre os assuntos mencionados e suas diferentes abordagens, percebi que ainda existem poucos trabalhos que tratam dessas temáticas não apenas na Biblioteconomia, como também na Ciência da Informação e áreas afins, mesmo com a pluralidade que esses temas oferecem. Assim, o presente estudo almeja fornecer material para pesquisas mais aprofundadas não apenas sobre *webcomics*, como também acerca da sua relação com o público-alvo dessas narrativas gráficas.

Partindo dessa breve contextualização, o **objetivo geral** deste estudo é discutir a mediação da leitura e a escrita como práticas sociais no que tange à representatividade LGBTQIA+ por meio da relação do leitor *queer* com as *webcomics*. Quanto aos **objetivos específicos**, a pesquisa tem como intuito:

- a) Descrever os conceitos de letramento digital e as repercussões desencadeadas pelas ações promovidas pelos usuários no ciberespaço;

- b) Conhecer o perfil do leitor na atualidade, em especial aqueles que estão inseridos nos ambientes digitais;
- c) Averiguar as práticas de mediação da leitura no ciberespaço;
- d) Compreender a importância da literatura e da leitura para a autonomia e protagonismo de jovens leitores;
- e) Analisar a relação do público leitor *queer* com as *webcomics* por intermédio da obra *Heartstopper*, da escritora e ilustradora Alice Oseman.

A pesquisa dividiu-se em sete seções, sendo a primeira introdutória, pois nela é apresentado o tema, justificativa e objetivos do estudo. Intitulada “Letramento digital e a formação do leitor do século XXI”, a segunda seção dá início ao referencial teórico da pesquisa e traz os conceitos de letramento digital, assim como discute sobre a leitura no ambiente digital e o perfil do leitor da atualidade e suas preferências.

Na terceira seção, “A mediação da leitura e os caminhos para a representatividade”, discute-se a atuação do bibliotecário como mediador de leitura e informação diante da imersão dos usuários no ciberespaço. Além disso, aborda a leitura e a escrita como práticas sociais no que tange à representatividade LGBTQIA+.

A quarta seção, “Histórias em quadrinhos: do impresso ao digital”, busca fazer um apanhado histórico da trajetória das histórias em quadrinhos e o caminho até a criação das *webcomics*, assim como apresenta algumas plataformas digitais onde essas histórias podem ser publicadas, finalizando com uma análise sobre a importância da relação do público leitor com as histórias de temática LGBTQIA+. Por conseguinte, a quinta seção diz respeito à metodologia, que possui delineamento bibliográfico e historiográfico, bem como caráter exploratório. Utilizou-se da análise de conteúdo dos dados coletados, caracterizados como quali-quantitativos, tendo como instrumento de coleta a aplicação de um questionário destinado aos leitores brasileiros da *webcomic* *Heartstopper*, de Alice Oseman.

Na sexta e penúltima seção são apresentados a obra *Heartstopper* e os dados coletados após a aplicação do questionário, bem como a análise das respostas obtidas, estabelecendo relações com o que foi discutido nas seções anteriores. Por fim, a última parte traz as considerações finais do estudo diante de tudo o que foi abordado.

2 LETRAMENTO DIGITAL E A FORMAÇÃO DO LEITOR NO SÉCULO XXI

Fundamentando-se nas ideias de teóricos como Soares (2002; 2006), Kleiman (1995), Lévy (1999), Santaella (2013), Eres Fernández e Kanashiro (2011), Martino (2014), Cavalcante e Souza (2016) e outros, as reflexões desta seção têm como intuito debruçar-se sobre o conceito de letramento digital, a trajetória da leitura no ciberespaço e as motivações do leitor no século XXI diante da atual conjuntura da sociedade na qual estamos inseridos, especialmente a brasileira.

2.1 O que é letramento digital?

Hoje em dia, quase tudo o que fazemos passa por interferência de equipamentos eletrônicos como o computador e o aparelho celular. O uso das Tecnologias de Informação e de Comunicação (TIC) alterou o modo como passamos a lidar com os processos de comunicação, bem como o de produzir e consumir conteúdos informacionais. O desenvolvimento das TIC tem proporcionado um aprimoramento das práticas pedagógicas, mas elas não são as únicas afetadas por essas tecnologias. O público jovem, excepcionalmente da faixa etária de adolescentes e adultos entre os 20-40 anos, faz uso constante da internet e dessas tecnologias, seja para acessar mídias como o YouTube, publicar fotos e textos nas redes sociais, realizar pesquisas, compartilhar ideias, participar de *chats* e muitas outras motivações. Nesse ponto Lévy (1999, p. 11) justifica que,

[...] o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação e diferenças daquelas que as mídias clássicas nos propõem. [...] estamos vivendo a abertura de um novo espaço de comunicação, e cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano.

Desde muito cedo somos familiarizados com as tecnologias e o uso da internet para práticas com diversos propósitos em diferentes contextos. Segundo Cavalcante e Souza (2016, p. 4), constantemente somos apresentados aos novos hábitos e novas formas de dialogar uns com os outros, sobretudo à medida que são desenvolvidos dispositivos tecnológicos capazes de substituir aqueles que se tornam obsoletos por não suprirem as necessidades dos usuários. Nessa perspectiva

podemos inserir a discussão sobre letramento, tendo em vista que suas práticas acompanham as mudanças provocadas pelos avanços da sociedade.

Mas afinal, o que é letramento?

Neste estudo partimos da concepção de que não existe apenas um único conceito válido, pois vários autores apresentam definições diferentes, porém similares em determinado ponto, contribuindo em conjunto para a compreensão do termo, e por isso escolhemos abordar alguns deles nesta seção. Assim, de acordo com o dicionário da Língua Portuguesa mini Aurélio (2010), um dos significados da palavra letramento é “Ato ou efeito de letrar(-se)”. Contudo, anos antes do termo ser adicionado aos dicionários, em 1998 a autora Magda Soares trouxe na sua obra “Letramento: um tema em três gêneros” a raiz etimológica da palavra, atribuindo o seu sentido ao traduzir do inglês a palavra *literacy*, que vem do latim *littera* e significa letra, juntando com o sufixo -mento, “que denota o resultado de uma ação” (SOARES, 2006, p. 18). A partir disso, a autora define letramento como,

[...] o estado ou condição de indivíduos ou de grupos sociais de sociedades letradas que exercem efetivamente as práticas sociais de leitura e de escrita, participam competentemente de eventos de letramento.[...] é o pressuposto de que indivíduos ou grupos sociais que dominam o uso da leitura e da escrita têm as habilidades e atitudes necessárias para uma participação ativa e competente em situações em que práticas de leitura e/ou de escrita têm uma função essencial [...]. (SOARES, 2002, p. 145-146).

Kleiman (1995, p. 19) apresenta também um outro conceito para letramento, definindo como “um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, como sistema simbólico e como tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos”. Posteriormente a autora atribui como letramento “as práticas e eventos relacionados com uso, função e impacto social da escrita” (KLEIMAN, 1998, p. 181, citada por SOARES, 2002, p. 144). Portanto, observa-se que o letramento vai muito além do processo de alfabetização, pois envolve, ao mesmo tempo, o ato de realizar práticas sociais de leitura e escrita, assim como a repercussão de suas ações sobre as pessoas.

Vale ressaltar que apesar de interdependentes, letramento e alfabetização são termos que possuem significados diferentes; a alfabetização é o processo em que se ensina e aprende a ler e a escrever, enquanto o letramento é o “estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais” (SOARES, 2006, p. 47). Trazendo para o contexto digital, a alfabetização diz

respeito a aprendizagem do uso da internet e de suas ferramentas, e de um modo geral representa o aprendizado e uso de equipamentos eletrônicos como os computadores, smartphones e tablets. Por outro lado, o letramento digital, de acordo com Buzato (2003, citado por FONSECA, 2005, p. 24), é o “conjunto de conhecimentos que permite às pessoas participar nas práticas letradas mediadas por computadores e outros dispositivos eletrônicos no mundo contemporâneo”, ou seja, diz respeito às nossas manifestações no meio digital e a maneira como contribuimos social e culturalmente. Em conformidade com o pensamento do autor, Magda Soares (2002, p. 151) define que o letramento digital é

um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e de escrita na tela, diferente do estado ou condição – do letramento – dos que exercem práticas de leitura e de escrita no papel.

Segundo Cavalcante e Souza (2016, p. 6): “O letramento digital implica tanto na apropriação de uma tecnologia, quanto no exercício efetivo das práticas de escrita e de leitura que permeiam a cibercultura”. Quando o leitor se insere no ambiente digital, suas práticas de leitura e até mesmo de escrita são ampliadas e seguem novas direções. Esse leitor, que também é autor, tem, conforme Soares (2002), o espaço da tela, ou “janela”, que o permite escrever e ler de forma multilinear, diferente do leitor de papel impresso que é limitado pelo suporte.

Portanto, significa dizer que no ambiente digital o leitor tem mais autonomia para explorar sua criatividade, ao mesmo tempo em que exerce sua criticidade, afinal de contas, a internet proporciona o acesso à informação de todo e qualquer lugar num piscar de olhos, e isso possibilita com que o usuário faça uso das tecnologias digitais de modo a transformar informação em conhecimento que pode ser compartilhado, seja por meio de blogs, fóruns, portais de notícia, produções científicas, comunidades virtuais, e até mesmo das redes sociais, como o Twitter, Facebook, Instagram e diversas outras. Obviamente que nem sempre essa autonomia gera bons resultados. Soares (2002) aponta, que a “cultura na tela” também apresenta desvantagens, pois

[...] enquanto, na cultura impressa, editores, conselhos editoriais decidem o que vai ser impresso, determinam os critérios de qualidade, portanto, instituem autorias e definem o que é oferecido a leitores, o computador possibilita a publicação e distribuição na tela de textos que escapam à

avaliação e ao controle de qualidade: qualquer um pode colocar na rede, e para o mundo inteiro, o que quiser; por exemplo, um artigo científico pode ser posto na rede sem o controle dos conselhos editoriais, dos *referees*⁵, e ficar disponível para qualquer um ler e decidir individualmente sobre sua qualidade ou não. (SOARES, 2002, p. 155).

A liberdade para publicar qualquer tipo de informação na internet pode ser extremamente nociva, sobretudo se levarmos em conta que hoje em dia existe uma disseminação constante de Fake News nas redes sociais como o Facebook e o WhatsApp, por exemplo. Todavia, é possível tirar um ponto positivo dessa autonomia para publicação, pois partindo do ponto de vista da produção literária, muitos autores não precisam mais necessariamente esperar pela aprovação de uma casa editorial para publicarem seus trabalhos. É certo que em muitos casos precisarão assumir não apenas o papel de escritores como também de editores e diagramadores, assim como o trabalho de divulgação e muitas outras funções — podendo citar a função de ilustrador no caso das *webcomics* —, contudo, se souberem dominar as ferramentas necessárias para criação de conteúdo, poderão alcançar muitas conquistas sem as limitações do mercado editorial.

2.2 O ato de ler na era digital

As primeiras manifestações comunicacionais da história surgiram, acima de tudo, como uma tentativa da vontade que a espécie humana já possuía de se expressar. Em seu livro *Ensaio Sobre a Origem das Línguas* (2008), Jean-Jacques Rousseau defendeu a ideia de que o que caracteriza a criação e o desenvolvimento da fala são os sentimentos, pois desde os primórdios que os seres humanos buscam expressar os aspectos do convívio social e os sentimentos. Desse modo, essa vontade de comunicar-se gerou o desenvolvimento da linguagem verbal, e foi a partir disso que se tornou possível desenvolver também a linguagem escrita, que sem dúvidas proporcionou o entendimento da comunicação, a disseminação de ideias e a evolução da sociedade como conhecemos hoje em dia.

Dos pictogramas sumérios gravados em tabuinhas de argila, aproximadamente 3200 a.C., aos textos veiculados nas páginas eletrônicas, nota-se a importância da escrita enquanto fator que provocou a revolução na comunicação humana [...] enfim, a escrita decretou o fim da fugacidade das palavras (ERES FERNÁNDEZ; KANASHIRO, 2011, p. 136).

⁵Termo em inglês que significa “árbitros/árbitras”.

Passando da primeira impressão da Bíblia de Johannes Gutenberg até chegar aos textos publicados em páginas na internet, podemos afirmar que o ato de produzir um texto, e de lê-los também, evoluiu conforme os avanços da humanidade. O advento e a evolução da internet acarretaram uma série de transformações, não apenas tecnológicas como também econômicas e socioculturais, configurando assim o que entendemos como cibercultura. Lemos (2005, p. 1) conceitua cibercultura como as “[...] relações entre as tecnologias informacionais de comunicação e informação e a cultura, emergentes a partir da convergência informática [...].”

É importante salientar, como apontado por Martino (2014), que

A convergência, portanto, não existe exclusivamente por conta das tecnologias — embora tenham importância para isso. A tecnologia cria as possibilidades, mas depende de um outro fator para ganhar um tom mais próximo da produção humana — sua **dimensão cultural**. (MARTINO, 2014, p. 35, grifo nosso).

Ao estudar sobre a cultura das mídias, Santaella (2003) afirma que a cibercultura provocou mudanças não apenas na forma de produzir literatura, bem como nos modos de leitura, e isso fica evidente com o surgimento dos *ebooks*, das *webcomics* e com a produção de textos online. Além disso, no que diz respeito à leitura, tem surgido cada vez mais blogs e páginas na internet, com segmentos como o “Bookstagram” e “Booktube”, ou seja, o uso dessas plataformas para divulgação e indicação de obras literárias. Lévy (1999) explica que,

Em relação às técnicas de leitura anteriores de ajuda à leitura, a digitalização introduz uma pequena revolução copernicana: não é mais o navegador que segue os instrumentos de leitura e se desloca fisicamente no hipertexto, virando as páginas, deslocando volumes pesados, percorrendo a biblioteca. Agora é um texto móvel, caleidoscópico, que apresenta suas facetas, gira, dobra-se e desdobra-se à vontade frente ao leitor. (LÉVY, 1999, p. 56).

A leitura no ambiente digital exige habilidades que vão muito além do ato de folhear uma página para a outra, pois para isso é necessário saber lidar com hipertextos digitais e os diversos recursos que estão a sua disposição nesse processo. Na perspectiva de Silva (2002, p.13 citada por ERES FERNÁNDEZ; KANASHIRO, 2011, p. 138), podemos observar que uma pessoa começa a ter necessidade de leitura à medida que a sociedade passa a sentir necessidades informacionais, algo que como bem sabemos é intrínseco ao ser humano. A leitura

na era digital é definida principalmente pela imersão no ciberespaço, mas isso não anula a produção e o consumo de textos impressos como livros, revistas, jornais e outros; a questão é que o acesso às mídias digitais proporcionou que as pessoas obtivessem as informações desejadas com muito mais rapidez e muitas vezes de forma mais econômica, além de potencializar essas produções, pois agora elas também podem ser publicadas e acessadas na internet.

Quando se tem uma visão de todo o processo histórico acerca do ato de ler constata-se que o temor com relação ao efeito que o novo pode ou poderia provocar, seja a leitura, a TV ou a internet, não leva em consideração o fato de o homem também atuar como agente do processo e da história. (ERES FERNÁNDEZ; KANASHIRO, 2011, p. 142).

Tratando-se das narrativas gráficas, segundo Eisner (2005, p. 9) “[...] o processo de leitura dos quadrinhos é uma extensão do texto. No caso do texto, o ato de ler envolve uma conversão de palavras e imagens. Os quadrinhos aceleram esse processo [...]. Quando executados de maneira apropriada, eles vão além da conversão e da velocidade e tornam-se uma coisa só”. As *webcomics* tem viabilizado uma leitura bem mais dinâmica e imersiva, pois a natureza hipermidiática dos quadrinhos eletrônicos tem levado a experiência leitora de quadrinhos para um outro patamar.

Contudo, vale ressaltar que a criação de textos digitais não substitui os textos impressos, como os livros e as revistas de histórias em quadrinhos, ou o modo de ler “tradicional”, tendo em vista que ambos apresentam recursos diferentes e muitas vezes suas motivações são distintas também.

Desse modo, entendemos que a leitura realizada em meio eletrônico surgiu como consequência da aceleração dos avanços promovidos pela sociedade, e ela existe para ampliar nossa absorção de informações, assim como proporcionar outros meios de compreensão das coisas que desejamos conhecer e entender. No fim das contas não há como definir uma sendo superior a outra, pois o mais importante é que cada uma forneça aquilo que o leitor precisa conforme sua necessidade e preferência.

2.3 O leitor na contemporaneidade

Assim como boa parte das relações entre produção e consumo passou por transformações, a maneira de produzir textos mudou, e a de lê-los também. O leitor contemporâneo está imerso em novas práticas de leitura. Logo, seria um equívoco dizer que ele lê menos, tendo em vista que agora tem a sua disposição novos suportes, bem como outras motivações.

De acordo com Santaella (2013, p. 269), a partir da imersão no ciberespaço surgem novos tipos de leitores: os imersivos e os ubíquos. Em outras palavras, a explicação para o surgimento desses leitores se dá pela aceleração com a qual passamos a consumir as coisas, principalmente com o uso das tecnologias, que nos permitem ter qualquer informação com certa facilidade e rapidez, pois lidamos agora com computadores e aparelhos móveis como os *tablets* e *smartphones*, e esses novos meios demandam do leitor habilidades de leitura mais aprimoradas e diferentes da leitura convencional de um texto impresso.

Desse modo, entende-se como leitor imersivo aquele que representa o leitor da atualidade, mais familiarizado com as tecnologias, portanto, simboliza uma geração que faz parte da era da digitalização e que apresenta habilidades de leitura que vão além das compreendidas pelo leitor de textos impressos. Já o leitor ubíquo representa a união entre o leitor imersivo e o movente, logo, diz respeito àquele que está sempre conectado, principalmente porque sua locomoção não lhe impede de ter acesso a todo tipo de informação a qualquer instante e em qualquer lugar, pois tudo o que ele precisa é facilmente encontrado em aparelhos eletrônicos móveis como os celulares (SANTAELLA, 2013, p. 269).

Em conformidade, Santos, Bezerra e Santos (2018, p. 8) apontam que

A vida dos nossos leitores, no século XXI, está marcada, cada vez mais, pela leitura de imagens e palavras que têm como suporte a televisão, o vídeo, o cinema, o computador, etc., o que provoca novas maneiras de ser leitor e escritor e novas formas de estar, compreender e interferir neste mundo marcado pela cultura tecnológica. O mundo convida-nos a realizar um tipo de leitura que se torna impossível no suporte do papel.

Isto posto, podemos concluir que o leitor atual é, em grande parte, influenciado pelos meios digitais, e por isso acaba assumindo novas facetas, o que também nos leva, além dos tipos de leitores apresentados acima, para uma outra

categoria: o Leitor Prossumidor que, para Santaella (2014), trata-se daquele que é, ao mesmo tempo, produtor e consumidor de textos multimídia. A imersão no ambiente online abriu um leque de possibilidades para diversos públicos produzirem e consumirem textos não apenas escritos, como também imagéticos, e que misturam outros elementos e sentidos para o seu leitor, ampliando assim sua capacidade de leitura.

Indo um pouco mais além, segundo Charmeux (2000, p. 11, citado por SANTOS, M.; BEZERRA; SANTOS, E., 2018, p. 8), “a capacidade de leitura determina o sucesso escolar, profissional, bem como a liberdade e autonomia do cidadão”. Posto isso, a pesquisa busca ancorar-se nesses dois últimos pontos, afinal de contas, é por meio da liberdade e autonomia que as pessoas se sentem seguras para abordar, sob a sua perspectiva e experiência, temas que são minimizados pela sociedade, como por exemplo as questões acerca da representação da comunidade LGBTQIA+, temática central do estudo.

As narrativas contemporâneas têm se destacado por conseguirem, sobretudo, dialogar com o público leitor de maneira ímpar. No que tange as *webcomics* — que possuem uma linguagem mais acessível e clara, bem como possibilitam que o leitor também assuma o papel de autor se for de seu interesse nas plataformas digitais — isso não é diferente, pois muitos indivíduos veem nas histórias em quadrinhos digitais não apenas a possibilidade de se divertir com um conteúdo rápido e de fácil acesso, mas também de questionar seu papel no mundo. Isto se alinha às ideias de Ribeiro, Amorim e Nunes (2016) ao afirmarem que,

Em meio a uma sociedade disforme composta por estruturas de comunicação rápidas e mutantes, temos experimentado significativas mudanças quanto a nossa posição como indivíduos pertencentes à era digital e temos nos comportado de maneiras diversas diante das possibilidades quase que infinitas de nos apresentarmos em lugares diversificados que dizem sobre quem somos. (RIBEIRO; AMORIM; NUNES, 2016, p. 162).

No contexto das representações literárias, associamos esse pensamento ao fato de que o jovem do século XXI não busca apenas por leituras fantasiosas, como os gêneros de ficção e as narrativas fantásticas com heróis e heroínas modernas e elementos mágicos, pois os seus interesses são plurais. Desse modo, uma característica que se sobressai é o anseio desse jovem por ser representado de alguma maneira nas obras que lê, seja se identificando com algum detalhe da

história, seja se inspirando nos personagens ou encontrando similaridades da sua vida com o que está sendo retratado.

Compreendemos, assim, que muitas dessas representações literárias são um reflexo das representações sociais, tema discutido pelo psicólogo Moscovici (2007, p. 54), que define tudo isso como uma tentativa do ser humano em transformar aquilo que não lhe é familiar em algo mais familiarizado, pois “[...] a finalidade de todas as representações é tornar familiar algo não familiar, ou a própria não familiaridade”. Portanto, o perfil dos leitores da atualidade é determinado pelo fato de quererem, acima de tudo, se sentirem representados e encontrarem narrativas com as quais possam se conectar.

Como profissionais da informação que atuam em espaços culturais e educacionais, cabe aos bibliotecários do presente e do futuro conhecerem não apenas os novos perfis de leitores, mas também as discussões que vão surgindo conforme as constantes necessidades informacionais e as novas questões sociais da humanidade, afinal de contas, o bibliotecário é um mediador que deve promover a inclusão nos diversos contextos que lhe são apresentados.

3 A MEDIAÇÃO DA LEITURA E OS CAMINHOS PARA A REPRESENTATIVIDADE

A seguir, analisaremos alguns tópicos acerca das práticas de mediação da leitura na internet e o papel do bibliotecário enquanto mediador. Além disso, questionamos a importância da leitura e da escrita como pontes para o debate em torno da representatividade da comunidade *queer* em obras literárias.

3.1 A mediação da leitura no ciberespaço

Desde o princípio, a leitura é a força que move o mundo. Saber ler é, sem dúvidas, a chave para a nossa formação como indivíduos, pois a leitura contribui para o nosso desenvolvimento humano, intelectual, cultural, político e social. Assim, o nosso primeiro contato com a leitura começa logo na infância, seja por meio de um livro, uma revistinha ou pela “leitura do mundo”, como defende Paulo Freire (1989).

Tratando-se da leitura literária, observamos que a influência de nossos familiares, da escola, dos centros culturais, das bibliotecas e até mesmo de nossos amigos é fundamental para a base da nossa formação leitora, tendo em vista que é por meio dessas relações que despertamos o interesse pela leitura e nos tornamos próximos de ações culturais e das práticas leitoras, podendo citar as feiras locais de livros, indicações de conhecidos, oficinas, clubes de leitura e contação de histórias — em eventos ou em casa feita pelos nossos pais. Essas práticas com as quais nos envolvemos desde cedo são denominadas mediações de leitura, que Cavalcante (2018, p. 7) caracteriza como as “relações dialógicas entre os sujeitos, o texto mediado e o ato mediador.”

De acordo com a recente reformulação conceitual proposta por Almeida Júnior (2015), a mediação é entendida como

Toda **ação de interferência** – realizada em um processo, por um profissional da informação e **na ambiência de equipamentos informacionais** -, direta ou indireta; consciente ou inconsciente; singular ou plural; individual ou coletiva; visando a **apropriação de informação** que satisfaça, parcialmente e de maneira momentânea, uma necessidade informacional, **gerando conflitos** e **novas necessidades informacionais**.(ALMEIDA JÚNIOR, 2015, p.25, grifo nosso).

O autor também afirma que “a mediação está presente em todos os fazeres do profissional da informação”, sendo assim, compreendemos que o profissional da

informação é por sua natureza um mediador (ALMEIDA JÚNIOR, 2009, p. 92).

Desse modo, Bajard (2014, p. 45) explica que o termo mediador de leitura é usado “para designar a pessoa que se interpõe entre o texto e o receptor, tendo em vista facilitar sua recepção”, ou seja, trata-se do profissional que auxilia o contato entre o texto e o leitor por meio de ações mediadoras, pois é aquele que gera a curiosidade no outro, que incentiva e ao mesmo tempo provoca, mas acima de tudo proporciona um ambiente no qual o indivíduo possa construir o seu conhecimento por meio das trocas realizadas. Todavia, a mediação da leitura não acontece apenas nos espaços físicos como bibliotecas, parques, escolas e centros culturais. No ambiente digital, essa mediação é feita tanto entre o meio eletrônico e o usuário quanto entre o texto e o leitor-autor.

Cavalcante e Souza (2016, p. 3) afirmam que

Esse contexto digital tem contribuído para a reflexão sobre os possíveis usos pedagógicos e sociais da leitura e da escrita em contextos diferenciados, bem como nas relações entre os leitores, ampliando as formas de comunicação e as maneiras como são interpretadas.

O desenvolvimento de novas tecnologias tem proporcionado que os leitores desempenhem novas práticas de leitura e de escrita. Segundo Castells (1999a, p. 57), “As novas tecnologias da informação estão integrando o mundo em redes globais de instrumentalidade. A comunicação mediada por computadores gera uma gama enorme de comunidades virtuais”. Isso significa que as tecnologias, por meio do ciberespaço, têm proporcionado para os indivíduos ambientes mais amplos de produção e circulação, tendo em vista que para se comunicar com alguém de qualquer parte do mundo assim como obter informações, como notícias e até mesmo produções literárias, nós não precisamos mais nos locomover para outros lugares.

Nesse sentido, aliado às tecnologias, o bibliotecário pode contribuir de diversas maneiras para a disseminação e mediação da leitura e da informação: desde acolher o usuário para ajudá-lo com suas necessidades informacionais, ensinar o uso das ferramentas digitais até a sua inserção nas mídias para promover ações mediacionais, como por exemplo a criação de perfis em redes sociais para divulgar obras literárias — algo que tem se popularizado em aplicativos como o Instagram e o TikTok —, mantendo uma relação direta e indireta com públicos de

diversas faixa etárias. Além disso, o profissional pode desenvolver atividades em espaços como blogs e fóruns onde as pessoas costumam dialogar sobre suas leituras, suas produções e experiências de vida, o que nos leva ao seguinte ponto: as ações promovidas pelo bibliotecário enquanto mediador são múltiplas.

3.2 Entre o texto e o leitor: a figura do bibliotecário e os impactos da leitura e escrita para a comunidade LGBTQIA+

Quando avaliamos os avanços relacionados aos direitos da comunidade LGBTQIA+ ao redor do mundo, chegamos à conclusão de que que tudo ainda é muito desigual, principalmente quando temos consciência de que em alguns países a homossexualidade ainda hoje é considerada um crime. Santos, Targino e Freire (2017) analisam que

[...] historicamente, nas mais diferentes nações dos mais longínquos continentes, os LGBT, com frequência, têm sido excluídos do abrigo familiar, assistindo à negação de seus direitos civis. São comuns deboches, piadas, violações à dignidade, atentados de violência verbal e física, culminando, em casos extremos, com a morte de pessoas que têm orientação sexual ou identidade de gênero diferente ao padrão da heterossexualidade. (SANTOS; TARGINO; FREIRE, 2017, p. 118).

Vivemos numa sociedade capitalista e patriarcal e, conforme os estudos de Castells (1999b, p. 238), o “patriarcalismo exige heterossexualidade compulsória”, sobretudo pelo fato de que historicamente a civilização perpetuou tabus e repressão sexual por muitos séculos, e isso explica o fato de que apesar das mudanças promovidas especialmente pelo movimento feminista, a rebelião de Stonewall em 1969 e outros movimentos sócio-político-culturais ainda hoje diversas pessoas são vítimas da violência e preconceitos (CASTELLS, 1999b).

Atrelado a isso, na perspectiva de Pereira (2018),

A formação do leitor literário sempre se revelou estratégica à formação política de uma sociedade, assumindo, ao longo da história, e nas mais diversas nações, contornos talvez distintos em relação às concepções teórico-metodológicas de sua inscrição, contudo muito semelhantes quanto ao projeto discursivo que encapsulara. (PEREIRA, 2018, p.128).

Diante de um país como o Brasil que é apontado por quatro anos consecutivos como um dos que mais mata pessoas LGBTs no mundo,

permanecendo há 13 anos no topo da lista de países que mais assassinam transsexuais, discutir nas produções literárias brasileiras as questões acerca da identidade de gênero e orientação sexual é algo que precisa estar em evidência constante. Assim, ler e produzir textos que representem pessoas *queer* nunca foi tão necessário. Ainda que em passos lentos, porém promissores, os personagens LGBT estão sendo retratados nas histórias, seja na televisão, no cinema, na literatura e até mesmo nos quadrinhos físicos e digitais. A presença desses personagens nas produções literárias é de extrema importância não apenas para levantar bandeiras e dar voz àqueles que sempre foram silenciados, mas também combater o preconceito e a violência por meio de uma das maiores forças da humanidade: o poder das palavras.

A respeito disso, Petit (2008) aponta que a leitura

[...] contribui, algumas vezes, para que crianças, adolescentes e adultos, encaminhem-se no sentido mais do pensamento do que da violência. Em certas condições, a leitura permite abrir um campo de possibilidades, inclusive onde parecia não existir nenhuma margem de manobra. (PETIT, 2008, p. 13).

Assim, podemos perceber que a leitura possibilita que um indivíduo seja muito mais do que um cidadão inserido na sociedade, pois quanto mais se lê, mais se deseja fazer a diferença. Partindo desta noção, como mencionado anteriormente na introdução deste estudo, os protagonistas LGBTQIA+ ainda representam uma parcela pequena em meio às produções literárias da atualidade, apesar do aumento significativo no segmento digital.

Na seção anterior discutimos sobre como os leitores da atualidade anseiam por obras com as quais possam se identificar, e isso vale não apenas para a comunidade LGBTQIA+, mas para todas as minorias que não se sentem representadas nos diversos tipos de produções midiáticas e literárias, e que em muitos casos foram ridicularizadas por esses meios.

Todavia, tratando especificamente da comunidade *queer*, no momento em que obras com temática LGBT são publicadas ou divulgadas nas mídias digitais, muitas pessoas vendem um discurso de que seu público-alvo é exclusivamente *queer*, o que na verdade não é bem assim. Em matéria publicada em 2020 por Carlos Everton em colaboração com o site “SobreOTatame”, o bibliotecário e doutor em Políticas Públicas pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA) Carlos

Wellington Soares Martins relatou que muito se discute sobre uma "Literatura LGBT" ou uma "Literatura com temática LGBT", mas que para ele a afirmação da existência da primeira nos passa a ideia de que o único público possível dessas narrativas é a comunidade LGBT, quando na verdade a literatura transcende essas barreiras impostas pela sociedade, pois todo mundo deve ter direito ao acesso à informação e a leitura. O pesquisador ainda afirma que quando denominamos "Literatura com temática LGBT" possibilitamos que qualquer indivíduo tenha a oportunidade de ler e escrever essas histórias.

A literatura, portanto, é um direito de todos e deve ser feita para todos, independente de identidade de gênero, orientação sexual, nacionalidade, etnia, religião ou classe social. É importante dar espaço para que as histórias de outras pessoas também sejam contadas, afinal de contas, grande parte do que produzimos é reflexo da nossa sociedade. Ao contrário do que muitos pensam e tentam propagar, as pessoas LGBT existem sim e merecem respeito e liberdade de expressão, e é nesse ponto que a mediação da leitura também se destaca, tendo em vista que o profissional da informação, especialmente o bibliotecário, é o maior responsável por tornar as informações acessíveis, ao mesmo tempo em que é um agente de mudança social.

Um bom mediador é aquele que facilita o diálogo, mas é também alguém que tem consciência do seu papel social e por isso busca atuar com respeito e inclusão. Isso também nos leva ao pensamento de Pereira (2018), que argumenta a importância de questionar a literatura, pois

[...] é preciso problematizá-la, em virtude da era à qual se filia, quando de sua produção e recepção, reconhecendo as implicações político-educacionais de sua manifestação sob determinados eventos e práticas de letramento. No caso da mais recente, a da diversidade local e da conectividade global, em que pese um novo paradigma e, por conseguinte, um novo éthos, na (re)produção do conhecimento; trata-se de verificar os limites e os alcances da formação do leitor literário pretendida sob as perspectivas dos novos e multiletramentos, [...] evidenciando os desafios a serem superados a esse respeito[...]. (PEREIRA, 2018, p. 129).

Para Vincent Jouve (2002) a leitura é uma atividade plural, e por isso ela não se trata apenas do ato de decodificar os símbolos linguísticos e tudo aquilo que está ao nosso redor, pois também nos possibilita fazer parte de algo, interpretando, argumentando, analisando e exercendo nossa criticidade diante das informações

que consumimos diariamente por meio dos diferentes tipos de mídias.

Cavalcante e Souza (2016, p. 1) declaram que “Em tempos de cibercultura, a noção de leitura e suas relações com o mundo midiático assumem outras vertentes, gestos e posturas”.

Santos, Targino e Freire (2017) argumentam que

[...] a informação é, sempre, elemento-chave para a inclusão, conscientização e qualidade de vida dos cidadãos, rompendo com conceitos preestabelecidos, sejam eles advindos da cultura machista ou do conservadorismo. A falta de informação ou a disseminação de informações errôneas favorece a ignorância, o preconceito, a aversão e a negação do que é diferente. (SANTOS; TARGINO; FREIRE, 2017, p. 119-120).

Atualmente, vivenciamos a Sociedade da Informação e, nesse contexto, o bibliotecário é a figura que exerce a função de mediador, sendo por esse motivo que além da relação de diálogo entre livro e leitor proporcionada pela mediação da leitura e da informação, torna-se necessário que sua atuação profissional esteja voltada para considerar não apenas o uso das ferramentas e a percepção do espaço ou do meio onde a mediação é realizada, mas também os aspectos relacionados aos conhecimentos que o usuário tem em relação aos temas discutidos, suas vivências e experiências pessoais e, principalmente, o contexto social em que o leitor está inserido.

Além disso, enquanto mediador da informação, o bibliotecário também é responsável pela disseminação da informação e pelo ensino-aprendizagem dos usuários da unidade de informação onde atua. Nesse sentido, ele contribui com atividades que busquem promover tanto a cidadania quanto o desenvolvimento social dos indivíduos. É por isso que diante da multiplicidade de tipos de leitores e de produções literárias, cabe ao bibliotecário tratar com seriedade cada uma delas e compreender que todas são válidas, incluindo as histórias em quadrinhos digitais que serão abordadas na seção seguinte.

4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: DO IMPRESSO AO DIGITAL

A inserção no ciberespaço provocou inúmeras mudanças tanto nos veículos midiáticos como também no modo de produzir, consumir, disseminar e representar informação, independentemente do seu propósito e finalidade. Sendo igualmente um produto midiático e cultural, as histórias em quadrinhos não passaram despercebidas nesse processo, e as mudanças ocorridas repercutiram muito mais do que apenas no seu aspecto estrutural. A partir disso, nesta seção passamos a analisar a criação das *webcomics*, suas características e como se deu a propagação dessas histórias nas diversas comunidades pela internet baseando-se em autores como García (2012), McCloud (1995), Eisner (2005), Mendo (2008), Jenkins (2009), Gonzatti (2017) e Muniz (2017).

4.1 Surgimento das *Webcomics*

Segundo García (2012, p. 17), “a percepção que temos hoje do que é uma história em quadrinhos mudou bastante nos últimos vinte anos.” O fenômeno dos quadrinhos já não se limita mais apenas às suas versões físicas e impressas, como as populares revistinhas, tirinhas de jornais e os clássicos gibis, como chamamos aqui no Brasil as histórias da Turma da Mônica de Maurício de Souza. De acordo com Eisner (2005, p. 12), “Com o passar dos séculos, a tecnologia propiciou o surgimento do papel, das máquinas de impressão, armazenamento eletrônico e aparelhos de transmissão. Enquanto evoluíam, esses aperfeiçoamentos também afetaram a arte da narrativa”.

As HQs eletrônicas ou *webcomics* são os termos empregados para se referir às histórias em quadrinhos criadas na internet, publicadas diretamente em meio digital e feitas para as telas, independentemente do tamanho. A maior diferença entre essas histórias e os famosos quadrinhos impressos que conhecemos já está bem clara: sua possibilidade de ser lida no ambiente hipermidiático da internet apenas puxando a barra de rolagem com o *mouse* ou passando o dedo na tela para o lado ao invés de folhear as páginas.

Entretanto, existem outras características que podemos destacar para diferenciá-las, afinal de contas, as HQs eletrônicas costumam potencializar detalhes dos quadrinhos tradicionais, justamente por apresentarem mais recursos à sua

disposição, utilizando-se algumas vezes de elementos sonoros, textuais, visuais e de captura de movimentos, além de proporcionar uma maior interação entre o produtor-autor e o leitor.

Contudo, para chegar até os dias atuais em que as *webcomics* são consideradas um fenômeno na internet, primeiramente torna-se necessário contextualizar por um breve instante o surgimento das histórias em quadrinhos tradicionais. Também chamadas de HQs, “comics” ou “comic books” nos Estados Unidos ou “banda desenhada” em Portugal, as histórias em quadrinhos são narrativas gráficas que se popularizaram no final do século XIX, por volta de 1895. A respeito da sua origem, McCloud (1995, p. 15) afirma não saber ao certo quando tudo começou, mas que a invenção da imprensa foi fundamental tanto para a história dos quadrinhos quanto para a história das produções textuais.

Por outro lado, muitos atribuem como origem dessas narrativas gráficas as pinturas rupestres feitas na pré-história, encontradas séculos mais tarde nas paredes de cavernas. No entanto, a ideia mais concreta e que se aproxima do que conhecemos dos quadrinhos atuais começou no século XIX, com o aperfeiçoamento do uso da imprensa, principalmente na produção de jornais, conforme mencionado por McCloud. A respeito disso, García (2012, p. 66) comenta que

Em 1889, Pulitzer introduziu uma seção cômica — ainda em branco e preto — na edição dominical do World, mas a verdadeira revolução chegou em 1894, quando o World começou a utilizar uma prensa colorida. No ano seguinte, no mesmo suplemento cômico dominical, começa a ser publicado Hogan's Alley, uma série de ilustrações protagonizadas pelos pitorescos habitantes de um bairro popular de Nova York desenhada por Richard Felton Outcault.

Em conformidade com o autor paulista, Nunes (2015, p. 3) explica que as histórias em quadrinhos da forma como são ilustradas e escritas hoje em dia, ou seja, no estilo moderno, surgiram “com o crescimento da imprensa americana, na forma de um garoto que vestia um camisolão amarelo, o Yellow Kid (O menino amarelo).” Ilustrada por Richard F. Outcault em 1895, Yellow Kid foi publicada por Joseph Pulitzer no jornal New York World nos Estados Unidos, e foi a partir dos impactos causados pela sua publicação que cerca de 40 anos depois, mais precisamente em 1934, foram publicadas as primeiras revistas em quadrinhos.

A partir daí começa a se configurar a concepção de quadrinhos no formato de tirinhas, com os diálogos dentro de balões de várias formas e tamanhos, o uso de

onomatopeias e personagens que se tornaram icônicos na cultura pop. Anos mais tarde, com a criação das *graphic novels* (romances gráficos) as HQs passaram pela de transição de serem reconhecidas não apenas como narrativas curtas, como também pelo seu volume de páginas e pela complexidade das temáticas abordadas. E com tantas adições a sua estrutura, afinal de contas, o que pode ser definido como histórias em quadrinhos?

Para Kunzle (citado por GARCÍA, 2012, p. 43) a definição se baseia em quatro condições:

- 1) Deve haver uma sequência de imagens separadas;
- 2) Deve haver uma preponderância da imagem sobre o texto;
- 3) O meio em que a história em quadrinhos aparece e para o qual está originalmente destinada tem que ser reprodutivo, ou seja, em forma impressa, um meio de comunicação de massas;
- 4) A sequência deve contar uma história que seja tanto moral quanto tópica.

Todavia, essas concepções passaram por algumas reformulações, tendo em vista que no final da década de 80 a sociedade da época se viu diante de várias transformações não apenas socioculturais como também tecnológicas, especialmente com a expansão da internet e o surgimento de ciberespaços.

Jenkins (2009, p. 38) assegura que a interação com o ciberespaço e a evolução dos meios midiáticos proporcionou “que o mesmo conteúdo fluísse por vários canais diferentes e assumisse formas distintas no ponto de recepção”, e é por meio desse cenário que as histórias em quadrinhos passaram a ser produzidas em outros formatos além do convencional.

Consequentemente, Mendo (2008) aponta que a inserção no mundo digital fez com que os computadores e os diferentes tipos de softwares que foram surgindo, tanto para a prática de desenhos digitais quanto de edições visuais e textuais, se tornassem as novas ferramentas para o desenvolvimento de histórias em quadrinhos, e a partir daí configurou-se um outro meio de produzir narrativas gráficas, que continua até hoje se aperfeiçoando conforme o tempo, as culturas e as tecnologias. Eisner (2005, p. 152) explica que “a narrativa gráfica via transmissão eletrônica tem de lidar com formato e ritmo de leitura que diferem totalmente da forma impressa”, todavia, isso não significa que uma é melhor do que a outra ou que o modelo impresso deixou de ser comercializado; apenas permitiu com que surgisse uma nova maneira de produzir conteúdo midiático.

Por conseguinte, Mendo (2008, p. 22) explica que todo o processo de criação

e execução dos quadrinhos foi se adaptando, pois

A diagramação deixou de ser feita diretamente no papel, as ilustrações produzidas por desenhistas e arte-finalistas passaram a ser digitalizadas e as cores, por meio de programas específicos que substituíram tintas e pincéis, tornaram-se, em inúmeros casos, digitais.

Segundo McCloud (2005, p. 140), “as primeiras revistas produzidas digitalmente em meados da década de 80 eram necessariamente rudimentares e requeriam um imenso investimento em tempo e verba”. O autor relata ainda que uma das primeiras histórias em quadrinhos feita digitalmente que se tem conhecimento foi a obra *Shatter*, criada por Peter Gillis e Mike Saenz em 1985 e produzida num computador Mac. De lá para cá, as ferramentas e as práticas de edição foram evoluindo e proporcionando novos métodos de produzir essas histórias.

Hoje em dia, várias editoras têm expandido suas produções igualmente para o ambiente digital, como o caso recente da DC Comics que publicou em 2021 a série “*Batman: Wayne Family Adventures*” no formato digital em parceria com a plataforma WebToon. Todavia, essas editoras não são as únicas produtoras dessas *webcomics*. O leitor também pode ter voz ativa se estiver inclinado a isso, pois, uma vez inserido na web e sabendo dominar as ferramentas necessárias para a criação de conteúdos midiáticos, ele também passa a atuar como um criador, ilustrando e escrevendo suas próprias histórias.

Não existem barreiras criativas para as *webcomics*, assim como não existem limites territoriais para a sua disseminação, visto que essas narrativas se propagam com facilidade pela rede, principalmente pelo fato de serem publicadas em páginas na *web* como blogs, websites, aplicativos e redes sociais.

4.2 *Webcomics* de temática LGBTQIA+ e a relação com o público

Como bem sabemos, na cultura pop as histórias em quadrinhos são amplamente conhecidas pelas tradicionais histórias de heróis, vilões e figuras marcantes que representam suas editoras no mercado, como é o caso da Marvel Comics, DC Comics, Disney e outras. No entanto, essas não são as únicas possibilidades; na prática, podemos encontrar inúmeras narrativas ficcionais com temáticas que vão desde fantasia até a representação de momentos importantes

para a história, releituras de clássicos da literatura brasileira e de outras nacionalidades, histórias românticas de casais heterossexuais e LGBTQs e muitos outros. Gonzatti (2017, p. 183) explica que,

A cultura pop busca movimentar o máximo possível desses elementos de identificação, pois sim, o principal interesse é o lucro, o retorno financeiro para as grandes indústrias, mas esse retorno só acontece quando os públicos podem, em um nível que garante esse retorno, identificarem-se. Isso cria uma rede em torno dessas produções que está integrada as formas como a sociedade reivindica, entende e consome os produtos da cultura pop.

No livro “Reinventando os Quadrinhos” McCloud (2005) apresenta logo nas primeiras páginas da introdução da obra algumas das direções que os profissionais dos quadrinhos tinham em mente e que gostariam de seguir e concretizar desde o início dos anos 90. A partir disso, o autor lista 12 ideias, das quais destacamos:

- Os quadrinhos como Literatura;
- Sua inovação mercadológica;
- A percepção pública;
- O equilíbrio dos sexos;
- A representação das minorias;
- A diversidade de gêneros;
- Sua produção digital;
- A difusão digital; e
- A sua evolução no ambiente digital.

No que diz respeito à representação das minorias, McCloud (2005, p. 11) aponta que essa idealização tinha como intuito provar que “os quadrinhos poderiam ser consumidos e produzidos não somente por indivíduos brancos, masculinos, heterossexuais e de classe média”. Felizmente, de uns anos pra cá muito se tem discutido sobre a necessidade de legitimar os discursos e representações do movimento em prol da causa *queer*, inclusive nos quadrinhos.

No cenário dos quadrinhos impressos, a inserção de personagens não-heterossexuais e não-cisgêneros tem se tornado mais frequente, podendo citar a famosa Arlequina, ou Harley Quinn, que agora tem sua própria história em quadrinhos acompanhada de sua namorada, a personagem Era Venenosa, em várias aventuras. Já as *webcomics*, por oferecerem mais autonomia para os seus

criadores, têm possibilitado um espaço ainda mais abrangente para a publicação de narrativas que trazem à tona as questões da representatividade LGBTQIA+.

Enquanto leitores, o que podemos observar nas *webcomics* é que elas são muito mais do que obras ficcionais, e a relação dos autores com o seu público leitor diz muito sobre isso. Ao abordar sobre as histórias em quadrinhos impressas, McCloud (1995, p. 69) afirma que “a participação é uma força poderosa em qualquer meio de comunicação [...] nas histórias em quadrinhos, a conclusão cria uma intimidade que só é superada pela palavra escrita, um pacto secreto entre o criador e o público”, o que também se relaciona com as *webcomics*.

Tanto escritores e ilustradores quanto o público leitor têm certa estima por essas narrativas, pois as histórias em quadrinhos digitais, para muitas pessoas, possibilitam não apenas escapar da realidade e explorar a imaginação, como também estabelecer laços com outros indivíduos e grupos sociais, assim como proporcionam a representação de comunidades que muitas vezes são excluídas e discriminadas pela sociedade.

Anteriormente, mencionamos o potencial transformador e o papel social da leitura e da escrita. Em conformidade com as reflexões desta seção, e se tratando da leitura, Cavalcante (2014, p. 31) comenta que “A pessoa que lê, além do desenvolvimento da capacidade da escrita, também assume papel social mais atuante e transformador da sua realidade e do grupo em que está inserida”. A cumplicidade crescente entre quem escreve/desenha e quem lê tem renovado não apenas a relação autor e fã como também tem possibilitado a publicação de novas histórias que trazem exatamente aquilo que todos nós precisamos: a representatividade.

Nos últimos anos, por exemplo, vários autores — que muitas vezes também assumem a função de ilustradores de suas próprias criações — conseguiram estourar a bolha da autopublicação na internet, fazendo o caminho inverso e expandindo para o mercado editorial após conquistarem um público fiel nas mídias, adaptando e publicando suas histórias sob o selo de casas editoriais graças ao imenso apoio de seus leitores.

Um desses casos é a história “Arlindo” da ilustradora brasileira Luiza de Souza, também conhecida como Ilustralu. A *comic* aborda, através de seu traço belíssimo, e bastante divertido, as questões em torno da diversidade LGBTQIA+. Usando uma paleta de cores intensas e estabelecendo um tom maduro e bem

humorado, bem como apresentando inúmeras referências cheias de nostalgia para a geração Z⁶ — como o uso do MSN⁷ ou as visitas às locadoras para alugar um DVD —, mencionando também elementos culturais brasileiros e citando artistas nacionais e internacionais populares nos anos 2000 como a dupla Sandy & Junior, a obra de Ilustralu inicialmente surgiu nas redes sociais da autora com publicações semanais no formato de *webcomic*, conforme mostra a figura 1.

Figura 1 – Publicação de Arlindo na rede social Twitter.



Fonte: Twitter. Captura de tela feita em 09/04/2022.

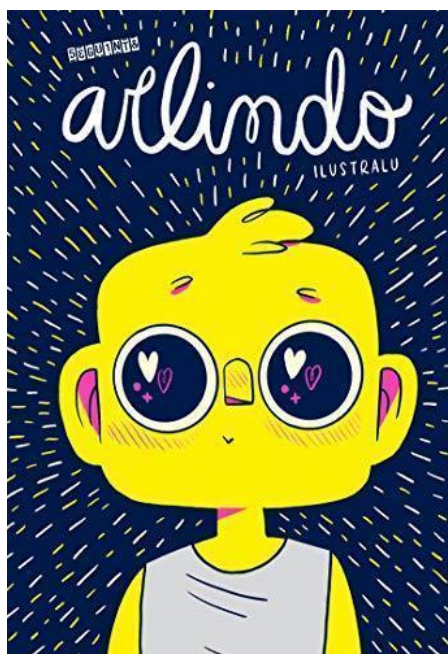
A interação com seus leitores e a crescente popularidade da história nas mídias sociais proporcionou que Arlindo saísse das telas dos celulares e computadores de diversos brasileiros e conquistasse o mercado editorial, sendo hoje em dia facilmente encontrada a venda em lojas digitais e nas prateleiras de várias livrarias e feiras culturais como as bienais pelo Brasil, mas sem apagar o passado onde tudo começou: no ambiente digital.

⁶Corresponde ao termo usado para se referir aqueles que nasceram a partir de 1995 até 2010, ou seja, no final do século XX e começo do século XXI. As pessoas nascidas nessa época cresceram junto a popularização da internet e o início das redes sociais.

⁷Desenvolvido pela Microsoft Corporation, o MSN Messenger foi um programa de comunicação instantânea na internet que permitia que seus usuários pudessem trocar mensagens e se relacionar com outras pessoas no começo dos anos 2000. Em 2013 a Microsoft encerrou o programa, substituindo-o pelo Skype. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2013/05/msn-messenger-encerra-operacoes-no-brasil-apos-14-anos-de-atividade.html>. Acesso em: 09 abr. 2022.

Atualmente a editora Seguinte é a responsável pela comercialização no seu formato impresso, como mostra a figura 2, que pode ser encontrado tanto na versão capa dura quanto brochura.

Figura 2 – Capa da edição impressa de Arlindo⁸, por Ilustralu.



Fonte: Editora Seguinte (2021).

Além disso, em alguns países, existem também outros tipos de histórias em quadrinhos, como é o caso dos *mangás* (Japão), *manhuas* (China) e *manhwas* (Coreia do Sul), que estão se popularizando no Ocidente graças ao contato que outras nacionalidades passaram a ter com essas obras não apenas pelo seu formato físico ou suas adaptações para anime⁹, mas principalmente por meio da internet, através das comunidades virtuais ou pelas suas versões *webcomics* ou *webtoons*.

A respeito disso, Muniz (2017) afirma que,

Diferentemente dos quadrinhos ocidentais, principalmente americanos, o mercado de quadrinhos dos países do Leste não se direcionou preferencialmente ao público infanto-juvenil. Os quadrinhos produzidos no Oriente desenvolveram toda uma linguagem independente e se destacam três tipos de quadrinhos dentre eles: **mangá** (quadrinhos japoneses),

⁸Disponível em: <https://www.companhiadasletras.com.br/livro/9788555341427/arlindo>. Acesso em 09 set. 2022.

⁹Termo usado para se referir às animações japonesas. Normalmente são adaptações de obras já existentes, como os mangás. Alguns exemplos de animes famosos: Naruto, Dragon Ball Z, Death Note, Fullmetal Alchemist: Brotherhood e outros. Quanto às animações LGBTQIA+, podemos encontrar tanto animes originais (Yuri On Ice) como também adaptações de histórias publicadas (Given, de Natsuki Kizu).

manhua (quadrinhos chineses) e **manhwa** (quadrinhos coreanos). Apesar de esses termos significarem *histórias em quadrinhos* de forma genérica dentro de seus países de origem, cada tipo possui características singulares (MUNIZ, 2017, p. 3, grifo nosso).

Vale destacar que em determinadas situações essas histórias são publicadas em seus países de origem no formato impresso, porém se tornam famosas em outros países, como o Brasil, justamente pelo contato que os leitores passam a ter com a publicação no formato digital, fazendo com que muitas editoras brasileiras se interessem por comercializá-las por aqui, como aconteceu recentemente com a história “On or Off” de A1 – pseudônimo usado pela autora. Trata-se de um *manhwa* (quadrinho coreano) BL¹⁰ feito para o público jovem adulto, e acompanha o romance entre dois protagonistas homens cisgêneros¹¹.

Figura 3 – Capa do volume 1 da edição impressa brasileira de On or Off¹², por A1.



Fonte: Editora NewPOP (2021).

É, nesse sentido, que editoras como a NewPOP têm se inserido como uma das mais acessíveis atualmente, pois os responsáveis pela sua administração, dispostos a ouvirem os pedidos dos fãs, estão trazendo cada vez mais dessas histórias para solo brasileiro, criando até mesmo selos como o NewPOP Novels,

¹⁰BL é a sigla usada para o termo Boys Love ou yaoi. O fenômeno surgiu no Japão e diz respeito às histórias que apresentam um envolvimento romântico entre dois protagonistas homens.

¹¹Nos estudos de gênero, o termo “cisgênero” é utilizado para se referir as pessoas que se identificam, em todos os aspectos, com a identidade de gênero que lhe foi atribuída ao nascer. Disponível em: <https://www.significados.com.br/cisgenero/>. Acesso em 07 jul. 2022.

¹²Disponível em: <https://www.newpop.com.br/on-or-off-volume-1/>. Acesso em 09 set. 2022.

Selo Harém, Selo Sakura, Selo Xogum e o mais importante para esta pesquisa: o Selo Pride. Anunciado no dia 25 de janeiro de 2021, o novo selo da NewPOP foi criado para, conforme apontado no site da editora, celebrar a diversidade através da publicação de obras do universo LGBTQIAP+, especialmente obras *boys love* e *girls love* (ou GL).

Assim, por meio do que foi apresentado até aqui, sabemos que existe um caminho promissor para a popularização e até mesmo comercialização de *webcomics* LGBTQIA+. Além das obras citadas, outro belo exemplo de história que começou em plataformas digitais e hoje em dia não só é comercializada na versão impressa, como também ganhou espaço no cenário das adaptações por meio de uma série em *live action*¹³ lançada no serviço de *streaming* Netflix, é a obra *Heartstopper* de Alice Oseman, que será destacada na análise dos dados coletados para esta pesquisa.

¹³Termo usado para definir produções televisivas e/ou cinematográficas que são realizadas por atores e atrizes reais, podendo adaptar não apenas animações como também jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Live-action>. Acesso em: 03 jul. 2022.

5 METODOLOGIA

Nesta seção encontra-se a descrição dos procedimentos metodológicos adotados para o desenvolvimento da pesquisa, que conforme Laville e Dionne (1999), vai além de uma descrição formal dos métodos e técnicas, pois indica na produção do projeto a interpretação do pesquisador a partir da coleta de materiais teóricos. Assim, para alcançar os objetivos geral e específicos estabelecidos anteriormente, tornou-se necessário percorrer algumas etapas.

Para isso, o presente estudo se moldou por um delineamento bibliográfico que, de acordo com Gil (2008, p. 50), é desenvolvido a partir de fontes publicadas, principalmente materiais como livros, revistas, artigos científicos, websites, bases de dados, teses e outros tipos de registros. As produções usadas para o desenvolvimento da pesquisa foram procuradas principalmente nos acervos de bibliotecas, páginas de eventos científicos e bases de dados como a Brapci (Base de Dados em Ciência da Informação) e SciELO.

Portanto, a pesquisa bibliográfica teve como intuito apresentar os conceitos das temáticas de letramento digital e mediação da leitura e da informação. Devido a realização de um breve apanhado cronológico sobre o surgimento das histórias em quadrinhos até os dias atuais, a pesquisa também se configurou como de natureza historiográfica. Além disso, o estudo caracteriza-se como de cunho exploratório, tendo em vista que pretendeu evidenciar a questão problema apontada na introdução e verificar os debates em torno dela, bem como esclarecer e modificar conceitos e ideias (GIL, 2008, p. 27).

A problemática, segundo Laville e Dionne (1999, p. 98) “é o conjunto dos fatores que fazem com que o pesquisador conscientize-se de um determinado problema”, mas é também fator determinante para a delimitação de um estudo. No que se refere a esta pesquisa, a problemática concebeu-se a partir da premissa de que a publicação de *webcomics* com personagens LGBTQIA+ tem contribuído para a representatividade e o protagonismo dos jovens leitores da atualidade, sendo necessário averiguar as possibilidades dessa questão.

Utilizou-se como instrumento de coleta de dados a aplicação de um questionário eletrônico (Apêndice A) elaborado na plataforma Google Formulários, com perguntas abertas e fechadas de múltipla escolha, aplicadas aos leitores brasileiros da *webcomic* Heartstopper, de Alice Oseman.

Conforme Gil (2008, p. 121), define-se questionário como

[...] a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc.

O uso de questionário numa pesquisa é um recurso com diversas vantagens, principalmente pela sua economia de tempo e a sua capacidade de atingir uma quantidade expressiva de pessoas de forma simultânea devido ao fato de sua abrangência geográfica não ser limitada ao local onde o pesquisador reside, e por não gerar custos (MARCONI; LAKATOS, 2010; GIL, 2008).

Partindo dessa explicação, o estudo teve como finalidade alcançar, por meio do questionário disseminado online, pessoas de vários estados brasileiros e de idades diversas. Além disso, por se tratar de um instrumento de caráter anônimo, existe uma certa garantia de que as respostas obtidas serão verídicas, tendo em vista que os indivíduos que estão participando da pesquisa se sentem mais seguros para tratar sobre determinados assuntos com liberdade e discrição. Ressaltamos que antes de dar início aos questionamentos nos certificamos de perguntar aos respondentes se poderíamos usar as respostas fornecidas sem identificá-los.

Por fim, a pesquisa baseou-se numa análise de conteúdo dos dados, visto que procurou examinar e interpretar as informações obtidas para compreender, segundo as respostas das questões subjetivas, o impacto e relevância da *webcomic* Heartstopper na vida da comunidade LGBTQIA+ pelo ponto de vista de seus leitores. De acordo com Bardin (2016, p. 15), análise de conteúdo é

um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a “discursos” (conteúdos e continentes) extremamente diversificados. O fator comum dessas técnicas múltiplas e multiplicadas - desde o cálculo de frequências que fornece dados cifrados, até a extração de estruturas traduzíveis em modelos - é uma hermenêutica controlada, baseada na dedução: a inferência.

Logo, a análise de conteúdo proposta por Bardin (2016) pode ser identificada tanto nas primeiras etapas da aplicação do questionário, ou seja, por meio do elaboração e aplicação do pré-teste, como também através da exploração do material definido como objeto de estudo e a interpretação dos resultados coletados, que são de caráter quali-quantitativo.

Fonseca (2002, p. 20) explica que como nesses casos

[...] as amostras geralmente são grandes e consideradas representativas da população, os resultados são tomados como se constituíssem um retrato real de toda a população alvo da pesquisa. [...] A utilização conjunta da pesquisa qualitativa e quantitativa permite recolher mais informações do que se poderia conseguir isoladamente.

Como o envio do formulário foi livre, isto é, nos perfis pessoais das redes sociais da autora, não foi estabelecida um limite de amostra, apesar da meta inicial ser em torno de 100 respostas. Como consequência, foram recebidas 123 respostas de várias partes do Brasil. Desse modo, após a coleta analisamos as respostas das perguntas fechadas para conhecer o perfil dos leitores brasileiros, e das perguntas abertas para compreender as opiniões dos entrevistados quanto às questões em torno da representatividade das personagens LGBTQIA+ presentes na obra.

Quanto às plataformas usadas para leitura de *webcomics*, a pesquisa evidenciou especialmente duas: Tapas e WebToon, que serão apresentadas a seguir.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Esta seção visa apresentar as plataformas mais utilizadas para a leitura de *webcomics*, bem como a obra escolhida como objeto de estudo e o resultado da coleta dos dados obtidos após a aplicação do questionário, assim como as considerações acerca do que foi relatado pelos participantes.

6.1 As plataformas digitais

No livro “Cultura da Convergência”, dentre os múltiplos temas abordados pelo autor norte-americano, Jenkins (2009) propõe uma explicação para o fenômeno da cultura participativa, ou seja, do processo pelo qual os consumidores dos mais variados tipos de mídia passam a atuar onde, quando e como quiserem, assumindo também em alguns casos o papel de produtores de conteúdo no meio em que estão inseridos.

Com a criação da internet e o aumento das comunidades de autores independentes ao redor do mundo, não demorou para que essas pessoas ganhassem os seus próprios espaços em plataformas exclusivas para a publicação e disseminação de diversos tipos de conteúdo.

O surgimento de novas tecnologias sustenta um impulso democrático para permitir que mais pessoas criem e circulem mídia. Às vezes a mídia é planejada para responder aos conteúdos dos meios de massa – positiva ou negativamente – e às vezes a criatividade alternativa chega a lugares que ninguém na indústria da mídia poderia imaginar (JENKINS, 2009, p. 341).

Desse modo, as *webcomics* são facilmente encontradas nessas plataformas, seja por meio de websites como também pelos aplicativos para dispositivos móveis. A maior vantagem desses repositórios é a autonomia que é dada aos seus usuários, uma vez que qualquer pessoa pode ler e publicar histórias nesses espaços.

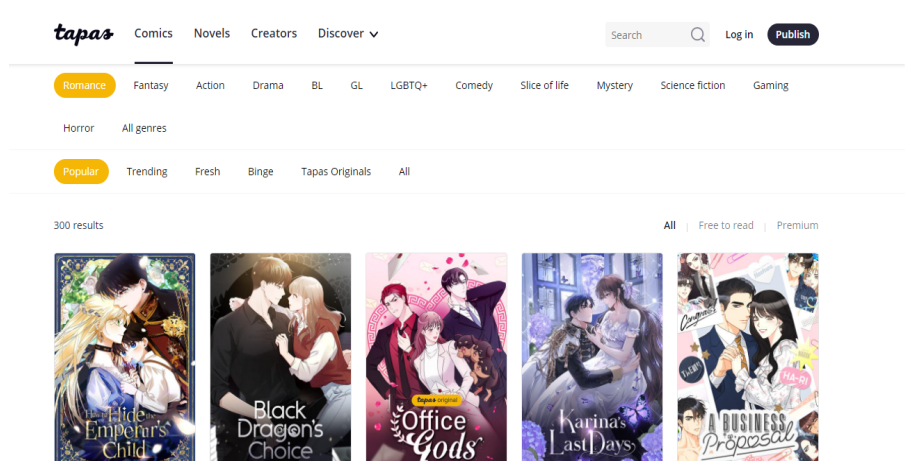
Sendo assim, as plataformas digitais mais populares para a leitura e a publicação de histórias em quadrinhos são as gigantes sul-coreanas Tapas e WebToon, e as redes sociais como o Twitter, Facebook, Instagram e Tumblr. Portanto, nos tópicos seguintes serão apresentadas as duas principais plataformas usadas atualmente, seguido de uma breve descrição.

6.1.1 Tapas

Conhecido no passado como “Comic Panda” e “Tapastic”, o Tapas é um aplicativo e site de publicação de comics digitais criado pelo empresário sul-coreano Chang Kim em 2012 e pertence a Tapas Media, uma empresa que faz parte da Kakao Entertainment. Segundo o próprio site, existem cerca de 100.000 histórias publicadas na plataforma com temáticas e gêneros diversos e voltadas para todos os públicos.

Na Figura 4 é possível observar a página inicial da seção “Comics”, bem como outras seções como a “Novels” e a “Merchshop”, sendo a última dedicada a venda de produtos personalizados como peças de vestuário e acessórios.

Figura 4 – Página da seção *comics* da versão para a web do Tapas.



Fonte: <https://tapas.io/comics>. Captura de tela feita em 09/04/2022.

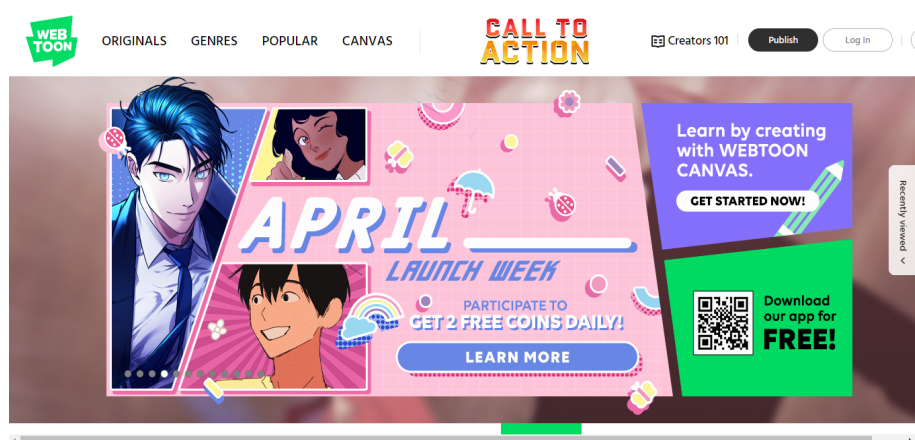
O seu principal objetivo é proporcionar um espaço onde os seus usuários possam ler e publicar trabalhos sem pagar para ter acesso, começando desde o seu cadastro que é gratuito. Contudo, o Tapas também apresenta dentro do aplicativo as HQ pagas. Nesse caso, para ter acesso aos quadrinhos pagos o usuário precisa acumular moedas que são trocadas por “chaves” responsáveis por desbloquear o acesso aos capítulos.

Para adquirir as moedas, o usuário pode tanto assistir anúncios de vídeo que aparecem na plataforma como também as comprar no próprio aplicativo/site. Trata-se da plataforma mais utilizada pelos brasileiros tanto para leitura quanto para publicação de *webcomics*.

6.1.2 WebToon

A WebToon é uma plataforma digital lançada pela empresa Naver Corporation em meados de 2004 na Coreia do Sul, mas que hoje em dia é acessada por pessoas de todas as partes do mundo. Assim como o Tapas, apresenta tanto uma versão website, como mostra a Figura 5, como um aplicativo que pode ser baixado na Apple Store para usuários de *smartphones* com sistema operacional iOS, assim como também na Play Store para aqueles com sistema Android.

Figura 5 – Página inicial da versão para a web do WebToon.



Fonte: <https://www.webtoons.com/en/>. Captura de tela feita em 09/04/2022.

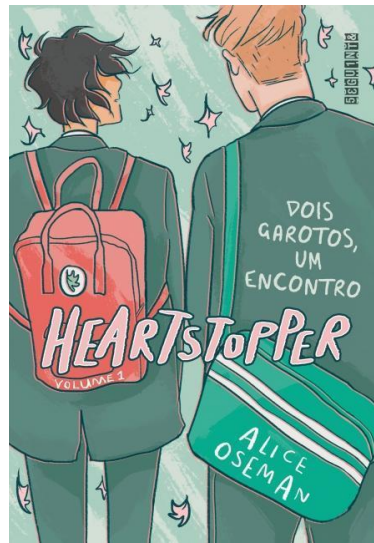
O título do site é uma referência direta ao que ele publica, afinal de contas, na Coreia do Sul os quadrinhos digitais são chamados de *webtoons*. A principal característica que difere as *webcomics* das *webtoons* é que a primeira é publicada no formato paginado — ou seja, o leitor arrasta o dedo na tela para os lados para mudar de uma página a outra —, enquanto a segunda é publicada em *infinite scroll* — ou rolagem infinita, movimento em que o leitor desliza a tela para cima —, mas ambas são publicadas e lidas na internet. A plataforma conta com a publicação de histórias que possuem variados gêneros, indo desde drama, romance, fantasia e comédia até horror e mistério.

6.2 Apresentação da obra

O estudo teve como público-alvo os leitores brasileiros da história *Heartstopper* (Figura 6), da autora e ilustradora inglesa Alice Oseman — que se

identifica como uma pessoa não-binária —, escolhida como objeto de estudo da pesquisa e que surgiu num primeiro instante como *webcomic*, mas que atualmente também é comercializada no formato impresso, sendo a editora Seguinte responsável pela sua versão *graphic novel* aqui no Brasil.

Figura 6 – Capa do volume 1 de Heartstopper: dois garotos, um encontro¹⁴, de Alice Oseman.



Fonte: Editora Seguinte (2021).

Por se tratar de uma narrativa que aborda as questões de identidade de gênero e orientação sexual não só no núcleo de protagonistas como também com os personagens secundários, a obra foi escolhida justamente por trazer tantas representações numa única história por meio de suas personagens.

Além disso, os quadrinhos de Alice Oseman tratam de modo sensível e cuidadoso sobre temas como bullying, amizade, transtornos alimentares na adolescência, saúde mental e primeiros amores, o que torna a obra ainda mais fascinante para o público jovem, que tende a lidar com todos os desafios da vida muitas vezes sem saber como identificar, seja pela falta de suporte ou por não terem um espaço seguro para tratar todas essas questões desde muito cedo, além do acesso à informação.

¹⁴Disponível em:

<https://www.companhiadasletras.com.br/livro/9788555341618/heartstopper-dois-garotos-um-encontro-vol-1>. Acesso em 08 set. 2022.

Figura 7 – Cena da história Heartstopper abordando o tema saúde mental¹⁵.



Fonte: WebToon. Captura de tela feita pela autora em 03/11/2022.

Assim, a história acompanha a vida dos protagonistas Charlie Spring e Nick Nelson, adolescentes que são opostos em personalidade e que vivem realidades diferentes — enquanto o primeiro é um garoto gay com um pequeno grupo de amigos e que sofre bullying constante dos alunos do colégio onde estuda, o outro é popular e faz parte do time de rúgbi, e até determinado ponto da história nunca questionou sua orientação sexual. Contudo, tudo começa a mudar quando eles passam a sentar um ao lado do outro durante as aulas, o que acaba culminando no início de uma bela amizade, e mais tarde numa linda história de amor¹⁶.

A seguir serão analisadas as respostas obtidas por meio da aplicação do questionário online, bem como as reflexões acerca do que foi proposto.

¹⁵A imagem apresenta um diálogo em inglês entre Nick e sua mãe. Na cena, ambos estão conversando sobre Charlie e como Nick está preocupado com a saúde física e mental de seu namorado. Nos balões encontram-se as seguintes falas, respectivamente:

- 1- “Ele precisa da ajuda de um médico ou terapeuta-”
- 2- “Alguém que sabe sobre distúrbios alimentares e como tratá-los.”
- 3- “O amor não pode curar uma doença mental.”

¹⁶Resumo disponível em:

<https://www.companhiadasletras.com.br/livro/9788555341618/heartstopper-dois-garotos-um-encontro-vol-1>.

6.3 Análise do questionário

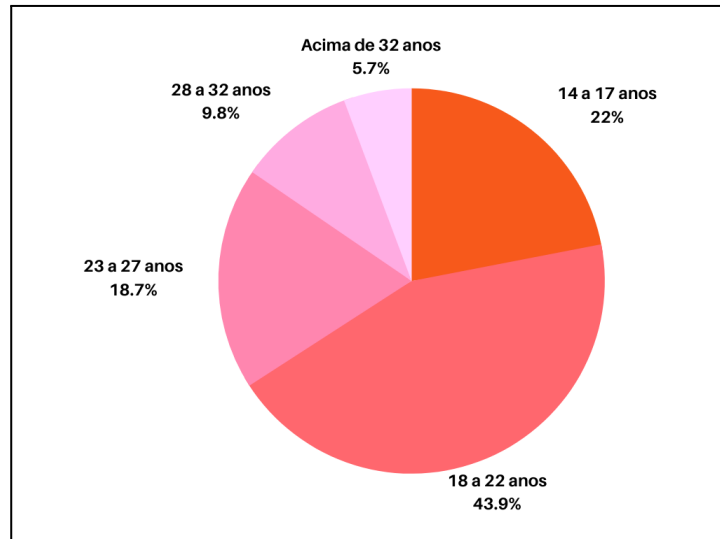
Para auxiliar na análise dos dados obtidos e alcançar os objetivos do estudo, o questionário foi dividido em duas partes intituladas “Perfil dos leitores” e “Relação dos leitores com a obra”, respectivamente. Sua concepção foi realizada através da ferramenta Google Formulários, sendo de caráter semiaberto, isto é, estruturado por perguntas fechadas e perguntas abertas, bem como uma pergunta introdutória solicitando a permissão de uso das respostas para a elaboração da pesquisa. A partir disso, o período de circulação ocorreu durante a primeira semana do mês de outubro de 2022, e antes do seu compartilhamento realizou-se um pré-teste com um pequeno grupo de 7 participantes.

O formulário ficou disponível para preenchimento até o dia 10 de outubro de 2022 e contou com a divulgação de amigos e da página Heartstopper Brasil (@heartstopperbrasil) na rede social Twitter. Havia um total de 14 questões, sendo 8 fechadas e de múltipla escolha e 6 abertas, visando não apenas identificar o perfil dos leitores dessa obra como também ouvir seus relatos acerca da importância dela para promover o protagonismo *queer* na contemporaneidade, especialmente no universo dos quadrinhos publicados na internet. Ao todo, foram coletadas 123 respostas, todas autorizadas pelos participantes para análise nesta pesquisa.

6.3.1 Perfil dos leitores

A primeira parte do questionário limitou-se a conhecer o perfil dos leitores brasileiros, fãs da história Heartstopper presentes na rede social Twitter e nos grupos do aplicativo de mensagens WhatsApp, buscando reunir informações como faixa etária, identidade de gênero, localização geográfica, orientação sexual e identificação étnica.

Através dos dados coletados, foi possível observar que apesar da classificação indicativa de leitura da *webcomic* ser a partir dos 12-14 anos, grande parte do público que respondeu possui entre 18 a 22 anos (43,9%), seguido daqueles entre 14 a 17 anos (22%) em segundo lugar e os de 23 a 27 anos (18,7%) em terceiro lugar, como mostra o gráfico abaixo.

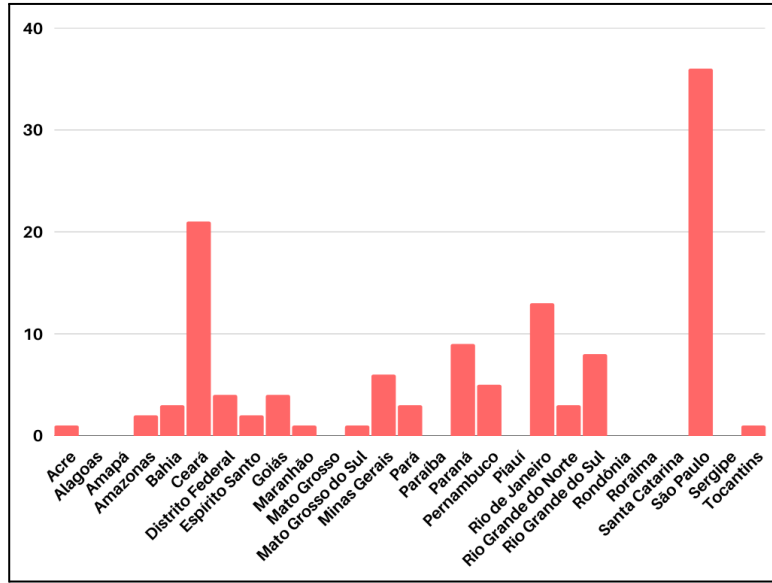
Gráfico 1 – Faixa etária.

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Além disso, foi surpresa receber respostas de indivíduos acima de 32 anos (5,7%) também se identificando como público leitor, mostrando que essas narrativas são do interesse inclusive de adultos. Túlio Vilela (2015, p. 77) afirma que muitos adultos desenvolveram o gosto pela leitura justamente por terem contato com os quadrinhos desde muito cedo, como na infância e adolescência, e que os mesmos “não afastam os jovens da leitura”, pois a junção de texto com imagens pode ser até mais atrativo em alguns casos, principalmente quando levamos em consideração que nem todas as crianças são inseridas no universo literário desde a infância por uma série de fatores, e que nem sempre os livros sem ilustrações chamam a atenção desse público.

Para a próxima pergunta, como a limitação geográfica da pesquisa foi voltada para os leitores brasileiros, dos 27 Estados do país apenas 9 não foram contemplados. Desse modo, verificou-se na coleta que a maioria dos respondentes vive em São Paulo, correspondendo a 29,3%. Em seguida vem o Ceará com 17,1% e o Rio de Janeiro com 10,6% — 36, 21 e 14 pessoas, respectivamente —, conforme o gráfico 2.

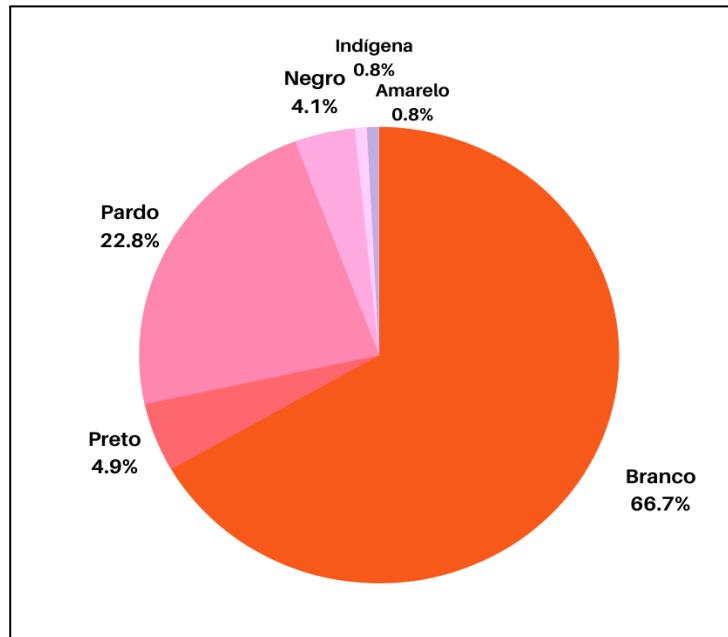
Gráfico 2 – Estados brasileiros.



Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Em relação à identificação étnica, observou-se que 66,7% dos respondentes se identificam como brancos, 22,8% como pardos, 4,9% como pretos, 4,1% como negros e indígenas e amarelos correspondem a 0,8%, como mostra o gráfico a seguir.

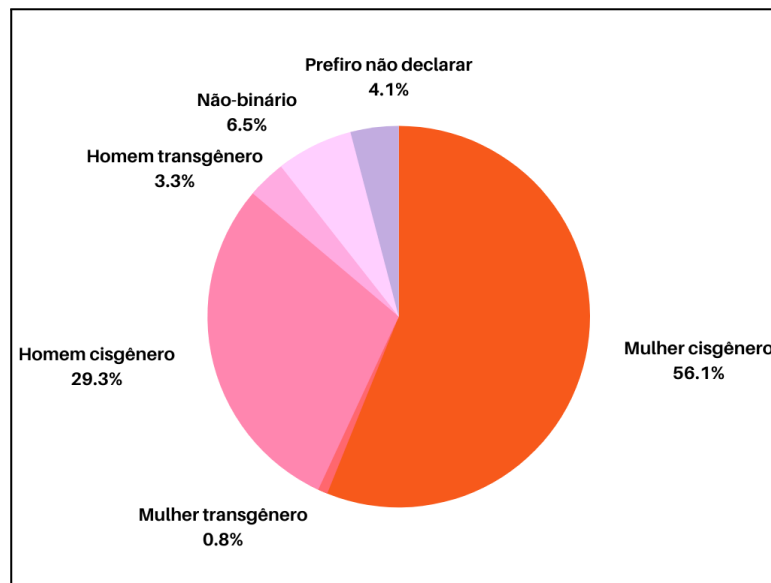
Gráfico 3 – Identificação étnica.



Fonte: Dados da pesquisa (2022).

No que diz respeito à identidade de gênero, obteve-se uma predominância de pessoas que se identificam como mulher cisgênero (56,1%), seguido daqueles que se identificam como homem cisgênero (29,3%). No gráfico 4 é possível observar as porcentagens referentes às outras respostas obtidas, como homem transgênero (3,3%), mulher transgênero (0,8%), não-binários (6,5%) e aqueles que preferiram não declarar (4,1%).

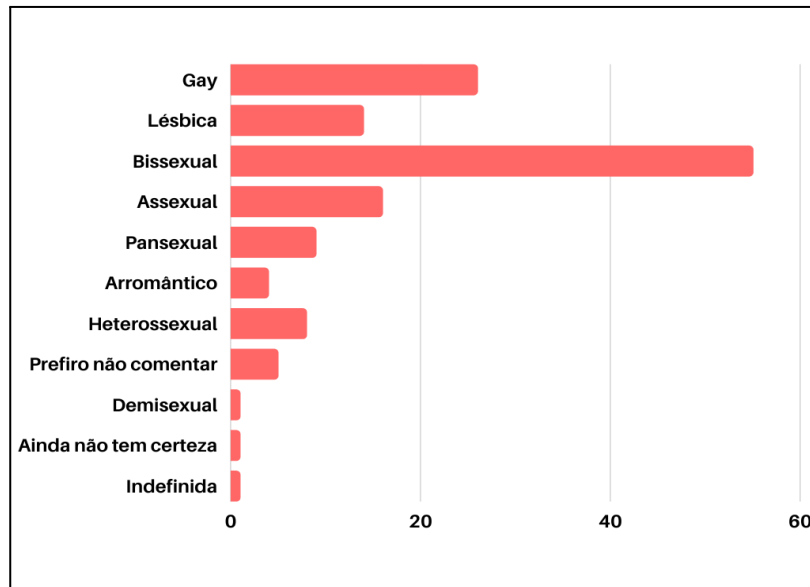
Gráfico 4 – Identidades de gênero.



Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Em relação à orientação sexual, verificou-se que 44,7% dos respondentes são bissexuais, 21,1% são gays, 13% são assexuais e 11,4% são lésbicas. Vale ressaltar que muitos se identificaram com mais de uma orientação, como por exemplo bissexuais e assexuais (5 respostas).

O gráfico abaixo também traz as outras respostas obtidas, que correspondem a 7,3% de pansexuais, 6,5% de heterossexuais, 3,3% de aromânticos, 4,1% preferiram não declarar. Além disso, demissexuais, incertos e indefinidos foram apontados como 0,8% dos respondentes.

Gráfico 5 – Orientações sexuais.

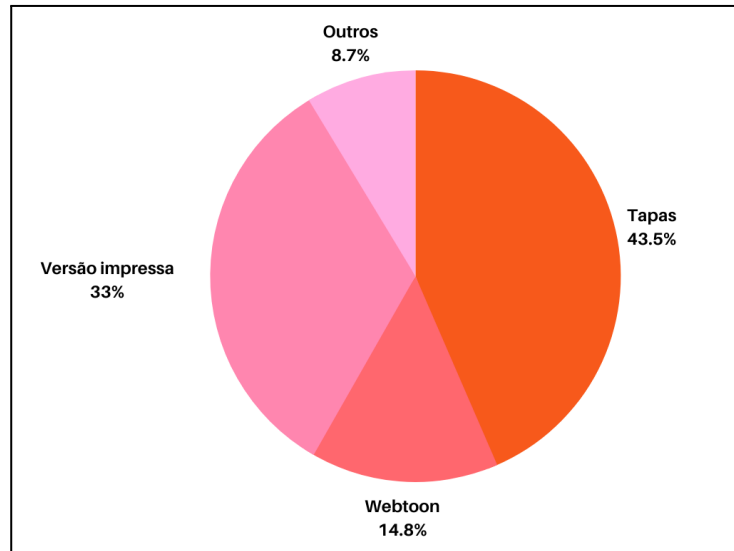
Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Portanto, diante do que foi coletado e apresentado até o momento, observou-se nessa primeira parte do questionário que o público de Heartstopper é diverso, intergeracional e majoritariamente LGBTQIA+.

6.3.2 Relação dos leitores com a obra

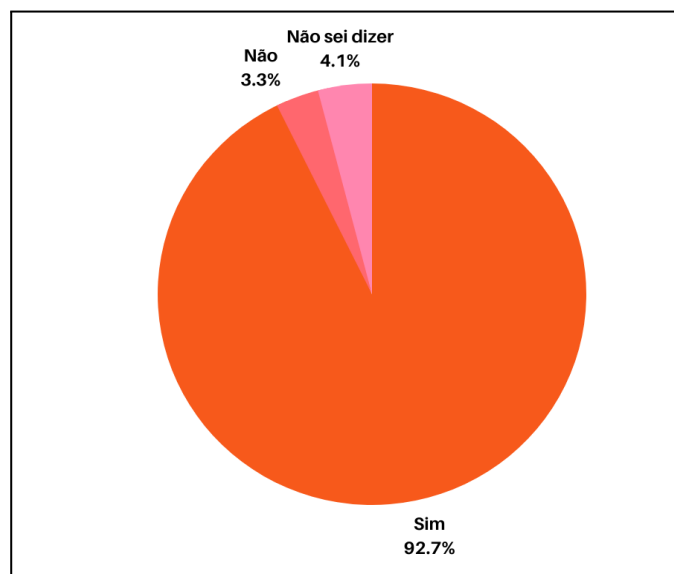
A segunda parte do questionário, como o próprio título da seção indica, teve como intuito compreender a relação dos leitores com a *webcomic*, além de ouvir suas opiniões acerca das perguntas elaboradas. Quando questionados sobre as plataformas utilizadas para a leitura da *comic* Heartstopper, 43,5% dos respondentes escolheram o Tapas como principal aplicativo, enquanto 14,8% escolheram o Webtoon. Apesar da história também ser publicada na plataforma de *blogging* conhecida como Tumblr, nenhum dos entrevistados a escolheu exclusivamente.

Uma outra opção marcada foi a versão impressa, que correspondeu a 33% dos respondentes. Na categoria Outros (8,7%) foram apontadas formas como PDF no Google Drive (6), Google Documentos (1), traduções realizadas no aplicativo Telegram (1), Kindle (1) e junções de mais de um formato de leitura — Tapas, Tumblr e versão impressa (1), Webtoon e versão impressa (1) e Tapas e impressa (2).

Gráfico 6 – Plataformas de leitura.

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

A próxima pergunta buscou saber se as pessoas que leram a história se sentiam representadas pelos personagens criados por Alice. Por conseguinte, obteve-se como resultado que 92,7% dos respondentes conseguem se identificar. Por outro lado, 3,3% responderam que “não” e 4,1% não souberam responder.

Gráfico 7 – Representação por meio dos personagens

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

Em seguida, foi questionado como os respondentes conseguiam visualizar a presença de representatividade LGBTQIA+ na *webcomic*. Grande parte dos entrevistados respondeu que a representatividade é positiva, principalmente pelo

fato de possibilitar com que as pessoas encontrem semelhanças com suas próprias realidades. Um dos respondentes comentou que *“Num geral, a representatividade é ótima. [...] Mas os quadrinhos deixam a desejar na representatividade de pessoas trans, já que a personagem Elle tem pouca relevância na história. Felizmente isso está sendo corrigido na série”*. Vale destacar que a própria Alice é a responsável pelo roteiro da adaptação, o que demonstra preocupação da autora em fazer alterações na obra original para promover melhorias e trazer cada vez mais representatividade para o universo criado por ela.

Entre os 123 comentários recebidos, também destacamos os seguintes:

Diversificada como em nenhuma outra história que eu tenha lido antes. Claro, como consumidora de Boys Love, via algumas letrinhas da sigla representadas nas histórias que consumia, mas acho que heartstopper foi um tico além e esse pequeno, mas significativo, além que faz dela, para mim, uma história incrível em relação a representatividade (RESPONDENTE 85).

Enxergo Heartstopper como uma inovação da representatividade desse público na multimídia. Senti-me representada com personagens e situações mais próximas do que eu já passei, então isso me ajudou a compreender muita coisa e a sentir um conforto como nunca antes. Sou grata à Alice por uma obra tão sensível e necessária... <3 (RESPONDENTE 92).

De forma exemplar. O trabalho da Alice é super importante para a comunidade LGBTQIA+, pois ela consegue representar a comunidade queer de forma simples e natural. É um tipo de representatividade totalmente necessária, é essencial mostrar e reforçar que pessoas LGBTQIA+, mesmo enfrentando diversas lutas diariamente, podem e devem ser felizes (RESPONDENTE 123).

A respeito da motivação para ler a história, foram apontadas as subsequentes justificativas: a adaptação para série feita pela Netflix, recomendação de amigos, elementos visuais como a capa e as ilustrações, a sinopse, o fato de abordar temas sérios e delicados como aceitação, autoconhecimento e saúde mental com sensibilidade e responsabilidade, bem como o predomínio da representação *queer*. Uma das pessoas justificou: *“Inicialmente ser um romance com diversidade. Mas a história me ajudou a descobrir mais sobre minha própria sexualidade e se tornou muito importante pra mim”*.

Outra pessoa relatou: *“Para além da representatividade LGBTQIA+, o que me motivou a ler e ver essa história foi a também relevante diversidade étnica dos personagens”*. Ainda que boa parte das perguntas tivessem como foco tratar da

representatividade *queer*, foi muito satisfatório encontrar no decorrer da pesquisa relatos das pessoas sobre a importância da representação étnica, algo que é bem marcante em *Heartstopper*, mas que não se limita a essa história, tendo em vista que a diversidade é um elemento central nas obras de Alice Oseman.

Apesar de *Heartstopper* se passar na Europa, sobretudo na Inglaterra, isso não impede que a história atravesse as barreiras continentais e alcance pessoas de todas as partes do mundo. Trazendo para o contexto dos leitores brasileiros, consumir narrativas como *Heartstopper* tem contribuído não apenas para confrontar discursos preconceituosos como também para mostrar que todos podemos ser protagonistas de nossas histórias, independente de raças, etnias, orientações sexuais, identidades de gênero, tradições e culturas.

Conforme Castells (1999b), quando se ocupa espaços de produção midiática e cultural que antes eram restritos para uma parcela da sociedade, isso possibilita com que as transformações sociais tomem novos rumos tanto para a reflexão de temas considerados tabus, como também para reivindicar os direitos daqueles que são marginalizados.

Posteriormente procurou-se identificar se os temas abordados em *Heartstopper* são relevantes para discutir o protagonismo de jovens *queer* na sociedade. Foram obtidas 90,2% de respostas afirmativas, enquanto 9,8% dos respondentes não souberam responder. Além disso solicitamos justificativas, e diante das respostas fornecidas destacamos algumas:

Não faço parte da comunidade, mas enxergo que a história trouxe novos rumos para a nova geração. Os jovens que leem *heartstopper* tem a possibilidade de se desenvolver em um ambiente que os abraça e gera novas perspectivas felizes que antigamente não tinham nas histórias (RESPONDENTE 19).

No país violento com pessoas LGBT+ que vivemos, pelo menos eu, como jovem, me sinto mais esperançoso com o futuro e o presente, ver aqueles personagens felizes num amor tão puro e sincero. Ver eles me faz muito bem, fiquei completamente apaixonado em todos (RESPONDENTE 42).

Sim, porque a história trata de vários temas que também se relacionam a ser *queer*, não foca em apenas uma das partes da vivência *queer*, como muitas outras séries fazem. Não é apenas sobre a autodescoberta, apenas sobre o sofrimento ou apenas sobre se assumir. Envolve tudo isso, oq é importante, porque a vivência *queer* envolve tudo isso também, e mostrar todas essas partes ajuda muito jovens que estão no processo de autodescoberta e, ao mesmo tempo, como a série traz tudo isso junto de uma leveza e felicidade, ajuda também as pessoas que já se descobriram e agora estão procurando se ver em algo (RESPONDENTE 118).

Os relatos corroboram, de certo modo, com Chartier (1998, p. 91-92) ao declarar que cada leitor, diante de suas preferências e a cada nova leitura, é um ser único, mas que sua “singularidade é ela própria atravessada por aquilo que faz que este leitor seja semelhante a todos aqueles que pertencem à mesma comunidade”. A leitura é, para muitas pessoas, o meio mais seguro de encontrar clareza e calma diante de tudo o que acontece ao seu redor, assim como se sentirem seguras para desbravarem o mundo por outra ótica, principalmente quando a realidade pode ser cruel.

Ainda nessa perspectiva, a próxima pergunta teve como objetivo averiguar se os leitores consideravam importante ter representatividade LGBTQIA+ nas *webcomics*, o que 99,2% responderam que sim e apenas uma pessoa (0,8%) marcou a opção “não sei dizer”. De acordo com um dos respondentes: *“Pessoas lgbts precisam de representatividade em todas as mídias, é muito bom poder ler algo e se sentir representado, e como webcomics atingem em grande maioria pessoas jovens é ótimo ver mais personagens lgbts por lá”*.

Os relatos obtidos nesta pergunta foram bem significativos, principalmente pelo fato de muitos dos respondentes colocarem suas experiências pessoais e compartilharem suas visões sobre a importância de que para além da violência, do ódio e do preconceito, nós nunca devemos desistir de lutar por dias melhores com muito respeito e amor. Petit (2008, p. 71) alega que “[...] quanto mais formos capazes de nomear o que vivemos, mais aptos estaremos para vivê-lo e transformá-lo”, e os comentários abaixo dialogam com a ideia da autora de maneira excelente.

Sou apaixonada por quadrinhos desde criança, cresci com Turma da Mônica e sempre busquei na leitura uma forma de me entender melhor. Ao crescer fui sendo apresentada à militância lgbtqia+ e depois de muito tempo me vendo como aliada, descobri na verdade fazer parte da comunidade, nessa época já consumia conteúdo queer e ao me descobrir passei a aproveitar ainda mais a mídia com representatividade, além das pessoas à minha volta, esse conteúdo me deu inspiração para não esconder quem eu era e, inclusive, mostrar conteúdo não heterossexual para minha família me dava uma brecha para saber da opinião deles sobre o assunto e o quanto eu estaria segura. Webcomics são um dos meus passatempos preferidos e achar os sites Tapas e Webtoon me fez ter esperança de ser quadrinhista um dia, e reforço que a maior importância da representatividade pra mim é que ela me faz sentir segura (RESPONDENTE 4).

Com toda certeza. O propósito de inserir essas temáticas nas HQs é brilhante, porque expande um campo de conhecimento ao acesso de muitas

peçoas, principalmente adolescentes, que precisam sanar suas dúbidas e eu garanto que obras como essa nos guiam confortavelmente a isso. Fora que as imagens realçam a nossa imaginação, então é um modelo bastante criativo (RESPONDENTE 92).

A última pergunta teve como intuito saber como as peçoas acreditavam que as *webcomics* poderiam contribuir para promover a representatividade LGBTQIA+. Entre os diversos relatos, um dos respondentes comentou: *“Os quadrinhos são uma grande porta de entrada para a leitura. Ter webcomics com personagens LGBTQIA+ pode ser uma maneira incrível de trazer mais jovens para o mundo da leitura, e para que os jovens possam se ver nessas histórias”*. Para Moscovici (2007, p. 8) “as representações sustentadas pelas influências sociais da comunicação constituem as realidades de nossas vidas cotidianas e servem como o principal meio para estabelecer as associações com as quais nós nos ligamos uns aos outros”.

McCloud (2005, p. 152) também esclarece que “Muitas experiências humanas podem ser retratadas em quadrinhos através de palavras ou figuras. [...] Na verdade, palavras e figuras tem um grande poder pra contar histórias quando completamente exploradas”.

Outro indivíduo respondeu: *“Pela versatilidade de poderem ser feitas de maneira autônoma e independente, as Webcomics podem proporcionar o surgimento de novos artistas e talentos, especialmente de autores que são LGBTQIA+, que são os mais adequados para nos fazer sentir representados da forma correta, assim com Alice Oseman fez com Heartstopper”*.

Destacamos ainda as respostas a seguir:

Os jovens que estão descobrindo as suas sexualidades precisam ter representações boas para que eles não pensem que estão sozinhos ou que são aberrações, como algumas entidades religiosas pregam. Além disso, *webcomics* como Heartstopper podem ajudar jovens a entender melhor como se sentem, visto que existe muitos personagens LGBTQIA+, não só apenas gays (RESPONDENTE 36).

Servindo como um espaço de fácil acesso ao público, por geralmente oferecer histórias gratuitas, essa representatividade consegue alcançar um maior número de peçoas. Uma vez que isso acontece, mais peçoas acessam conteúdos do tipo, trazendo informações para todos aqueles que se interessarem por tais histórias. Pode-se dizer que, na era da tecnologia, o impacto dessas histórias é muito grande na vida de todos que costumam ler *webcomics* (RESPONDENTE 109).

Petit (2008, p. 26) argumenta que “[...] os leitores apropriam-se dos textos,

lhes dão outro significado, mudam o sentido, interpretam à sua maneira, introduzindo seus desejos entre as linhas: é toda a alquimia da recepção”. Em tempos de avanços tecnológicos e surgimento de novas gerações, torna-se mais do que necessário reivindicar e fornecer espaços, por meio de todas as produções midiáticas e lugares possíveis, para que as pessoas possam discorrer acerca de suas realidades e esclarecer sem medo de que todos têm o direito de amar, de existir e de criar personagens e histórias que os representam, independentemente de como for.

Em conformidade, Cavalcante (2018, p. 4) relata que ao evocarmos as nossas memórias “[...] é possível reconhecer que o que construímos criticamente em relação ao conhecimento que possuímos está envolto no que somos e naquilo que experimentamos ao longo da vida”, inclusive através da leitura, visto que é por meio de obras literárias e da própria leitura do mundo que os indivíduos passam a entender o seu papel social, reconhecendo seus direitos e deveres, ao mesmo tempo em que se conscientizam sobre a sua existência e autonomia.

Portanto, é nesse sentido que a mediação da leitura em unidades informacionais se insere, principalmente porque ainda segundo Cavalcante (2018, p. 10) trata-se de “[...] um ato de comunicação com o outro ou consigo mesmo, daí a necessidade de se ler criticamente para o exercício da cidadania”. A leitura é emancipatória, e o mediador enquanto agente facilitador das trocas nas ambiências deve, *a priori*, tendo em mente a multiplicidade dos públicos, conhecer os seus usuários e seus anseios, suas realidades e identificações, para assim proporcionar o acesso às obras dos mais variados tipos nos acervos onde possa vir a atuar.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As discussões acerca da importância da representatividade nos múltiplos tipos de meios e mídias de comunicação têm ganhado cada vez mais força no decorrer dos últimos anos. Em tempos de avanços e de mudanças em todos os campos da vida humana, é oportuno comentar que mais do que nunca vivemos numa sociedade que precisa combater os preconceitos e a exclusão de pessoas que são consideradas minorias, mas que na prática representam uma parcela expressiva da população. Portanto, diante do exposto, torna-se essencial invocar algumas considerações.

Sendo assim, é relevante mencionar que a figura do bibliotecário em determinados contextos ainda é vista como a de um profissional fechado e com pouca inserção social, e mesmo com a desmistificação de estereótipos em torno da sua atuação, é válido afirmar que ainda falta um posicionamento mais imersivo dos profissionais da área no que diz respeito à sua maneira de agir diante da sociedade.

Perante tantas possibilidades, podemos chegar a uma medida fundamental: os bibliotecários devem ter como uma de suas prioridades inserir nos ambientes informacionais narrativas que possam representar cada vez mais os diferentes grupos sociais. Isso também significa dizer que investir em histórias que conversem verdadeiramente com os usuários de uma instituição é o melhor jeito de demonstrar que o ambiente está apto não apenas para sanar suas dúvidas ou para promover o desenvolvimento de competências para uso e acesso à informação, como também ser um espaço acolhedor e libertador.

A inserção de *webcomics* nos ambientes informacionais pode ser extremamente proveitosa, pois assim como as histórias em quadrinhos físicas, essas narrativas também têm favorecido um aumento do gosto pela leitura de muitos cidadãos, bem como para a sua autonomia e aprimoramento da capacidade da escrita e artística. Além disso, os quadrinhos também têm feito com que muitos indivíduos se sintam seguros para assumir um papel social transformador.

No que diz respeito ao estudo, esta pesquisa buscou gerar questionamentos sobre diferentes temas: a mediação da leitura na internet, as *webcomics*, os leitores contemporâneos, a representatividade *queer* e as características do letramento digital. Quanto aos objetivos, estabeleceu-se como o principal deles discutir a mediação de leitura e a escrita como práticas sociais no que tange

a representatividade LGBTQIA+. No entanto, para alcançá-lo foi preciso primeiramente definir os objetivos específicos que pudessem nortear os rumos do estudo, assim como a contextualização da temática escolhida e seus devidos recortes.

Portanto, os objetivos específicos foram contemplados, em sua maioria, nas seções destinadas ao referencial teórico. A apresentação dos conceitos de letramento e letramento digital foram abordados na seção 2, bem como a compreensão sobre o perfil dos leitores da atualidade, sobretudo aqueles inseridos nos ambientes digitais. Para isso, foi necessário realizar uma pesquisa bibliográfica e fundamentar-se com base em diferentes autores que falassem a respeito do assunto apontado. Quanto às práticas de mediação da leitura no ciberespaço, a seção 3 explanou as principais ações que podem ser promovidas, bem como refletiu sobre o fazer social do bibliotecário mediador.

A seção 4 e as respostas obtidas na aplicação do questionário colaboraram para o alcance dos objetivos restantes, ou seja, compreender a importância da literatura e da leitura para a autonomia e protagonismo de jovens leitores e a análise da relação do público leitor *queer* com as *webcomics*. Desse modo, concluiu-se que as histórias em quadrinhos digitais têm contribuído de maneira significativa para o debate em prol da causa LGBTQIA+, tanto pelas plataformas onde são publicadas fornecerem um espaço criativo e independente, como pela presença de narrativas *queer* em diversos segmentos e gêneros.

Observou-se, por intermédio das respostas, que o público leitor brasileiro tem procurado cada vez mais por histórias com as quais possam se identificar, seja nos personagens ou nos mínimos detalhes de cada página. Um outro fator interessante que foi analisado é que o público é plural, o que corrobora com a ideia de que não existe um perfil específico de leitores, mas uma multiplicidade que deseja um bem comum: a representação de toda uma comunidade.

Por fim, espera-se que, a partir deste trabalho, outras pesquisas sejam desenvolvidas, abordando tanto a temática dos quadrinhos digitais quanto do protagonismo *queer* na literatura, além da reflexão de como o bibliotecário pode auxiliar para a popularização e disseminação dessas obras diante do seu papel social nas unidades de informação.

REFERÊNCIAS

A1. **On or Off – Volume 1**. Tradução Laura Torelli Lopes. São Paulo: NewPOP Editora, 2021.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação da informação e múltiplas linguagens. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 2, n. 1, 2009. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/119300>. Acesso em: 09 jul. 2022.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação da informação: um conceito atualizado. In: BORTOLIN, Sueli; SANTOS NETO, João Arlindo dos; SILVA, Rovilson José da (org.). **Mediação oral da informação e da leitura**. Londrina: Abecin, 2015. p. 9-32.

BAJARD, Èlie. **Da escuta de textos à leitura**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2014. (Coleção questões da nossa época; v. 51)

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999a. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1)

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999b. (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 2)

CAVALCANTE, Lidia Eugenia. Bibliotecas autogeridas e participação comunitária. In: CAVALCANTE, Lidia Eugenia; ARARIPE, Fátima Maria Alencar (Org.). **Biblioteca e comunidade: entre vozes e saberes**. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2014. p. 29-33.

CAVALCANTE, Lidia Eugenia. Formação do Leitor. In: **Curso de Extensão Formação de Mediadores da Leitura**. Módulo 1. Fortaleza: Fundação Demócrito Rocha, 2018, p.1-15.

CAVALCANTE, Lidia Eugenia; SOUZA, Laiana Ferreira de. Leitura, letramento digital e competência em informação. **Revista Tecnologias na Educação**, ano 8, v. 17, p. 1-12, dez. 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/22737>. Acesso em: 25 jun. 2022.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**. [São Paulo]: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo; Editora UNESP, 1998.

CISGÊNERO. In: **Significados**. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <https://www.significados.com.br/cisgenero/>. Acesso em: 07 jul. 2022.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

ERES FERNÁNDEZ, Isabel Gretel María; KANASHIRO, Daniela Sayuri Kawamoto.

LEITURA: DA ANTIGUIDADE AO SÉCULO XXI. O QUE MUDOU?. **Revista UFG**, Goiânia, v. 13, n. 11, 2017. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/revistaufg/article/view/48394>. Acesso em: 05 abr. 2022.

EVERTON, Carlos José Penha. LGBTQIA+ e Literatura: uma conversa sobre representatividade e representação. **SobreOTatame**, 2020. Disponível em: <https://www.sobreatatame.com/lgbtqia-e-literatura-sobre-representatividade-e-representacao/>. Acesso em: 02 jul. 2022.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio**: o dicionário da língua portuguesa. 8 ed. Curitiba: Positivo, 2010.

FONSECA, João José Saraiva da. A natureza da pesquisa científica – Apostila. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002, cap. 2, p. 19-27.

FONSECA, Magna de Carvalho. **Letramento digital**: uma possibilidade de inclusão social através da utilização de software livre e da educação a distância. 2005, 58 f. Monografia (especialização em Administração em Redes Linux). Programa de Pós-Graduação em ARL. Faepe – Fundação de Apoio ao Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal de Lavras. Lavras, 2005.

FREIRE, Paulo. **A importância do Ato de Ler**: em três artigos que se completam. São Paulo: Autores Associados. Cortez, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.

GONZATTI, Christian. **Bicha, a senhora é performática mesmo**: sentidos queer nas redes digitais do jornalismo pop. 238 f. Dissertação de Mestrado, Unisinos, 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JOUE, Vincent. **A leitura**. São Paulo: Unesp, 2002.

KLEIMAN, Angela. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, Angela. (org.). **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado de Letras, 1995, p. 15-61.

KLEIMAN, Angela. Ação e mudança na sala de aula: uma pesquisa sobre letramento e interação. In: ROJO, R. (org.). **Alfabetização e letramento**: perspectivas linguísticas. Campinas: Mercado de Letras, 1998, p. 173-203.

LAVILLE, Christian ; DIONNE, Jean. **A construção do saber**: manual de metodologia da pesquisa em Ciências humanas. Trad. Heloísa Monteiro e Francisco

Settineri. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix**. São Paulo, Itaú Cultural, 2005. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>. Acesso em: 05 abr. 2022.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIVE-ACTION. In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2022. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Live-action>. Acesso em: 03 jul. 2022.

MAINSTREAM. In: **DICIO, Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2022. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/mainstream/>. Acesso em: 09 abr. 2022.

MARCONI, Marina de Andrade.; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de pesquisa**. 7 ed. São Paulo: Editora Atlas, 2010.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 1995.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M Books do Brasil, 2005.

MENDO, Anselmo Gimenez. **História em Quadrinhos: Impresso vs. WEB**. São Paulo: Unesp, 2008.

MOSCOVICI, Serge. **Representações Sociais: Investigações em psicologia social**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MUNIZ, Ila Mascarenhas. As possibilidades narrativas das webcomics. In: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 4., 2017, São Paulo. **Anais eletrônicos** [...] São Paulo: Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2017. p. 1-12. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/4asjornadas/artigos.php?artigo=q_midia/ila_mascarenhas_muniz.pdf. Acesso em: 16 abr. 2022.

NEWPOP Editora. **NewPOP**, 2022. Seção do website com a apresentação dos selos de publicações da editora. Disponível em: <https://www.newpop.com.br/selos/>. Acesso em: 09 set. 2022.

NUNES, Robson Francisco. Histórias em Quadrinhos do Impresso ao Digital: uma proposta de cronologia. In: ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 10., 2015, Porto Alegre. **Anais**. Rio Grande do Sul: UFRGS, 2015. p. 1-15. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/10o-encontro-20>

15/gt-historia-da-midia-audiovisual-e-visual/historias-em-quadrinhos-do-impresso-ao-digital-uma-proposta-de-cronologia/view. Acesso em: 16 abr. 2022.

OSEMAN, Alice. **Heartstopper, volume 1: dois garotos, um encontro**. 1. ed. Tradução Guilherme Miranda. São Paulo: Seguinte, 2021.

PETIT, Michèle. **Os jovens e a leitura: uma nova perspectiva**. Tradução Celina Olga de Souza. São Paulo: Editora 34, 2008.

PEREIRA, Diego. A formação do leitor literário enquanto intérprete incômodo de seu tempo: um projeto não por acaso negligenciado de letramento ideológico. **Diálogo das Letras**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 113–131, 2018. Disponível em: <http://periodicos.apps.uern.br/index.php/DDL/article/view/574>. Acesso em: 30 jun. 2022.

RIBEIRO, Josiane da Cruz Lima; AMORIM, Ricardo José Rocha; NUNES, Rodrigo dos Reis. Selfies, emojis, likes: representações voláteis e leituras líquidas na era digital / Selfies, emojis, likes: volatile representations and liquid readings in the digital age. **Texto Livre**, Belo Horizonte-MG, v. 9, n. 2, p. 161–173, 2016. DOI: 10.17851/1983-3652.9.2.161-173. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/16733>. Acesso em: 03 abr. 2022.

RICH, Adrienne. Heterossexualidade compulsória e existência lésbica. **Bagoas: estudos gays, gêneros e sexualidades**, Natal, v.4, n.5, 2010, p.17-44.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Ensaio Sobre a Origem das Línguas**. Tradução de Fulvia M. L. Moretto. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2008.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SANTAELLA, Lucia. O leitor ubíquo e suas consequências para a educação. In: Patrícia Lupion Torres. (org.). **Complexidade: Redes de Conexões na produção do conhecimento**. 1ed. Curitiba: Kairós Edições, 2014, v. 1, p. 27-44.

SANTOS, Maria Amélia Silva; BEZERRA, Ada Augusta Celestino; SANTOS, Elaine Cristina dos. A evolução dos tipos de leitores e a importância da leitura para construção do senso crítico. **Encontro Internacional de Formação de Professores e Fórum Permanente de Inovação Educacional**, [S. l.], v. 11, n. 11, 2018. Disponível em: <https://eventos.set.edu.br/enfope/article/view/9204>. Acesso em: 10 abr. 2022.

SANTOS, Raimundo Nonato Ribeiro dos; TARGINO, Maria das Graças; FREIRE, Isa Maria. A temática diversidade sexual na Ciência da Informação: a perspectiva da responsabilidade social. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, v. 4, n. 1, p. 114-135, jan./jun. 2017. Disponível em:

<https://www.brapci.inf.br/index.php/article/download/57240>. Acesso em: 25 jun. 2022.

SEVERINO, Alan. MSN Messenger encerra operações no Brasil após 14 anos de atividade. **Jornal da Globo**, 2013. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornal-da-globo/noticia/2013/05/msn-messenger-encerra-operacoes-no-brasil-apos-14-anos-de-atividade.html>. Acesso em: 09 abr. 2022.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 23, n. 81, 2002, p. 143-160. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/zG4cBvLkSZfcZnXfZGLzsXb/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 16 jun. 2022.

SOARES, Magda. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

SOUZA, Luiza de (Ilustralu). **Arlindo**. São Paulo: Seguinte, 2021.

VILELA, Túlio. Quadrinhos de aventura. In: VERGUEIRO, Waldomiro; RAMOS, Paulo (orgs.). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto, 2015. Cap. 3. p. 73-102.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO APLICADO AOS LEITORES BRASILEIROS DA OBRA HEARTSTOPPER, DE ALICE OSEMAN

Seja bem-vindo, bem-vinda e bem-vinde!

Este questionário tem como objetivo coletar informações para a pesquisa de monografia, desenvolvida no Curso de Graduação em Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará. Informo que os dados coletados serão utilizados apenas para fins de pesquisa, pois servirão para traçar o perfil dos leitores brasileiros da história *Heartstopper*, da escritora e ilustradora Alice Oseman. O intuito é compreender a importância da representatividade e do protagonismo LGBTQIA+ em personagens das histórias em quadrinhos publicadas na internet.

Caso tenha alguma dúvida, você poderá entrar em contato comigo por e-mail, informado a seguir:

E-mail: leandra.alencar.passo@gmail.com

Obrigada pela sua participação!

Você concorda em participar desta pesquisa?*¹⁷

- () Concordo em participar da pesquisa
() Não concordo em participar da pesquisa

1 - PERFIL DOS LEITORES

1. Faixa etária:*

- () 14 a 17 anos
() 18 a 22 anos
() 23 a 27 anos
() 28 a 32 anos
() Acima de 32 anos

2. Informe sua localização (Cidade/Estado):* _____

3. Como você se reconhece e se identifica:*

- () Indígena
() Preto
() Pardo

¹⁷Perguntas com asteriscos foram marcadas como obrigatórias.

- Negro
- Amarelo
- Branco

4. Identidade de Gênero:*

- Mulher cisgênero
- Mulher transgênero
- Homem cisgênero
- Homem transgênero
- Não-binário
- Prefiro não declarar

5. Orientação sexual:*

- Gay
- Lésbica
- Bissexual
- Assexual
- Pansexual
- Arromântico
- Heterossexual
- Prefiro não comentar
- Outros: _____

2 - RELAÇÃO DO LEITOR COM A OBRA

6. Em qual(is) plataforma(s) você leu a *comic Heartstopper*?*

- Tapas
- Webtoon
- Tumblr
- Versão impressa

7. Você se sente representado por algum dos personagens?*

- Sim
- Não
- Não sei dizer

8. Como você enxerga a representatividade LGBTQIA+ na história?*

9. O que te motivou a ler a história?*

10. Você considera que os temas abordados em Heartstopper são relevantes para discutir o protagonismo de jovens *queer*?*

- Sim
- Não
- Não sei dizer

11. Se sua resposta para a questão anterior foi sim, justifique sua resposta.

12. Você considera importante a representatividade LGBTQIA+ nas *webcomics*?*

- Sim
- Não
- Não sei dizer

13. Se sua resposta para a questão anterior foi sim, justifique sua resposta.

14. Como você acha que as *webcomics* podem contribuir para a representatividade LGBTQIA+?*

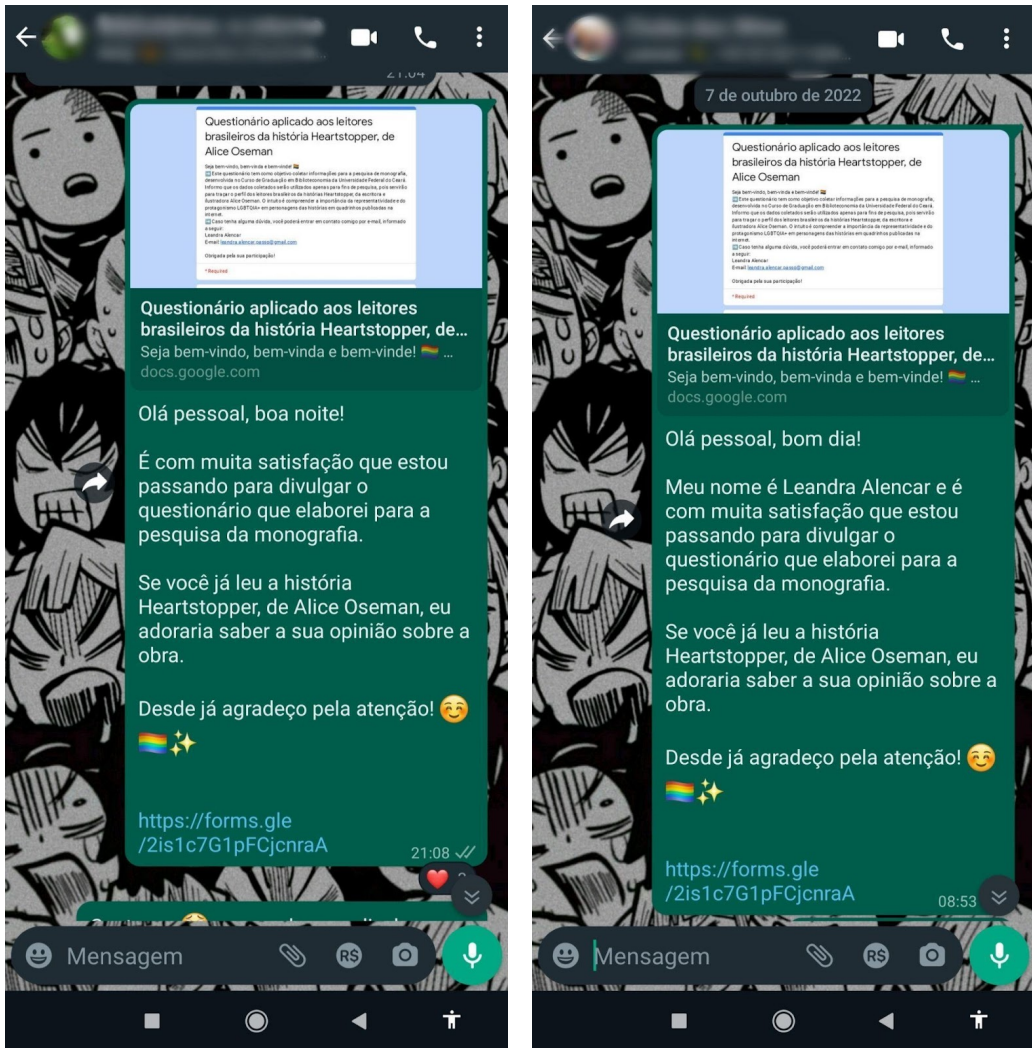
APÊNDICE B - PRINTS DE DIVULGAÇÃO DO QUESTIONÁRIO NAS MÍDIAS SOCIAIS

Foto 1 – Print de divulgação do questionário na rede social Twitter publicado na conta pessoal da autora.



Fonte: Captura de tela feita em 14/11/2022.

Fotos 2 e 3 – Prints de divulgação do questionário em grupos do aplicativo de mensagens instantâneas WhatsApp.



Fonte: Capturas de tela feitas em 14/11/2022.