



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA

THAMI YANA BEZERRA DA PAZ

**MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO DIGITAL A PARTIR DOS WEBTOONS: um estudo**  
da plataforma Comikey

BELÉM – PA

2026

THAMI YANA BEZERRA DA PAZ

**MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO DIGITAL A PARTIR DOS WEBTOONS: um estudo  
da plataforma Comikey**

Trabalho de Curso, apresentado como requisito parcial  
para obtenção do grau de bacharel em Biblioteconomia  
pela Universidade Federal do Pará.

Orientadora: Prof. Dra. Francilene Do Carmo Cardoso.

BELÉM – PA  
2026

---

P348a Paz, Thami Yana Bezerra da.

Mediação da informação digital a partir dos webtoons: um estudo da plataforma Comikey / Thami Yana Bezerra da Paz. — 2026.

40 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Dra. Francilene Do Carmo Cardoso  
Trabalho de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará,  
Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Faculdade de Biblioteconomia,  
Belém, 2026.

1. Webtoons. 2. Comikey. 3. Mediação da informação digital.  
4. inclusão digital. I. Título.

CDD 020

---

THAMI YANA BEZERRA DA PAZ

**MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO DIGITAL A PARTIR DOS WEBTOONS: um estudo**  
da plataforma Comikey

Trabalho de Curso, para obtenção do grau de Bacharela  
em Biblioteconomia, pela Faculdade de Biblioteconomia  
da Universidade Federal do Pará.

Data da avaliação: 24/02/2026

Conceito: \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Francilene Do Carmo Cardoso (Orientadora)  
Universidade Federal do Pará – UFPA

---

Prof. Dr. João Arlindo dos Santos Neto  
Universidade Federal do Pará – UFPA

---

M.<sup>a</sup> Carla Gisely Furtado Matos  
Membro externo PPGCI – UFPA

## AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, e em especial ao meu irmão, Thito, que mais que um irmão, é meu amigo. Obrigada por sempre esclarecer cada dúvida que surgiu ao longo de minha jornada acadêmica, por mínima que fosse, por compartilhar experiências, piadas muito boas e um enorme tempo de tela.

A Miya Kazuki e Misturou Hongo, respectivamente criadora da *novel* e diretor da adaptação para anime de *Ascendance of a Bookworm*, obra que foi o impulso decisivo que me direcionou à escolha da graduação em Biblioteconomia.

À minha orientadora, Francilene do Carmo Cardoso, minha profunda gratidão. Foi ela quem acolheu este projeto ainda em seus estágios iniciais, oferecendo *insights* valiosíssimos e orientação meticulosa que iluminaram cada etapa da construção deste trabalho, desde a concepção até a finalização.

Aos meus queridos amigos que me acompanharam durante a graduação: Mikael, Giovana, Gabriel e Aline. À Giovana e ao Gabriel, minha gratidão por expandirem constantemente meu universo de *webtoons*, sempre com ótimas recomendações e ouvindo as minhas. Gabriel e Aline, que muitas vezes foram pilares de motivação, e Aline, uma líder (e mãe acadêmica) excepcional, sempre capaz de me tirar da inércia.

À minha "*moot*" no *Twitter*, Nick, cuja ajuda foi crucial para localizar um dos painéis utilizados nesta pesquisa.

E, finalmente, aos grupos de *scans GL*, já desativados, que foram minha porta de entrada no mundo dos *webtoons*. Apesar das controvérsias que este trabalho aborda, foi inegável seu papel como primeiro contato com esse formato que viria a ser tão significativo para esta pesquisa.

## APRESENTAÇÃO

Minha relação com *webtoons* começou em 2018, quando descobri esse universo por meio de *scans*. Como leitora ativa, acompanhei a queda de grupos de *scans* e sites como o Mangá Livre e a descoberta gradual das origens desses produtos culturais e fontes legais. Essa vivência no nicho me permitiu observar as dificuldades recorrentes de acesso — desde barreiras linguísticas até limitações financeiras — que afastam leitores de plataformas oficiais.

Ao ingressar na graduação de Biblioteconomia da UFPA em 2021, percebi que essas problemáticas se conectam profundamente com questões centrais da Ciência da Informação: mediação, acessibilidade e democratização cultural.

Desde então, ficou evidente a complexidade do acesso a *webtoons* no Brasil. Apesar da chegada da Comikey ao mercado nacional e das facilidades que oferece — como traduções simultâneas e acesso parcial gratuito —, ainda existe uma distância significativa entre a plataforma e o público leitor de *webtoons*. Essa lacuna se manifesta na escassez de títulos populares licenciados em português e no modelo de cobrança por capítulo, que contrasta com a lógica de assinatura única adotada por serviços de *streaming* consolidados, como *Netflix*.

A justificativa para esta pesquisa emerge da percepção de duas carências críticas: a escassez de estudos sobre mediação informacional a partir dos *webtoons* no contexto brasileiro e a ausência de diretrizes práticas para integração desse formato em bibliotecas. Essa lacuna acadêmica não apenas limita o desenvolvimento de políticas públicas eficazes, mas também perpetua barreiras ao acesso democrático à cultura digital, especialmente para jovens de baixa renda que dependem de alternativas informais.

Portanto, esta pesquisa busca contribuir para ampliar o quadro quantitativo e qualitativo de estudos em Biblioteconomia, especialmente no que diz respeito às estratégias de mediação da informação para conteúdos seriados digitais. Pretende-se contribuir para o debate sobre como bibliotecas e plataformas digitais podem atuar como mediadoras da informação frente aos desafios do acesso legal e da circulação de *webtoons*, ampliando a compreensão sobre práticas de mediação em ambientes digitais contemporâneos.

Este trabalho é apresentado no formato de artigo.

## **MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO DIGITAL A PARTIR DOS WEBTOONS: um estudo da plataforma Comikey**

Thami Yana Bezerra da Paz<sup>1</sup>  
Francilene do Carmo Cardoso<sup>2</sup>

**Resumo:** Este trabalho investiga a mediação da informação digital no contexto dos *webtoons*, compreendidos como recursos informacionais nativos do ambiente digital. O estudo tem como objetivo analisar como se configuram os processos de organização, acesso, disseminação e uso dos *webtoons* em plataformas digitais, com foco na plataforma legal Comikey, considerando as tensões entre o acesso legal e a circulação de conteúdos por meios não autorizados. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório-descritivo, desenvolvida a partir de pesquisa bibliográfica em produções da Ciência da Informação, Biblioteconomia e áreas afins, aliada à análise da plataforma Comikey por meio da análise de conteúdo categorial. Inicialmente, o trabalho contextualiza o surgimento e a consolidação dos *webtoons* como formato de quadrinhos digitais voltados ao consumo em dispositivos móveis, destacando sua popularização no Brasil e os desafios relacionados à oferta legal desses conteúdos. Em seguida, discute-se a mediação da informação digital à luz de autores da área, analisando a atuação da plataforma como mediadora institucional privada, que regula o fluxo informacional por critérios técnicos e mercadológicos. Os resultados indicam que, embora a Comikey promova a organização e a visibilidade dos *webtoons*, o acesso integral aos conteúdos ocorre de forma condicionada, configurando-se como campo de interesse para a Ciência da Informação, particularmente no que diz respeito ao acesso e à mediação da informação em plataformas digitais. Conclui-se que os *webtoons* configuram-se como suportes e registros de leitura no ambiente digital, configurando-se como campo de interesse para a Ciência da Informação e demandando práticas de mediação compatíveis com as dinâmicas digitais.

**Palavras-chave:** Comikey; inclusão digital; mediação digital; *webtoons*.

## **MEDIATION OF INFORMATION THROUGH WEBTOONS: a study of the platform Comikey**

**Abstract:** This study investigates digital information mediation in the context of *webtoons*, understood as informational resources native to the digital environment. The research aims to analyze how processes of organization, access, dissemination, and use of *webtoons* are configured within digital platforms, focusing on the legal platform Comikey and considering the tensions between authorized access and the circulation of content through unauthorized means. This is a qualitative, exploratory-descriptive study, developed through a bibliographic review of works from Information Science, Library and Information Science, and related fields, combined with an analysis of the Comikey platform using categorical content analysis. Initially, the study contextualizes the emergence and consolidation of *webtoons* as a digital comics format designed for consumption on mobile devices, highlighting their growing popularity in

---

<sup>1</sup>Graduanda de Biblioteconomia na Universidade Federal do Pará – UFPA. E-mail: thamiyana.dapaz@gmail.com.

<sup>2</sup> Professora Adjunta da FABIB/UFPA, orientadora do Trabalho de Curso. Coordenadora do LektLab, laboratório de políticas públicas e mediação da leitura. E-mail: francilenecardoso@ufpa.br.

Brazil and the challenges related to the legal availability of such content. Subsequently, digital information mediation is discussed based on theoretical contributions from the field, examining the platform's role as a private institutional mediator that regulates informational flow through technical and market-driven criteria. The findings indicate that, although Comikey promotes the organization and visibility of webtoons, full access to content remains conditional, thus constituting a field of interest for Information Science, particularly with regard to access and information mediation in digital platforms. It is concluded that webtoons can be understood as supports and records of reading within the digital environment, representing a field of interest for Information Science and requiring mediation practices aligned with contemporary digital dynamics.

**Keywords:** Comikey; digital inclusion; digital mediation; webtoons.

## 1 INTRODUÇÃO

Segundo Jin (2015), *webtoons* são quadrinhos digitais em formato vertical otimizados para *smartphones* e distribuídos originalmente na internet e atualmente são uma mídia global. Plataformas como *Naver Webtoon* e *Kakao Webtoon* são notáveis nesse mercado (Myung, 2021), com a primeira alcançando 155 milhões de usuários mensais em 150 países (Webtoon, 2025).

No cenário brasileiro, há a *Comikey*, que atua como principal plataforma legal. Criada em 2019, a plataforma conta com diversas parcerias e realiza traduções simultâneas a lançamentos coreanos e japoneses (*Simulpub*) e acesso gratuito parcial via anúncios ou passes diários (Comikey, 2025). Apesar das facilidades garantidas pela plataforma, a *Comikey* conta com limitações: seu catálogo em português é limitado, o catálogo em português é menos diverso que o de plataformas piratas, as quais, segundo Myung (2021) e Silva (2023) oferecem traduções informais não tão refinadas, mas entregues com mais rapidez, em questões de horas ou poucos dias.

Além disso, o sistema de passes diários não atende à demanda por consumo contínuo, e enfrenta resistência devido ao modelo de monetização fragmentado, ou seja, por capítulos, diferente de serviços de *streaming* tradicionais. Esse aspecto se torna ainda mais relevante considerando uma característica do público-alvo, majoritariamente mais jovem – geração Z e *millenials* –, que conta com recursos financeiros limitados (Myung, 2021). Com isso, a pirataria persiste, evidenciando um descompasso entre a oferta legal e as demandas do público brasileiro.

Essa disparidade é uma das razões do porquê a popularidade dos *webtoons* no Brasil está intrinsecamente ligada à facilidade de acesso via pirataria, mesmo com iniciativas legais. Isso se demonstra na realidade brasileira por meio da Operação Animes, uma operação de repressão à pirataria *online* que abrange não somente *webtoons*, como também animes, mangás, etc. (Brasil,

2024), que expôs a complexidade do cenário: mesmo após o bloqueio de 11 sites, o consumo ilegal persiste.

No Ceará, um único *site* pirata atingia 1,2 milhão de visitantes mensais (G1, 2024), indicando que a repressão não resolve a demanda por acesso imediato e gratuito. Mais recentemente, a Operação 404 (em sua oitava fase, agora), que é uma mobilização internacional contando como Brasil, Argentina, Equador, Paraguai, Peru e Reino Unido, contando com a observação do México e Estados Unidos, realizou bloqueio e suspensão de 535 sites e retirada de milhares de materiais pirateados de repositórios e redes sociais (Brasil, 2025). Enquanto a *Comikey* investe em parcerias globais (Comikey, 2025), a falta de políticas públicas para ampliar o acesso legal a *webtoons* contribui para a manutenção do acesso ilegal.

Nesse contexto, cabe questionar de que maneira as bibliotecas e os bibliotecários, como agentes inseridos em um campo de saber técnico e científico, podem atuar como mediadores diante dos desafios relacionados ao acesso aos *webtoons*. A Biblioteconomia, enquanto área que articula fundamentos teóricos e práticas informacionais, possui instrumentos para propor estratégias de mediação que conciliam acesso, uso e respeito aos direitos autorais.

Entre essas possibilidades, pode-se considerar a negociação de licenças coletivas para acesso a conteúdos digitais, a exemplo de bibliotecas universitárias que adotaram plataformas de *e-books* por meio de contratos institucionais, como a Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), a Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM) e a Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) com a plataforma Minha Biblioteca, conforme relatado por Santos *et al.* (2025), Lima (2025) e Neves *et al.* (2022) — cabe citar que a Universidade Federal do Pará (UFPA) oferece esse serviço com a mesma plataforma em seu site (Universidade Federal Do Pará – Biblioteca Central, 2026) —, bem como ações educativas voltadas à compreensão dos direitos autorais e à promoção de plataformas legais.

Tais iniciativas revelam que a questão central não reside apenas na existência de plataformas comerciais, mas na capacidade de instituições de informação, como as bibliotecas, de mediar conflitos entre interesses econômicos e a democratização do acesso à informação, reafirmando sua função social no contexto digital.

No campo da Ciência da Informação, a mediação da informação pode ser compreendida como um conjunto de ações de interferência realizadas pelo profissional da informação, que visam possibilitar a apropriação da informação de modo a satisfazer, ainda que parcialmente, uma necessidade informacional (Almeida Júnior, 2006). Conforme o referido autor, essa interferência pode ocorrer de diferentes formas, sendo direta ou indireta, consciente ou

inconsciente, individual ou coletiva, o que reforça o caráter processual e não neutro da mediação.

Almeida Júnior (2009) aprofunda essa compreensão ao distinguir a mediação implícita, desenvolvida nos espaços internos dos equipamentos informacionais, como seleção, armazenamento e processamento da informação, e a mediação explícita, que pressupõe a presença do usuário, ainda que mediada por acessos remotos e ambientes digitais. Almeida Júnior e Santos Neto (2014), em coautoria, por sua vez, entendem a mediação como um processo de interposição entre sujeitos ou elementos informacionais, cujo desenvolvimento varia conforme o contexto, os sujeitos envolvidos e, sobretudo, a atuação do agente mediador, reforçando o papel relacional e comunicacional da mediação da informação.

Nesse contexto, a análise também dialoga com o debate sobre inclusão digital, entendida como a existência de condições efetivas de acesso e uso da informação em ambientes digitais, dimensão que atravessa as discussões contemporâneas sobre mediação digital (Silva *et al.*, 2005).

Diante deste cenário, apresenta-se a seguinte questão problema: de que forma os processos de mediação da informação ocorrem na Comikey?

O objetivo geral é investigar a forma que ocorre a mediação da informação por meio de *webtoons* a partir da plataforma *Comikey*. Os objetivos específicos incluem: 1) apresentar a plataforma de *webtoons Comikey*; 2) descrever as práticas de mediação realizadas na plataforma em questão; 3) discutir mediação da informação a partir de *webtoons*, e processos de uso, acesso e democratização da informação nos meios digitais; e 4) analisar o funcionamento da plataforma, identificando de que modo seus modelos de acesso, organização e disseminação da informação influenciam as formas de uso e apropriação dos *webtoons* no ambiente digital.

A pesquisa se justifica pela crescente relevância dos *webtoons* como prática cultural e informacional entre jovens brasileiros — que Branco (2024) afirma que se deu pela facilidade de acesso e divulgação de títulos entre consumidores de conteúdo popular advindo do Leste Asiático, também, simultaneamente, à busca por formas alternativas de acesso diante da elitização do valor dessa mídia — e pela necessidade de compreender como a insuficiência de plataformas legais acessíveis impulsiona a dependência de traduções informais. Ao investigar essa dinâmica, busca-se evidenciar lacunas na mediação da informação e discutir o potencial das bibliotecas na oferta e legitimação desses conteúdos digitais seriados, articulando inclusão informacional, proteção autoral e políticas culturais.

Assim, o estudo contribui para o campo da Ciência da Informação ao analisar modelos de mediação da informação em plataformas digitais, examinando como suas estruturas de organização e acesso se articulam às demandas de públicos consumidores de *webtoons*.

## 2 CONCEITO E BREVE HISTÓRIA DAS WEBTOONS

O termo "*webtoon*", segundo Kwon (2014) é recente e originou-se das palavras "*web*" e "*cartoon*". Complementar a essa simples definição Jin (2015) acrescenta que os elementos que compõem o termo se referem respectivamente à tecnologia e ao conteúdo dessa mídia.

Desde sua produção até circulação e consumo, os *webtoons* são desenvolvidos para o consumo *on-line*, como destacado por Pyo, Jang e Yoon (2019), ilustrado atualmente pelo encaixe pensado perfeitamente para a tela vertical de um *smartphone*. Para além do encaixe, Silva (2023) menciona o *infinite scroll*, que faz referência ao movimento de rolamento de um mouse, isto é, a leitura de uma *webtoon* se dá pelo deslizar da tela de cima a baixo, acompanhando a leitura nessa direção.

Apesar de *webcomics* existirem em outros países, o termo "*webtoon*" é normalmente utilizado para se referir aos "*manhwas*"<sup>3</sup> (quadrinhos coreanos) intrinsecamente digitais, devido a indústria coreana de *webtoons* se diferenciar das indústrias de quadrinhos *on-line* de outros países, de acordo com Jin (2015). Isso inclui os diferentes recursos que possuem, como sua característica principal já mencionadas, como a tela vertical e "*infinite canvas*", além do uso de cor.

Essa mídia emergiu no contexto do *Hallyu* (Onda Coreana), movimento de globalização da cultura sul-coreana que inclui *K-pop*, *K-dramas* e *manhwas* (Nogueira, 2021). A digitalização dos quadrinhos (*manhwas*) como *webtoons* alinhou-se à estratégia de *soft power* do governo, que investiu em tecnologia e distribuição internacional (Branco, 2024).

Quanto ao histórico desse tipo de mídia, a divisão é mencionada em fases referidas por Jin (2015) em gerações, mais especificamente em três. A primeira se refere ao início das publicações por volta do início do século 21, quando ilustradores publicavam em *blogs* e páginas pessoais com o início da *internet* (Kim e Yu, 2019).

O autor Kang Full é atribuído por Jin (2014) como um dos pioneiros nesse período, publicando em sua página pessoal. O domínio do *blog*, agora inacessível, era kangfull.com e segundo Kim (2005), as publicações eram quadrinhos de humor baseados na vida cotidiana.

---

<sup>3</sup> Comics coreanas em sua versão física. De certo modo são antecessores dos *webtoons*. A crise financeira asiática de 1997 permitiu a popularidade de *webtoons* no lugar da mídia em papel, os *manhwas* (Myung, 2021). Apesar da diferença, geralmente a terminologia não é tratada com distinção em comunidades *on-line*.

A segunda geração abrange o período de meados dos anos 2000, onde houve um rápido crescimento das *webtoons* graças a dois grandes portais: *Daum* e *Naver* (Jeong, 2020), nesse cenário Myung (2021, p. 10) acrescenta "o uso dessas plataformas recém criadas foi revolucionária para artistas e leitores; artistas tinham um lugar para mostrar seu trabalho para grandes audiências e leitores tinham uma maneira mais fácil de marcar suas *webtoons*" a isso se acrescenta que agora havia uma maneira melhor de monetizar seus trabalhos.

Por volta de 2010, se inicia a terceira geração, com a chegada de *smartphones* ao cenário em que Pyo, Jang e Yoon (2019, p. 5, tradução nossa) afirmam que "como usuários deixaram de acessar *webtoons* via computador e passaram a usar seus *smartphones*, o consumo de *webtoons* passou por um aumento exponencial". Essa mudança proporcionou o formato característico atual, de uma longa tira vertical. Os autores acrescentam que durante essa terceira onda outras plataformas começaram a adentrar o cenário, somente focadas em *webtoons*, no caso *Lezhin Comics* e *KakaoPage*, o primeiro geralmente focado em obras adultas (*R-rated*) e o segundo expandindo-se também para *webdramas* e *webnovels*.

A popularização coincidiu com a expansão do *Hallyu*, transformando *webtoons* em produtos transmídia. Pinheiro (2022) cita as seguintes obras como adaptadas para dramas, filmes e animes: *Love alarm*, *Sweet Home*, *Profecia do inferno*, *Nosso Eterno Verão*, *Itaewon Class*, *Caçadores de Demônios* e *All of Us Are Dead*, todos os mencionados contidos na Netflix, *As células de Yumi*, *O que houve com a Secretaria Kim?*, *Extraordinary You*, e *Queijo na Ratoeira*, estes distribuídos pela Viki Rakuten. Quanto a animes, a Crunchyroll produziu primariamente os famosos *Noblesse*, *Tower of God* e *The God of High School*, que foi eleito como o melhor na categoria de melhor anime de ação. Recentemente, a adaptação para anime de *Solo Leveling* também foi eleito em várias categorias, como anime do ano e melhor anime de ação (Strazza, 2025).

A conveniência dessas mídias se dá não somente para os leitores por meio do aparelho de telefone celular, abrangendo a denominada "*snack culture*" — consumo de conteúdos culturais em um curto espaço de tempo (Jeong, 2020) —, mas também para os artistas, retomando as mencionadas anteriormente como características próprias dessa indústria (diferentemente das mídias físicas, os *manhwas*, *webtoons* não passam por um processo burocrático — também social e cultural — durante a produção, as plataformas não intervêm nesse processo (Kim e Yu, 2019), facilitando para os artistas), isso se relaciona com a facilidade de produção e publicação.

Outra característica marcante dessa indústria é o relacionamento com a audiência que consome esse conteúdo. *Webtoons* incorporam estratégias de engajamento únicas, como

enquetes que alteram tramas e personalização de diálogos com o leitor (Hirata, 2022). Essas inovações reforçam a natureza colaborativa da mídia, distanciando-a dos quadrinhos tradicionais.

No cenário nacional, Nogueira (2021) registra que a publicação de *manhwas* no Brasil inicia-se apenas no século XXI, sendo o título *Tarot Cafe* a primeira obra coreana voltada ao público feminino, publicada entre 2007 e 2008. O Grande (2016), que foi o apoio de Nogueira (2021) no fornecimento dessa informação, cita a editora Conrad como pioneira no investimento desse nicho de *manhwas* entre 2004 a 2006, acompanhando o boom do *Hallyu* e fracassando, mas quanto a *webtoons*, relata que apenas em 2015 trouxe a adaptação física de um, que no caso era o *webtoon* *Surtada na Dieta*, compilado em três volumes. Fora essa menção, não há títulos específicos, mas sim a menção a plataforma *Line Webtoon* e certas traduções gratuitas feitas no *site* por fãs com uma ferramenta disponibilizada pela própria *Line*.

Além da editora Conrad, O Grande (2016) cita as editoras *Panini*, *Lumus* e *Newpop*. Na época da publicação deste artigo do *site*, não haviam tantos títulos publicados, mas atualmente a editora *Newpop* tem trazido títulos em alta de *webtoons*, como *The Beginning After the end*, *O Único destino dos Vilões é a Morte*, *Love so Pure*, *What Does the Fox Say?*, (Newpop, 2026). A *Panini*, inclusive, em março de 2024, iniciou a publicação do título *Solo Leveling*, que antes era licenciado pela *Newpop* (Queiroz, 2023).

Agora, quanto à circulação *on-line*, Branco (2024) argumenta que a distribuição de *webtoons* no Brasil apresenta dinâmicas distintas das observadas em outros contextos internacionais. Isso ocorre especialmente por barreiras linguísticas, como a ausência do idioma português disponível na *interface* e, relacionado a isso, por mais que haja a ferramenta de tradução por fãs, não é explicitada de maneira clara no uso da plataforma. Apesar da autora exemplificar isso por meio da plataforma *Webtoon by Naver*, isso ocorre nas outras principais plataformas, como na já mencionada *Line Webtoon*. E é a partir dessa limitação que o acesso a *webtoons* passa a acontecer por meios alternativos, ou seja, por meio de *scans*.

Nesse contexto de limitações estruturais das plataformas internacionais quanto à localização linguística e à adequação às demandas do público brasileiro, apenas em 2023 que passa a operar no país a *Comikey*, subsidiária da empresa estadunidense *Comikey Media Inc.*, fundada em 2020 (Comikey, 2025). A plataforma apresenta-se como uma alternativa legal voltada ao mercado nacional, reunindo em seu catálogo *webtoons*, mangás e *manhuas* por meio de parcerias com editoras e estúdios asiáticos, como *Shogakukan*, *Hakusensha*, *Square Enix*, *Shueisha* e estúdios coreanos e chineses.

No Brasil, a Comikey passou a concentrar títulos de grande circulação no nicho de leitores de *webtoons*, incluindo obras que figuram entre as mais acessadas da plataforma, como “*The Broken Ring*” — líder do *ranking* “*Top*” — e “Como Fazer de Um Marido uma Aliança”, que ocupa posições de destaque no mesmo *ranking*. A presença desses títulos contribui para a consolidação da plataforma no cenário nacional, ainda que persistam desafios relacionados à amplitude do catálogo em língua portuguesa e às condições de acesso econômico.

## 2.1 Scanlators

Concomitantemente, não se pode falar de *webtoons* e acesso no Brasil e não discutir sobre *scanlators*, ou simplesmente *scans*. Fabbretti (2017, p. 458) define *scanlation* como "o processo em que textos narrativos gráficos são convertidos em imagens digitais, traduzidas editadas, diagramadas, e por fim, carregados *on-line* para serem compartilhados com outros fãs". Silva (2023) inclui como característica das *scans* um fator não mencionado por Fabbretti que é o trabalho sem fins lucrativos feito por um grupo de pessoas, além de exemplificar os locais onde são disponibilizados os conteúdos, como *site* próprio da *scan*, *site de reposting*, páginas do *Facebook* e o *Discord*.

O trabalho realizado nas *scans* é bastante similar ao que acontece numa editora (Yamashita, 2023), dividido em funções como editores, tradutores e revisores. Algumas funções, como *cleaners* e *redrawers* (edição de balões de fala) também são mencionadas por Silva (2023).

O enfoque das *scans*, que primariamente era apenas com mangás, vem se expandindo nesses grupos, então obras de outras regiões da Ásia, como as de origem chinesa e coreanas (*manhuas* e *manhwas*) também tem alcançado popularidade (Yamashita, 2023), logo, *webtoons* também se encaixam nessa prática.

Segundo Silva (2023), a história das *scans* no Brasil inicia-se em 1998 com a fundação da *MangaScans* (traduzindo obras já populares no Brasil, como *Dragon Ball* e *InuYasha*), seguida por derivativos de grupos e disputas por títulos. Em 2007, destaca-se a expansão do público *shoujo* e a estruturação de *staffs* reduzidas. Já em 2010, conflitos com leitores e alta demanda motivaram o lema “de fã para fã”, visando coibir cobranças indevidas por traduções.

No que se refere aos mangás, Mariano (2024) relata que a relação entre editoras e *scans* não é necessariamente conflituosa, pois as *scans* podem ampliar a visibilidade das obras, permitindo que as editoras identifiquem seu público potencial e incentivem a aquisição do produto físico por meio do interesse prévio dos fãs. Lee (2009) exemplificou esse fenômeno com a obra *Naruto*, que "é tão popular que até mesmo as pessoas que lêem por meio de

*scanlation* ainda compram cópias físicas". Mas esse movimento não é o mesmo quando se trata de *webtoons*, visto que esse é um produto que já nasce na *internet*.

Atualmente *scans* se utilizam de *raws*, que Mariano (2024) define como "versões digitalizadas manualmente de capítulos publicados em revistas de mangás ou dos volumes compilando múltiplos capítulos comprados pelos *scanlators* com o fim de serem escaneados", o desenvolvimento das tecnologias proporcionou uma facilidade maior nesse cenário, ainda mais se tratando de *webtoons*, que *raws* são retiradas diretamente da *internet* nas plataformas já citadas, como *Naver*, *Lezhin*, *KakaoPage*, etc.

Comumente, *scans* brasileiras traduzem para nosso idioma obras já traduzidas por outras *scans* na língua inglesa ou espanhola (Silva, 2023), algo que já acontecia durante a primeira geração das *scans* no Brasil (1999-2003), dada a dificuldade de acesso na época (Mariano, 2024) e que atualmente ocorre pela dificuldade de achar pessoas fluentes no idioma para fazer a tradução direta (Silva, 2023).

Aragão (2016) define a prática em termos jurídicos como ilegal, considerando-a violação de propriedade intelectual. Myung (2021, p. 40, tradução nossa) acrescenta a perspectiva de que o grupo "é um outro tipo de fãs e que há respeito pelos autores e criadores apesar do uso não autorizado", apesar disso, no campo das *webtoons* isso pode ser visto como um risco monetário. Silva (2023) expõe que não é incomum a derrubada de certos *sites* de *scans*, já que é possível alguns autores denunciarem ao descobrirem que sua obra está sendo distribuída sem autorização.

Um dos mais conhecidos *sites* que agrupava traduções de várias *scans* era o *Mangá Livre*. Costa (2024) relata que o *site* agregava milhares de mangás, *webtoons*, *manhuwas* e *manhuas*, mas as atividades precisaram ser encerradas devido a uma ordem judicial. Em escala internacional, Henn (2026) menciona a derrubada do *site* *Bato.to*, que operava como um dos maiores agregadores mundiais de conteúdos pirateados, reunindo traduções de diversas *scans* em múltiplos idiomas.

A exemplo de autores que são vocais sobre a insatisfação com a prática de *scanlation*, a autora de *webtoons BL* (abreviação de *boys love*, gênero de mídias que retratam romances homossexuais/aquileanos) Mingwa — conhecida por obras como *BJ Alex* e *Jinx*, bastante populares no nicho — manifestou-se publicamente em sua rede social *X*, antigo *Twitter*, há cerca de seis anos. Mingwa (2020), questiona a inversão de papéis presente nos discursos de leitores que consomem suas obras por meios ilegais, ressaltando que o conteúdo foi produzido por ela e distribuído sem autorização, e que a falta de recursos financeiros não justificaria o acesso não autorizado às suas criações.

Por ser uma questão recorrente, Eunja, autora da *webtoon BL Low Tide in Twilight* gerou discussões no nicho de leitores de *webtoons* recentemente pela seguinte fala: "Pessoas que traduzem ilegalmente, pessoas que leem traduções ilegais. Não sinto pena, por favor, desapareçam do mundo." (@dmwk00, 2025, 00:09, tradução nossa).

Em uma manifestação posterior, a autora aprofunda sua crítica ao questionar o uso recorrente da pobreza como justificativa para o consumo ilegal de *webtoons*. Para Eunja (2025), o argumento seria frequentemente utilizado para legitimar a violação dos direitos autorais, desconsiderando que a leitura de *webtoons* não é uma necessidade essencial. A autora associa essas práticas à ameaça ao sustento dos criadores e à normalização do roubo de produtos culturais, reforçando sua incompreensão diante da busca por validação social para comportamentos que impactam negativamente o trabalho autoral.

Mais um exemplo, fora das redes sociais, mas dentro do próprio *webtoon*, Dal Hyeon Ji (2021), autora do *BL Love for Sale*, inclui um em um dos painéis de um capítulo extra do *webtoon* o seguinte aviso (Imagem 1): "E para as pessoas que leem meu trabalho em sites ilegais... eu desprezo vocês".

Imagem 1: Balão de diálogo no *webtoon Love for sale*:



Fonte: Lezhin comics, 2021.

Diante do exposto, observa-se que a atuação de *scanlators* e o consumo de *webtoons* por meios não autorizados formam um cenário complexo, com tensões entre acesso, legalidade, ética e sustentabilidade da produção cultural. As reações de autores, a derrubada de grandes *sites* de pirataria e a consolidação de plataformas legais tornam perceptível que o debate ultrapassa a dicotomia entre legal e ilegal, demandando uma análise mais aprofundada dos processos que organizam, regulam e condicionam o acesso à informação. Nesse sentido, torna-

se necessário compreender como se estruturam as práticas de mediação da informação no ambiente digital, temática que é desenvolvida na seção seguinte.

### 3 MEDIAÇÃO DA INFORMAÇÃO DIGITAL

No campo da Ciência da Informação, a mediação da informação, segundo a definição de Almeida Júnior (2006, p. 46), consiste em “toda ação de interferência — realizada pelo profissional da informação —, direta ou indireta; consciente ou inconsciente; singular ou plural; individual ou coletiva; que propicia a apropriação de informação que satisfaça, plena ou parcialmente, uma necessidade informacional”. Essa definição evidencia que a mediação constitui um processo ativo, no qual o profissional da informação atua de forma decisiva na relação estabelecida entre sujeitos, informação e contextos socioculturais.

Trazendo maior especificidade (e atualização) ao conceito de mediação da informação no contexto das transformações tecnológicas, Santos Neto e Barros (2022), dentre outras autorias) trazem a discussão para o ambiente digital, acrescentando que a mediação não se restringe ao espaço físico das bibliotecas, estendendo-se também aos ambientes digitais e às plataformas de interação *on-line*, como *websites*, *blogs* e mídias e redes sociais.

No estudo desenvolvido pelos autores, a mediação da informação é analisada a partir do uso de uma rede social específica, o *Instagram*; contudo, suas reflexões mostram-se pertinentes ao contexto desta pesquisa. Ainda que o foco daquele estudo recaia sobre a atuação institucional da biblioteca — seja em ambientes físicos ou digitais —, interessa aqui ampliar a discussão para além do espaço bibliotecário, considerando a mediação que se estabelece na web como um todo, especialmente em plataformas digitais nativas.

A mediação digital emerge, assim, como resposta direta às transformações tecnológicas que alteraram os modos de acesso, circulação e apropriação da informação. Na fase inicial da *web*, conhecida como *Web 1.0*, predominavam *sites* estáticos, com possibilidades limitadas de interação, nos quais o usuário assumia um papel majoritariamente passivo. Papel esse que muda com a consolidação da *Web 2.0*, esse cenário sofre uma inflexão significativa, marcada pela ampliação das conectividades e pela centralidade da interação, reposicionando o usuário como agente ativo nos processos informacionais (Barros, 2018).

Nesse contexto, Barros (2018) observa que “tudo começou a ser visto e trabalhado como conectável”, exigindo que a informação estivesse acessível e disponível de forma contínua e integrada às práticas sociais. Essa mudança não representa apenas um avanço técnico, mas uma transformação social e informacional, na medida em que altera as formas de comunicação,

interação e produção do conhecimento. Dessa forma, a mediação da informação é reconfigurada, deixando de operar de maneira linear e institucionalizada para assumir contornos mais dinâmicos, participativos e distribuídos nos ambientes digitais.

Diante dessa reconfiguração da mediação informacional no contexto da *Web 2.0*, as bibliotecas passam a ocupar um papel estratégico também nos ambientes digitais, especialmente nas redes sociais *on-line*. Mota e Rodrigues (2020) destacam que essas transformações ampliaram as possibilidades de comunicação, interação e aproximação entre bibliotecas e usuários, uma vez que as redes sociais favorecem a socialização, a participação e o compartilhamento de conteúdo informacionais.

Nesse sentido, essas plataformas configuram-se como uma extensão da biblioteca para além de seus espaços físicos, possibilitando que a mediação da informação ocorra em ambientes amplamente utilizados no cotidiano social. Além de atender ao público já consolidado, a presença das bibliotecas nas redes sociais permite o alcance de usuários potenciais, isto é, sujeitos que ainda não conhecem ou não utilizam seus serviços informacionais.

Conforme observam Santos Neto e Barros (2022), o uso do *Instagram* por bibliotecas universitárias reflete o contexto tecnológico e informacional contemporâneo, no qual os usuários buscam nas redes sociais extensões de suas formas de comunicação e interação, tornando praticamente inevitável a atuação institucional nesses espaços como estratégia legítima de mediação da informação.

Embora a atuação das bibliotecas em redes sociais digitais represente uma dimensão relevante da mediação contemporânea, ela não esgota as transformações em curso, uma vez que o foco desta pesquisa se desloca progressivamente da plataforma de interação para o objeto informacional em si, especialmente aqueles que já nascem no ambiente digital. Nesse sentido, não se trata apenas de mudanças nos suportes de acesso, mas da incorporação de conteúdos cuja produção, circulação e consumo ocorrem integralmente em plataformas *on-line*.

Como exemplo desse movimento, observa-se a inserção de e-books em acervos de bibliotecas universitárias, a exemplo das instituições já mencionadas que adotaram a plataforma Minha Biblioteca (Lima, 2025; Neves *et al*, 2022; Santos *et al.*, 2025; Universidade Federal do Pará – Biblioteca Central, 2026). Essas experiências expressam a necessidade de repensar modelos tradicionais de mediação, acesso e apropriação da informação frente a objetos digitais mediados por infraestruturas tecnológicas e, frequentemente, por plataformas privadas. Nesse contexto, a mediação digital, conforme destaca Assis (2024), envolve atividades de facilitação do acesso, da seleção e da compreensão da informação digital, exigindo estratégias compatíveis com as especificidades desses objetos nato digitais.

Essa adaptação torna-se ainda mais complexa no caso de conteúdos digitais seriados como as *webtoons*, marcados pela fragmentação do acesso, pela dependência de dispositivos específicos e por modelos de distribuição controlados por empresas comerciais.

Conforme aponta Almeida Júnior (2006), a mediação da informação envolve interferências constantes e não neutras pelo profissional da informação, o que implica reconhecer que as escolhas institucionais relacionadas à incorporação desses objetos informacionais impactam diretamente os processos de acesso e apropriação da informação.

Nesse contexto, Barreto (2009) ressalta que a apropriação da informação em ambientes digitais não se limita ao acesso ao conteúdo, mas envolve processos de interpretação e assimilação condicionados pelo formato em que a informação está inscrita, exigindo do receptor competências específicas para lidar com estruturas digitais não lineares. Assim, a mediação de objetos informacionais nato digitais demanda não apenas infraestrutura tecnológica, mas também níveis adequados de fluência digital, condição necessária para que a informação acessada possa ser efetivamente compreendida, assimilada e transformada em conhecimento.

A inclusão digital, nesse cenário, pode ser compreendida como a garantia de condições efetivas de acesso e uso da informação em ambientes digitais, para além da mera conectividade técnica (Silva *et al.*, 2005). Tal perspectiva permite analisar criticamente modelos de acesso que, embora ampliem a oferta informacional, mantêm condicionantes econômicos e tecnológicos que impactam a experiência dos usuários.

Observando isso, destaca-se que experiências institucionais já vêm sendo desenvolvidas em diferentes contextos, demonstrando a viabilidade da mediação bibliotecária de conteúdos nato digitais.

Na Coreia do Sul, por exemplo, foi inaugurada em junho de 2025 a *Yeonje Comics Library*, primeira biblioteca pública dedicada exclusivamente a quadrinhos e *webtoons*, oferecendo acesso gratuito a um amplo acervo por meio de *tablets* e dispositivos digitais, além de espaços voltados à leitura, à produção e à experimentação criativa desses conteúdos (Seo, 2025).

Ademais, iniciativas em bibliotecas universitárias fora do contexto sul-coreano, como o desenvolvimento de coleções de *manhwas* (são mídias físicas, mas cabe considerá-los por serem parte da mesma “família”) para fins de ensino e pesquisa (Ku, 2023), apontam o reconhecimento crescente do valor informacional e acadêmico desses conteúdos. Essas experiências indicam que a incorporação de objetos nato digitais pelas bibliotecas não apenas é possível, mas já está em curso, o que torna necessário compreender, de forma mais aprofundada, as características informacionais desses conteúdos — como é o caso dos *webtoons*.

É nesse contexto de adaptação institucional a objetos nato digitais que se inserem os *webtoons*, que como já exposto anteriormente, são compreendidos como objetos informacionais digitais seriados que já nascem no ambiente *on-line* e são consumidos majoritariamente por meio de dispositivos móveis. Inseridos na lógica da sociedade em rede, esses conteúdos caracterizam-se pelo acesso rápido, pela leitura contínua e pela forte presença de elementos interativos, como seções de comentários e mecanismos de engajamento.

As características de instantaneidade e ubiquidade destacadas por Barros (2018) tornam-se evidentes nesse formato, uma vez que o consumo dos *webtoons* ocorre em fluxos constantes e integrados às práticas cotidianas dos usuários. Assim, os *webtoons* configuram-se como produtos culturais informacionais que demandam novas formas de mediação, compatíveis com as dinâmicas digitais contemporâneas.

Conforme discute Gomes (2014), a mediação da informação envolve compartilhamento, cooperação e abertura ao diálogo, além de possibilitar intersecções entre o “velho” e o “novo”, aspecto que se manifesta nos *webtoons* ao articularem narrativas tradicionais das histórias em quadrinhos com recursos digitais interativos. Assim, a mediação desses conteúdos evidencia processos híbridos, nos quais a inovação tecnológica convive com formas consolidadas de produção e apropriação cultural.

Barros (2018), em sua dissertação, discorre sobre o conceito de mediação custodial, a partir de Silva (2009), que, como o nome sugere, baseia-se na retenção e o não compartilhamento de informações e conhecimentos. Trata-se de um modelo que surgiu a partir do século XVIII, fundamentado na visão da informação como patrimônio, algo a não ser difundido e dura até a era da informação. O modelo é descrito de forma crítica, por dificultar o acesso do leitor em vez da difusão plena da informação, e é contraposto à mediação pós-custodial, que, com o impacto das novas tecnologias, ampliou significativamente as possibilidades de acesso à informação.

Ao observar esse conceito de mediação custodial, torna-se possível relacioná-la com determinadas práticas adotadas por plataformas legais de *webtoons* no que se refere à retenção e ao controle do acesso à informação. Ainda que inseridas em um ambiente digital e se utilizando de tecnologias contemporâneas, essas plataformas operam, em muitos casos, a partir de modelos de acesso fragmentado, com liberação condicionada por capítulos, limitações linguísticas (como a escassez de traduções para o idioma português) e barreiras de ordem econômica, fatores que impactam diretamente a forma como os usuários acessam, utilizam e se apropriam desses conteúdos informacionais. E em contraste com essas dinâmicas que a *Yeonje*

*Comics Library*, mencionada anteriormente, exemplifica uma alternativa de mediação digital que privilegia o acesso gratuito e mediado a esses conteúdos.

Essa dinâmica indica que, embora distintas do modelo custodial clássico, certas estruturas de acesso digital podem reproduzir lógicas semelhantes de controle do fluxo informacional, priorizando a gestão e a retenção do conteúdo em detrimento da difusão plena. A mediação da informação, sendo um processo não neutro e atravessado por interesses econômicos, políticos e culturais, permite analisar criticamente essas dinâmicas. Nesse sentido, as escolhas institucionais e mercadológicas das plataformas influenciam diretamente os processos de mediação e as condições de acesso aos conteúdos, especialmente em contextos marcados por desigualdades.

Para além desse aspecto, Almeida Júnior amplia a discussão ao enfatizar o papel social do profissional da informação, particularmente da pessoa bibliotecária, ao afirmar que os espaços informacionais não são neutros nem isolados da realidade social, mas se constituem em permanente interação com as transformações da sociedade, as quais “exigem posturas e mudanças tanto do espaço informacional, como dos que nele atuam e dos serviços implantados e oferecidos” (Almeida Júnior, 2006, p. 47).

Nessa mesma perspectiva, Gomes (2014) compreende o agente mediador da informação como um protagonista do processo de mediação e, conseqüentemente, um protagonista social, cuja atuação se dá no encontro entre sujeitos, dispositivos culturais e necessidades informacionais diversas. Para a autora, a mediação bem-sucedida possui um caráter revelador, capaz de sinalizar possibilidades e potencialidades antes invisibilizadas, permitindo que os sujeitos envolvidos encontrem novos caminhos de apropriação da informação e construção de sentidos. Assim, o potencial da pessoa bibliotecária, no contexto da mediação digital, ultrapassa a dimensão técnica, assumindo uma função social ativa, crítica e transformadora frente aos desafios contemporâneos do acesso à informação.

#### **4 METODOLOGIA**

Do ponto de vista de sua natureza, trata-se de uma pesquisa básica, conforme Silva e Menezes (2005), uma vez que objetiva ampliar a compreensão teórica acerca da mediação da informação digital em plataformas de webtoons, sem propor intervenção prática ou aplicação imediata.

Quanto à tipologia, trata-se de uma pesquisa descritivo-exploratória, de abordagem qualitativa, desenvolvida por meio de revisão bibliográfica e documental, em livros, artigos e *e-books*, disponíveis em bases de dados científicas da área da Ciência da Informação e da

Biblioteconomia, com o objetivo de analisar conceitos relacionados à mediação da informação digital, aos *webtoons* e à disseminação da informação.

Considerando a ainda limitada produção bibliográfica da Ciência da Informação sobre os *webtoons*, a pesquisa recorre a estudos provenientes de áreas afins, como Letras e Linguística, que contribuem para a compreensão das narrativas, dos processos de leitura e das práticas culturais associadas a esses conteúdos digitais. No caso da produção em língua portuguesa, realizou-se varredura em repositórios de universidades brasileiras e, complementarmente, buscas no *Google Scholar*, a fim de ampliar o alcance dos resultados. No que se refere à produção em língua inglesa, esta foi identificada principalmente por meio de buscas no Portal de Periódicos da CAPES, com acesso a bases internacionais como Taylor & Francis, nas quais se concentra uma produção mais ampla e consolidada sobre o tema.

Enquanto na pesquisa documental, que, conforme Gil (2008, p. 51), “assemelha-se muito à pesquisa bibliográfica, diferenciando-se desta pela natureza das fontes”, valendo-se de “materiais que não recebem ainda um tratamento analítico”, foi realizada a análise da plataforma de *webtoons Comikey*, visando compreender suas formas de organização, acesso e disponibilização dos conteúdos, bem como as estratégias que influenciam o acesso e a compreensão da informação pelo usuário.

Na etapa exploratória, são mapeadas as práticas de mediação da informação na plataforma *Comikey*, considerando aspectos como a organização do acervo e as formas de acesso disponibilizadas ao usuário. Na fase descritiva, são apresentadas e analisadas as experiências de mediação da informação identificadas a partir da observação da plataforma, com ênfase nos modos de disponibilização, circulação e acesso aos *webtoons*.

A análise dos dados foi inspirada pela Análise de Conteúdo, conforme proposta por Bardin (2004), desenvolvida em três etapas: (1) pré-análise, com a organização do corpus e definição dos recortes analíticos; (2) exploração do material, com a identificação e categorização das práticas de mediação observadas na plataforma; e (3) tratamento dos resultados e interpretação, a partir da articulação entre as categorias emergentes e o referencial teórico adotado.

De acordo com Caregnato e Mutti (2006), esse tipo de análise fundamenta-se no desmembramento do material em unidades de registro e em seu posterior reagrupamento por similaridade temática, permitindo a interpretação dos dados a partir de características comuns identificadas no *corpus*.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

De acordo com informações da aba “*about us*” (domínio estadunidense) e “sobre nós” (domínio brasileiro) da plataforma, a *Comikey Media Inc.* é uma empresa imaginada em 2019, registrada em abril de 2020 por quatro membros e incorporada em Portland, Oregon, Estados Unidos (Comikey, 2026a).

A plataforma surge a partir da iniciativa de um grupo de entusiastas de mangás e *webtoons*, reunindo profissionais das áreas de tecnologia, tradução e produção editorial digital, com o objetivo de criar um ambiente integrado para a publicação e o consumo legal desses conteúdos. Ao longo de sua trajetória, a empresa consolidou parcerias com editoras e estúdios de diferentes países, o que ampliou progressivamente sua atuação no mercado global de quadrinhos digitais.

No que se refere à sua proposta institucional, a Comikey se apresenta como uma plataforma oficial de publicações digitais voltada à difusão de mangás, *manhuas* e *webtoons*, orientada pelos princípios de acessibilidade, diversidade de conteúdo e valorização dos criadores.

Entre seus objetivos centrais estão a oferta de conteúdos a preços considerados acessíveis, a disponibilização multiplataforma (incluindo acesso por computadores e dispositivos móveis) e a promoção de lançamentos simultâneos (*simulpub*), permitindo que leitores de diferentes regiões tenham acesso a novos capítulos no mesmo período de publicação nos países de origem. A empresa também destaca o compromisso com a remuneração justa dos criadores e com a redução de barreiras linguísticas por meio de processos de localização em múltiplos idiomas, incluindo o português (Comikey, 2026a).

Quanto ao público-alvo, a plataforma se dirige a leitores interessados em mangás, *manhuas* e *webtoons*, abrangendo diferentes faixas etárias e preferências de gênero. No contexto brasileiro, a atuação é de uma subsidiária da empresa que opera uma versão localizada da plataforma — que é o enfoque da pesquisa —, lançada em fevereiro de 2023 (Comikey, 2025), sob o domínio *br.comikey.com*, com foco em conteúdos em língua portuguesa e em estratégias de acesso que combinam modelos pagos e gratuitos.

Seu aplicativo disponibilizado na *Google Play Store* brasileira registra mais de 500 mil *downloads* e possui classificação indicativa para maiores de 16 anos, refletindo seu alcance entre usuários habituados ao consumo de *webtoons* em seus *smartphones*.

Além disso, em uma análise da estrutura institucional da *Comikey* que incluiu a observação do perfil público da empresa na plataforma LinkedIn (Comikey, 2026b), não foram

identificados profissionais com formação em Biblioteconomia, o que sugere que as práticas observadas são conduzidas predominantemente por equipes técnicas e comerciais.

Considerando esses aspectos institucionais e de público-alvo, observa-se que a *Comikey* atua como mediadora da informação digital ao organizar, disponibilizar e regular o acesso aos seus conteúdos de modo a favorecer sua disseminação e apropriação pelos usuários. Essa mediação se materializa não apenas nas políticas de acesso adotadas pela plataforma, mas também na maneira como o catálogo é estruturado e apresentado no ambiente digital.

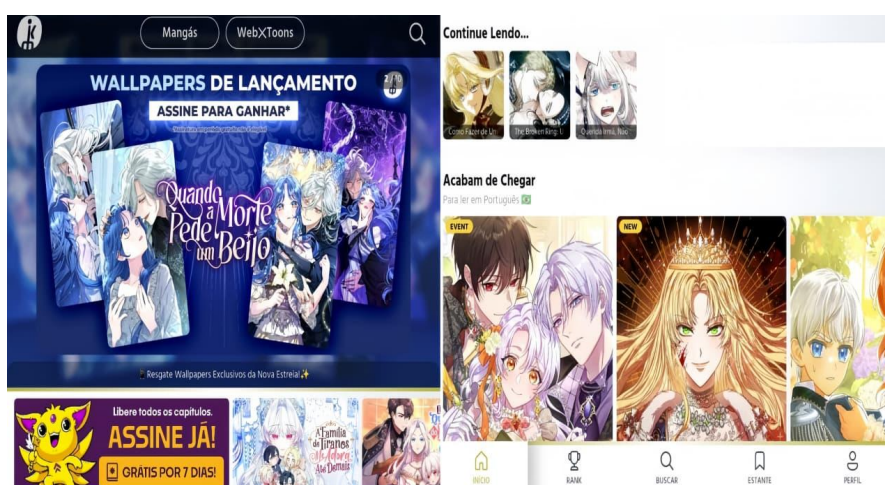
Assim, para compreender como esses processos se concretizam na prática, foi necessário analisar a disposição do catálogo *on-line* e os mecanismos de organização do acervo oferecidos aos usuários.

### 5.1. Disposição do Catálogo online

A organização do acervo no aplicativo da *Comikey* inicia-se pela tela principal (Imagem 2). Na parte superior da interface, observa-se a presença das abas “Mangás” e “WebXToons”, que permitem a segmentação inicial do acervo por tipo de obra, bem como o ícone de busca, localizado no canto superior direito, possibilitando o acesso direto à pesquisa por títulos ou gêneros.

Logo abaixo, a plataforma apresenta uma área de destaques dinâmicos, composta por *banners* que se deslocam horizontalmente, nos quais são divulgados lançamentos recentes, promoções, eventos e títulos em evidência.

Imagem 2 – Tela inicial do aplicativo Comikey



Fonte: Comikey (2026)

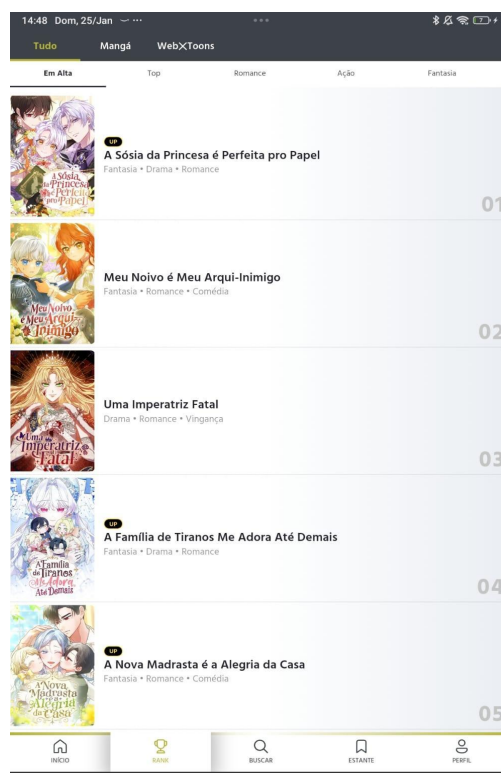
Na sequência, a tela inicial exibe a seção “Continue lendo”, que reúne os títulos recentemente acessados pelo usuário, funcionalidade visível apenas quando há cadastro e login ativo na plataforma. Essa seção favorece a retomada da leitura e a continuidade do consumo informacional, reduzindo o esforço de busca e localização de conteúdos já iniciados. Ao rolar a tela, o usuário encontra novas sugestões organizadas em categorias como “Acabaram de chegar” e “Últimas atualizações”, que priorizam a apresentação de conteúdos recém-incorporados ou atualizados no acervo, contribuindo para a descoberta de novas obras e para a atualização constante do usuário em relação às mudanças no catálogo.

Um elemento dessa organização é o calendário de lançamentos, que apresenta abas como “Em breve”, “Diariamente” e os dias da semana, indicando quando ocorrem as atualizações de capítulos dos *webtoons*. Esse recurso contribui para a previsibilidade do acesso e para o acompanhamento seriado das obras, aspecto muito importante no consumo de quadrinhos digitais.

Abaixo do calendário, a plataforma continua a sugerir conteúdos por meio de seções temáticas, como “Joias Comikey”, notícias e artigos institucionais, além de categorias promocionais e curatoriais, tais como “Olha só quem voltou”, “Qual será sua escolha?” “Voltamos em Breve” e “finalizadas” além de outros grandes eixos temáticos, como BL, fantasia e romance.

Além disso, seleções individuais de títulos, nas quais personagens são apresentados por meio de artes em estilo *chibi*, com função introdutória e de engajamento. É uma apresentação bastante similar a de outras plataformas de *webtoons* e também plataformas de *streaming*.

Na aba “Rank” (Imagem 3), a organização do acervo é estruturada a partir de critérios de popularidade, funcionando como um mecanismo de visibilidade orientado pelo engajamento dos usuários. Na parte superior da tela, observa-se novamente a divisão do acervo nas abas “Tudo”, “Mangá” e “WebXToons”. Abaixo dessas abas, o ranking é segmentado em categorias como “Em alta”, “Top”, “Romance”, “Ação”, “Fantasia”, “Drama”, “BL”, “Comédia”, “Mistério” e “GL”, permitindo a visualização tanto dos títulos mais consumidos de forma geral quanto daqueles mais acessados dentro de cada gênero específico. Em seguida, os títulos são apresentados em ordem numérica, geralmente do primeiro ao trigésimo lugar, ocorrendo exceções nas categorias BL (*Boys Love*) e GL (*Girls Love*), que apresentam listas reduzidas em razão do menor número de obras disponíveis.



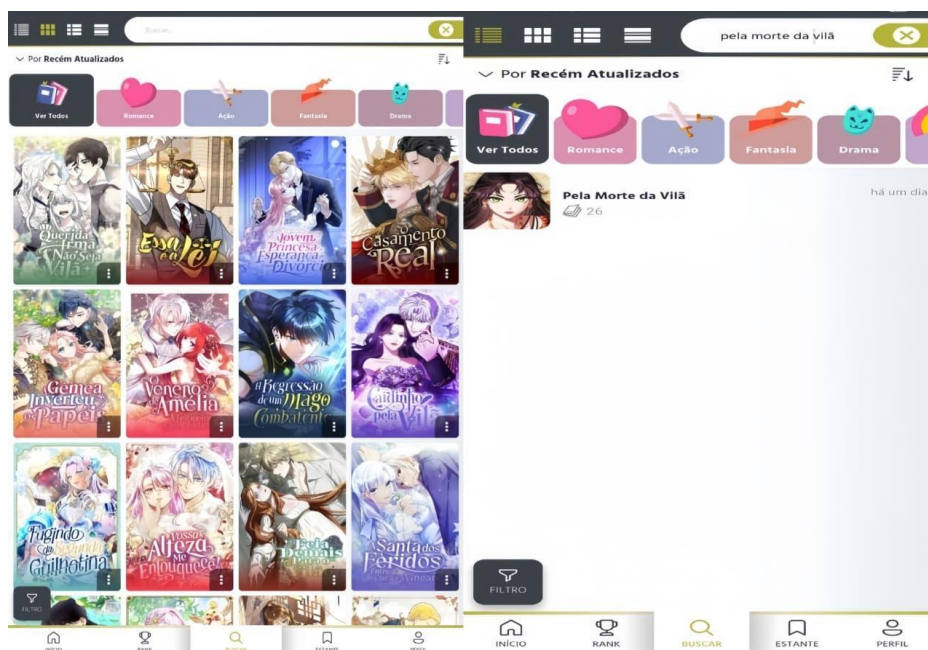
Fonte: Comikey (2026).

A tela de busca da Comikey (Imagens 4 e 5) pode ser acessada tanto pelo ícone de lupa localizado no canto superior da tela inicial quanto pelo botão correspondente na barra inferior do aplicativo. Na parte superior dessa interface, o usuário pode escolher o modo de visualização dos resultados, alternando entre a apresentação em lista ou por ícones das capas, além de dispor de uma caixa de busca textual para localizar títulos específicos. Logo abaixo, uma opção de ordenação permite reorganizar os resultados por critérios como “Recém atualizados”, “Ordem alfabética”, “Popularidade” e “Número de capítulos”, oferecendo diferentes perspectivas de exploração do acervo.

Em seguida, são apresentados ícones de categorias que incluem a opção “Ver todos” e os mesmos gêneros já observados na aba “Rank”. A listagem de títulos é então exibida conforme as escolhas do usuário, em formato de lista ou de capas. Complementarmente, no canto inferior esquerdo da tela, encontra-se um sistema de filtros avançados que possibilita refinar a busca por idioma (inglês ou português), formato (todos, *comics*, mangás ou *webtoons*), gêneros narrativos — abrangidos por categorias amplas, como romance e fantasia, e até marcadores mais específicos, como *isekai*, reencarnação, vilã, murim, regressão e *slice of life* — e etiquetas editoriais, como “Exclusiva”, “Completa” e “Mais em breve”.

Essa multiplicidade de filtros expõe uma organização do acervo orientada à diversidade de interesses e perfis de leitura, reforçando o papel da busca como instrumento central de acesso e apropriação da informação na plataforma.

Imagem 4 e 5 - Tela de busca da Comikey



Fonte: Comikey (2026).

Embora a interface de busca permita localizar títulos específicos, como exemplificado na pesquisa pelo *webtoon* “*Pela morte da vilã*” (Imagem 5), a plataforma não disponibiliza registros catalográficos estruturados nem apresenta metadados organizados segundo padrões formais de descrição bibliográfica. Ainda assim, informações descritivas relevantes sobre cada obra podem ser acessadas na página individual da série (Imagens 6 e 7), onde são apresentados dados como título, gêneros, etiquetas temáticas, número de episódios, *status* de atualização e créditos editoriais.

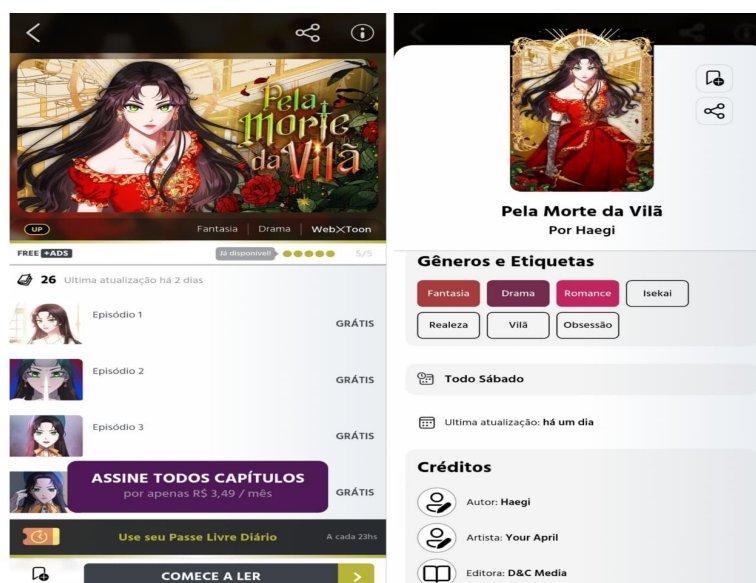
Esses elementos funcionam como metadados descritivos voltados à navegação e à compreensão do conteúdo pelo usuário, e dessa forma contribui para a contextualização da obra e sua recuperação informacional no ambiente da plataforma, ainda que não estruturados segundo padrões formais de descrição bibliográfica.

Ao acessar um título individual (Imagem 6), a tela apresenta, na parte superior, no canto esquerdo, o ícone de retorno à navegação anterior e, no canto direito, os ícones de compartilhamento e de informações adicionais. Este último direciona o usuário a dados como

título, sinopse, *tags*, status de atualização, última visualização e créditos da obra, contendo autor, artista e editora (Imagem 7).

Abaixo desses ícones, é exibida a arte da capa do título, acompanhada, no canto inferior esquerdo da imagem, da indicação de gênero e tipo de obra, bem como do modo de acesso disponível, como gratuito, por anúncios ou por meio de *keys*.

Imagens 6 e 7 - Exemplificação de título individual e aba de informações



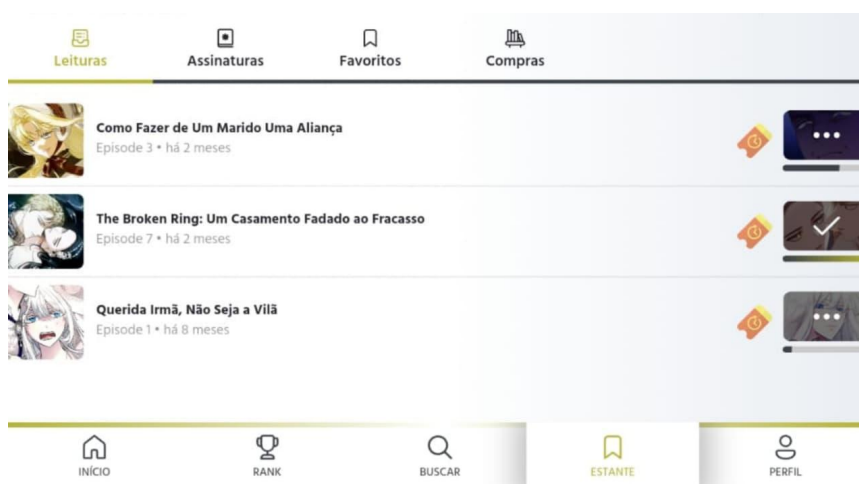
Fonte: Comikey (2026)

De volta a tela de título individual, são informados o número total de episódios e a data da última atualização, elementos que permitem ao usuário acompanhar a periodicidade da publicação e o estágio de desenvolvimento da série. Logo abaixo, os episódios são listados individualmente, em ordem sequencial, sendo que aqueles já visualizados apresentam um símbolo indicativo tornando-se acinzentados/esmaecidos, enquanto, à direita, é sinalizado se o acesso é gratuito ou requer o uso de *keys*, facilitando a identificação imediata das condições de leitura.

Ao rolar a tela, são exibidas sugestões de outros títulos relacionados, baseadas na obra selecionada, o que amplia as possibilidades de navegação e descoberta de novos conteúdos dentro da plataforma. Na barra inferior, permanece visível a opção de assinatura da série, com indicação de valor, uma mensagem sobre a possibilidade de usar passe livre (quando disponível), além dos botões para adicionar o título aos favoritos e para iniciar a leitura, concentrando em um único espaço as principais ações de interação do usuário com a obra.

A aba “Estante” (Imagem 8) organiza os conteúdos vinculados à conta do usuário. Na parte superior da tela, estão dispostas as abas “Leitura”, “Assinaturas”, “Favoritos” e “Compras”, que separam os títulos conforme o tipo de vínculo estabelecido. Abaixo dessas categorias, as obras são apresentadas em formato de lista, permitindo acesso direto aos títulos armazenados em cada seção.

Imagem 8 - Aba “estante” da Comikey



Fonte: Comikey (2026)

Em relação ao suporte ao usuário, a *Comikey* disponibiliza uma central de ajuda acessível por meio da aba “Perfil” do aplicativo, localizada no canto superior direito da interface. Ao deslizar a tela, o usuário encontra diferentes canais de atendimento e comunicação, incluindo links para comunidades no *Discord* e no *WhatsApp*, além de perfis oficiais nas redes sociais *Instagram*, *YouTube*, *X/Twitter*, *Facebook* e *TikTok*.

De acordo com as orientações presentes no FAQ da plataforma, eventuais erros ou problemas podem ser reportados por meio do servidor no *Discord*, do *chat* de suporte ou pelo endereço eletrônico [support@comikey.com](mailto:support@comikey.com), reforçando uma estratégia de suporte distribuída em múltiplos canais digitais. Quanto à acessibilidade, o uso específico de descrições de painéis (texto alternativo) não é uma funcionalidade nativa anunciada.

Para além desses aspectos citados, outra dimensão da mediação digital realizada pela *Comikey* refere-se às formas pelas quais o usuário pode acessar os conteúdos disponíveis. Nesse sentido, a subseção seguinte contém a análise dos modelos de acesso adotados pela plataforma e suas implicações para a experiência informacional do leitor.

## 5.2 Formas de Acesso pelo Usuário

O acesso aos conteúdos na *Comikey* ocorre por meio de um sistema híbrido que combina modalidades gratuitas e pagas, estruturadas a partir de mecanismos de desbloqueio temporário ou permanente de capítulos. A plataforma utiliza uma moeda virtual denominada *Keys* (chaves), empregada para liberar capítulos individuais, pacotes de capítulos ou séries completas, além de oferecer alternativas gratuitas mediadas por tempo de espera ou visualização de anúncios.

a) Sistema de chaves (*Keys*) e *Xtra Keys*.

As *Keys* constituem a moeda principal da plataforma e são utilizadas para o desbloqueio de capítulos, pacotes de capítulos e séries. Além das *Keys* regulares, a *Comikey* disponibiliza as chamadas *Xtra Keys*, obtidas gratuitamente por meio da participação do usuário em campanhas, eventos, leitura de séries específicas ou ações promocionais. As *Xtra Keys* possuem caráter temporário, com validade de até dez dias, e podem ser utilizadas em substituição às *Keys* regulares para explorar conteúdos da plataforma.

b) Modalidades de desbloqueio gratuito.

A plataforma oferece diferentes formas de acesso gratuito aos conteúdos. O Passe Diário permite o desbloqueio de um capítulo por série a cada 23 horas, sem exibição de anúncios, mantendo o acesso por 72 horas. Já a opção Assista para Ler possibilita o desbloqueio de capítulos mediante a visualização de anúncios em vídeo, também com validade temporária de 72 horas. Há ainda o modelo denominado Gratuito–Pago–Gratuito, no qual capítulos recém-lançados ficam disponíveis gratuitamente por um curto período, passam por uma fase de bloqueio e, posteriormente, retornam ao acesso livre por tempo limitado; esse modelo, contudo, encontra-se em processo de descontinuação e é aplicado apenas a séries específicas.

c) Pacotes de capítulos e séries.

Além do desbloqueio individual, a *Comikey* disponibiliza pacotes de acesso a séries, permitindo a leitura integral de títulos selecionados. No domínio brasileiro, esses pacotes incluem opções como acesso individual a uma série, bem como planos que contemplam múltiplas séries, associados a *Xtra Keys* adicionais. Também foi introduzido o modelo de assinatura, por meio do qual o usuário pode montar planos mensais flexíveis, desbloqueando todos os capítulos — incluindo lançamentos simultâneos (*simulpub*) — enquanto a assinatura estiver ativa.

d) Valores praticados e formas de pagamento.

Os pacotes de *Keys* (Tabela 1) no domínio brasileiro apresentam valores acessíveis e progressivos, incluindo opções iniciais de 20 *Keys* acrescidas de *Xtra Keys* promocionais, bem como pacotes de maior volume, que chegam a 100 *Keys*. Os pacotes de séries (Tabela 2) variam conforme a quantidade de títulos incluídos, com valores que vão de R\$ 6,90 para acesso individual até R\$ 34,90 para planos mais amplos. A plataforma aceita diferentes formas de pagamento, como cartões de crédito, PIX, PayPal, Google Pay e Apple Pay, sendo as transações processadas por sistemas externos de pagamento, sem armazenamento direto de dados financeiros sensíveis pela Comikey.

Tabela 1 - Pacotes de passes (*Keys*) disponibilizados pela Comikey – Brasil, 2026

<b>Pacote</b>	<b>Quantidade de Keys</b>	<b>Quantidade de Xtra Keys</b>	<b>Valor (R\$)</b>
Primeira compra	20 Keys	20 Xtra Keys	4,9
20	20 Keys	1 Xtra Key	9,8
30	30 Keys	3 Xtra Keys	14,7
50	50 Keys	10 Xtra Keys	24,5
100	100 Keys	25 Xtra Keys	44,9

Fonte: Comikey, 2026

Tabela 2 - Pacotes de acesso a séries na Comikey – Brasil, 2026

<b>Plano</b>	<b>Conteúdo incluído</b>	<b>Xtra Keys adicionais</b>	<b>Valor (R\$)</b>
Acesso individual	1 série	5 Xtra Keys	6,9
Acesso Bronze	3 séries	10 Xtra Keys	14,9
Acesso Ouro	5 séries	15 Xtra Keys	24,9
Acesso Platina	10 séries	20 Xtra Keys	34,9

Fonte: Comikey, 2026

### 5.3 Disseminação e Inclusão Digital

A disseminação dos *webtoons* na plataforma *Comikey* ocorre por meio de estratégias que articulam organização da *interface*, segmentação temática e estímulo ao engajamento contínuo dos usuários. A própria estrutura do aplicativo, especialmente em sua tela inicial, denota mecanismos de visibilidade baseados em destaques editoriais, atualizações seriadas e recomendações organizadas por categorias como “Acabaram de chegar”, “Últimas atualizações”, “Joias Comikey” e seleções temáticas por gênero. A presença de um calendário de lançamentos, que informa os dias da semana em que ocorrem atualizações de capítulos, somado à lógica de atualização seriada, com lançamentos frequentes de capítulos — em

especial no modelo *simulpub* reforça a lógica de consumo recorrente e orienta o retorno frequente dos leitores à plataforma.

Esses mecanismos direcionam a circulação da informação e interferem na forma como os webtoons são descobertos, acessados e utilizados, configurando práticas de mediação explícita, uma vez que se concretizam na interação do usuário com a plataforma, ainda que sem a presença física do profissional da informação, conforme discutido por Almeida Júnior (2009).

Para além da interação direta com o usuário, a mediação implícita manifesta-se na própria estrutura organizacional da plataforma, estando presente em aspectos como a tela inicial, onde a disseminação dos conteúdos é reforçada por *rankings* e classificações por popularidade, que organizam os títulos mais consumidos de forma geral e por gênero. A aba “Rank”, ao apresentar listas ordenadas numericamente, transforma o comportamento coletivo dos usuários em critério central de visibilidade, favorecendo obras que já apresentam maior engajamento.

Paralelamente, os mecanismos de busca e filtragem ampliam as possibilidades de acesso ao acervo, permitindo ao usuário localizar conteúdos por idioma, formato, gênero narrativo, etiquetas editoriais e critérios de ordenação. Assim, a disseminação não ocorre de forma neutra, mas orientada por critérios institucionais e mercadológicos que impactam o alcance e a visibilidade dos *webtoons*.

Entretanto, a disseminação dos *webtoons* na *Comikey* não pode ser analisada de forma dissociada das condições de acesso estabelecidas pela plataforma. O modelo adotado combina diferentes modalidades, como leitura gratuita temporária, desbloqueio por meio de anúncios, uso de *keys*, pacotes de séries e assinaturas.

Embora essas alternativas ampliem o acesso inicial aos conteúdos e permitam que parte significativa do catálogo seja experimentada sem custos imediatos, o uso contínuo e integral dos *webtoons* depende de fatores econômicos, tecnológicos e estruturais. Entre esses fatores, destacam-se o acesso constante à internet (já que diferente da plataforma *Webtoon*, a *Comikey* não possui opção de *download*) e capacidade financeira para manter desbloqueios permanentes ou assinaturas ativas.

Vale lembrar que Myung (2021), menciona que o público majoritariamente jovem que consome *webtoons* costuma não possuir a disponibilidade de recursos econômicos para pagar as moedas (ou “chaves” nesse caso). Dessa forma, o modelo de acesso digital adotado pela plataforma revela-se parcial e condicionada, pois o uso continuado e integral do conteúdo depende da capacidade econômica do usuário. Sendo assim, nem todos os usuários conseguem

manter uma experiência informacional plena, o que torna perceptível que a ampliação da oferta digital não implica, necessariamente, acesso equitativo aos conteúdos disponibilizados.

Nesse sentido, a inclusão digital não pode ser compreendida apenas como a possibilidade técnica de acesso às plataformas, mas como uma questão ética diretamente relacionada à cidadania. Conforme apontam Silva *et al.* (2005), a inclusão digital, em perspectiva ampla, relaciona-se à construção da cidadania digital. Contudo, no caso de plataformas comerciais, o acesso aos conteúdos permanece condicionado a lógicas mercadológicas. Para os autores, trata-se de um direito inerente ao cidadão contemporâneo, o que implica reconhecer que oferecer condições equitativas de acesso à informação digital constitui uma responsabilidade coletiva e institucional.

Sob essa perspectiva, os modelos de disseminação adotados por plataformas como a *Comikey*, embora ampliem o acesso inicial aos *webtoons*, ainda operam dentro de limites que restringem a apropriação plena da informação por parcelas significativas do público. O acesso fragmentado, a limitação temporal de conteúdos gratuitos e a priorização de mecanismos pagos reforçam desigualdades já existentes no ambiente digital, confirmando que a mediação exercida por plataformas privadas é atravessada por interesses econômicos e institucionais, o que impacta diretamente as condições de acesso e uso dos conteúdos disponibilizados.

Cabe ainda acrescentar que a *Comikey* é uma empresa recentemente estabelecida no Brasil e que, embora declare em sua missão o compromisso com a prática de preços acessíveis e apresente, no momento, uma oferta relativamente generosa de conteúdo gratuito, tal cenário não pode ser analisado de forma isolada. A descontinuação do modelo denominado Gratuito–Pago–Gratuito na *Comikey* é um exemplo.

Observa-se, em outras plataformas digitais — não apenas voltadas a *webtoons*, mas a conteúdos seriados em geral —, como a *Webtoon* uma tendência recorrente de restrição progressiva do acesso gratuito ao longo do tempo (Leung, 2025), bem como pela ampliação do número de moedas (passes) necessários para a liberação de um único capítulo. Nesse contexto, tem-se registrado a rápida inserção de conteúdos atrás de *paywalls* (barreiras de acesso condicionadas a pagamento), bem como a redução do período disponível para consumo gratuito, o que impacta diretamente leitores com baixo ou nenhum poder de investimento financeiro.

As práticas anteriormente descritas refletem reclamações recorrentes presentes em redes sociais e fóruns sobre o consumo de *webtoons* em plataformas digitais. Embora proveniente de fontes não oficiais, esses relatos constituem registros relevantes da experiência dos usuários diante das mudanças nos modelos de acesso. Nesse contexto, destaca-se o levantamento

realizado por Wishthought (2024), em um *blog* no *WordPress*, que sistematiza as principais transformações ocorridas na plataforma *Webtoon* desde cerca de 2018, período em que o conteúdo era amplamente gratuito e com anúncios pouco intrusivos.

A partir de então, observa-se a introdução gradual de mecanismos de monetização, como aumento do custo em moedas por episódio, restrições ao uso de moedas gratuitas e a implementação de sistemas de acesso condicionado, como o *Daily Pass*. Essas mudanças expressam um deslocamento progressivo para um modelo mais restritivo, no qual o acesso gratuito se torna limitado e temporário, afetando especialmente leitores de baixo ou nenhum gasto (chamados *low to no spenders*).

A análise dessas práticas mostra que, mesmo inserida em um ambiente digital contemporâneo, a plataforma opera sob lógicas que controlam o fluxo informacional. Conforme observa Almeida Júnior (2006), a mediação da informação envolve interferências constantes e não neutras, atravessadas por interesses concepções econômicas, políticas e culturais.

No caso da *Comikey*, tais interferências manifestam-se na forma como os *webtoons* são disponibilizados, destacados e progressivamente condicionados ao pagamento, aproximando-se conceitualmente de aspectos discutidos por Barros (2018) no que se refere à retenção e ao controle do acesso, ainda que sob uma roupagem tecnológica moderna. Nesse sentido, a atuação da plataforma como mediadora institucional privada denotam as tensões entre a democratização do acesso e a lógica de mercado, revelando que a ampliação da oferta informacional não implica, necessariamente, condições equitativas de acesso e uso dos conteúdos disponibilizados.

É em contraste com esse cenário que experiências institucionais como a *Yeonje Comics Library*, biblioteca pública de quadrinhos e *webtoons* inaugurada na Coreia do Sul em 2025, demonstram que é possível promover a disseminação desses conteúdos a partir de modelos de acesso gratuito e mediação institucional. Ao oferecer *webtoons* por meio de dispositivos digitais sem custos diretos ao usuário, essa iniciativa revela o potencial das bibliotecas como agentes de mediação pós-custodial, voltadas à ampliação do acesso e à inclusão digital.

Nesse contexto, o potencial da pessoa bibliotecária ultrapassa a dimensão técnica, assumindo uma função social ativa na organização, mediação e formação de usuários, conforme compreendido por Gomes (2014), ao conceber o mediador da informação como protagonista social capaz de revelar novas possibilidades de apropriação e construção de sentidos.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desta pesquisa foi investigar de que forma os processos de mediação da informação digital ocorrem na plataforma *Comikey*, considerando os *webtoons* como objetos informacionais nato digitais. A partir da análise realizada, é possível afirmar que a mediação da informação na *Comikey* se configura como um processo estruturado, administrado e tecnologicamente orientado, que envolve atividades de organização do catálogo, mecanismos de busca e filtragem, estratégias de disseminação baseadas em *rankings*, destaques editoriais e modelos específicos de acesso aos conteúdos.

Observou-se que a plataforma atua como mediadora institucional privada, organizando e regulando o fluxo informacional de modo a favorecer a descoberta e o consumo contínuo dos *webtoons*. A organização do acervo, aliada à segmentação temática e às atualizações seriadas, contribui para a visibilidade dos conteúdos e a orientação do usuário em sua experiência de leitura. No entanto, essa mediação ocorre de forma administrada e condicionada, uma vez que o acesso integral aos conteúdos depende de fatores especialmente econômicos e tecnológicos, como o uso de moedas virtuais e assinaturas.

Nesse sentido, os resultados indicam que a mediação da informação digital na *Comikey* não ocorre de forma plenamente democrática, mas sim regulada e orientada por interesses comerciais. Ainda cabe lembrar a ausência de profissionais bibliotecários na estrutura organizacional da plataforma, tampouco a presença explícita de políticas informacionais alinhadas aos princípios da Biblioteconomia.

Embora a *Comikey* desempenhe funções tradicionalmente associadas à mediação, como organização, disseminação e facilitação do acesso, essas atividades são conduzidas predominantemente por equipes técnicas e comerciais. Tal constatação reforça a importância da Biblioteconomia e da Ciência da Informação na reflexão crítica sobre esses ambientes, corroborando que a presença de um bibliotecário pode contribuir para práticas de mediação mais orientadas à inclusão, à formação de usuários e à apropriação da informação.

Diante desse cenário, o estudo reafirma o potencial das bibliotecas como espaços legítimos para a mediação de *webtoons*, seja por meio da negociação de licenças coletivas, seja pela construção de acervos digitais mediados institucionalmente. A experiência da *Yeonje Comics Library* exemplifica que é possível conciliar acesso gratuito, mediação qualificada e respeito aos direitos autorais, apontando caminhos para a atuação bibliotecária para além dos modelos tradicionais.

Por fim, reconhece-se que esta pesquisa possui caráter exploratório e não esgota as múltiplas abordagens que envolvem o acesso e o consumo de *webtoons* no Brasil. Como possibilidades para estudos futuros, pode-se aprofundar questões como a relação entre pirataria e exclusão informacional, a viabilidade de modelos de licenciamento coletivo de *webtoons* para bibliotecas, a formação de competências digitais para a leitura desses conteúdos e a atuação direta da pessoa bibliotecária em ambientes digitais seriados. Espera-se que este trabalho contribua para ampliar as reflexões no campo da Ciência da Informação e da Biblioteconomia, evidenciando que os *webtoons* constituem objetos informacionais legítimos e demandam práticas de mediação compatíveis com as dinâmicas culturais e tecnológicas contemporâneas.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de; SANTOS NETO, João Arlindo dos. Mediação da informação e a Organização do Conhecimento: interrelações. **Informação & Informação**, 19(2), 98–116. Disponível em: <https://doi.org/10.5433/1981-8920.2014v19n2p98>. Acesso em: 12 dez. 2025.

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: <https://revistas.ancib.org/index.php/tpbci/article/view/170/170>. Acesso em: 28 fev. 2025.

ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Mediação da informação: ampliando o conceito de disseminação. *In: Encuentro de educadores e investigadores en bibliotecología, archivología, ciencias de la información y de la documentación de Iberoamérica y el Caribe*, 7., 2006, Marília. **Anais [...]**. Marília: UNESP, 2006. Disponível em: [http://edicic.org/data/documents/Actas\\_VII\\_EDIBCIC.pdf](http://edicic.org/data/documents/Actas_VII_EDIBCIC.pdf) Acesso em: 14 dez. 2025.

ARAGÃO, Sabrina Moura. Scanlation e o poder do leitor-autor na tradução de mangás. **Tradterm**, São Paulo, Brasil, v. 27, p. 75–113, 2016. DOI: 10.11606/issn.2317-9511.v27i0p75-113. Disponível em: <https://revistas.usp.br/tradterm/article/view/121372>. Acesso em: 16 fev. 2026.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 3. ed. Lisboa: Edições 70, 2004.

BARRETO, Aldo de Albuquerque. Mediações digitais. **DataGramZero – Revista de Ciência da Informação**, v. 10, n. 4, ago. 2009. Disponível em: <https://cip.brapci.inf.br/download/45399>. Acesso em: 7 fev. 2026.

BARROS, Diego Bil Silva. **Mediação da informação em redes sociais**: um estudo sobre a interação dos usuários da Biblioteca Central UFPA no Facebook. Orientadora: Cássia Cordeiro Furtado. 2018. 204 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Pará, Belém, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufpa.br/items/0884f8f2-b1c3-402d-b032-4b1c2adb800b>. Acesso em: 14 dez. 2025.

BRANCO, Letícia Veiga Castello. Webtoons e Manhwas: a acessibilidade digital e a sua influência na leitura no Brasil. **9ª Arte (São Paulo)**, [S. l.], p. e219534, 2024. DOI: 10.11606/2316-9877.Dossie.2023.e219534. Disponível em: <https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/219534>. Acesso em: 16 fev. 2026.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Força-tarefa internacional contra pirataria tira do ar 535 sites e um aplicativo de streaming**. [Brasília]: MJSP, 27 nov. 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/forca-tarefa-internacional-contra-pirataria-tira-do-ar-535-sites-e-um-aplicativo-de-streaming>. Acesso em: 14 dez. 2025.

BRASIL. Ministério da Justiça e Segurança Pública. **Segunda fase da Operação Animes contra pirataria é realizada**. [Brasília]: MJSP, 25 abr. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/noticias/segunda-fase-da-operacao-animes-contra-pirataria-e-realizada>. Acesso em: 24 mar. 2025.

CAREGNATO, Rita Catalina Aquino; MUTTI, Regina. Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo. **Texto & Contexto-Enfermagem**, v. 15, p. 679-684, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/tce/a/9VBbHT3qxByvFCtbZDZHgNP/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 7 jan. 2026.

COMIKEY Media Inc. **About Us**. Comikey Corporate, 2026a. Disponível em: <https://corp.comikey.com/about/>. Acesso em: 25 jan. 2026.

COMIKEY Media Inc. **Página da empresa no LinkedIn**. LinkedIn, 2026b. Disponível em: <https://www.linkedin.com/company/comikey-media/>. Acesso em: 9 fev. 2026.

COMIKEY Media Inc. **Sobre Nós**. Comikey Brasil, 2025. Disponível em: <https://br.comikey.com/about/>. Acesso em: 15 dez. 2025.

COSTA, Fernanda da Silva Góis. **Estratégias de tradução da scanlation de Hanyou no Yashahime**: comentários de uma tradutora fã. 2024. 166 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, Salvador, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/40986>. Acesso em: 11 jul. 2025.

EUNJA. 불법 번역하는 사람, 불법 번역 보는 사람 안죄송한데 세상에서 사라져주세요. 1 jul. 2025. Twitter: @dmwk00. Disponível em: <<https://x.com/dmwk00/status/1939883990896582829>>. Acesso em: 23 jul. 2025.

EUNJA. 빈곤 핑계도 지겹네요. 이 얘기도 대체 언제까지 작가들이 반박해야합니까? 가난하다고 해서 작가의 작품을 훔치고, 생계를 위협하면서까지 웹툰을 보는 게 정당화가 됩니까? 돈이 없다고 마켓에 가서 물건을 훔칠 건가요? 심지어 웹툰은 삶의 필수재도 아닙니다. 웹툰 안 본다고 안 죽습니다. 다른 사람의 직업을 위협하면서까지 계속 도둑질을 하고, 변명하고, 인정받고 싶나요? 난 이해 못하겠네요. 1 jul. 2025. Twitter: @dmwk00. Disponível em: <<https://x.com/dmwk00/status/1940010305444356345>>. Acesso em: 23 jul. 2025.

FABBRETTI, Matteo. Manga scanlation for an international readership: the role of English as a lingua franca. **The Translator**, v. 23, n. 4, p. 456–473, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13556509.2017.1385938>. Acesso em: 11 jun. 2025.

G1. **Cearense é alvo de investigação por manter site pirata com desenhos japoneses e coreanos.** [Fortaleza]: G1, 25 abr. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/ce/ceara/noticia/2024/04/25/cearense-e-alvo-de-investigacao-por-manter-site-pirata-com-desenhos-japoneses-e-coreanos.ghtml>. Acesso em: 24 mar. 2025.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

GOMES, Henriette Ferreira. A dimensão dialógica, estética, formativa e ética da mediação da informação. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 46-59, 2014. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/19994>. Acesso em: 14 dez. 2025.

HENN, Júlia. **Grande site de pirataria de animes e mangás é fechado pelo governo japonês.** A Província do Pará, 1 fev. 2026. Disponível em: <https://aprovinciadopara.com.br/grande-site-de-pirataria-de-animes-e-mangas-e-fechado-pelo-governo-japones/>. Acesso em: 02 fev. 2026.

HIRATA, Luisa. **Webtoon abre espaço para produções mais interativas e gêneros menos explorados no mundo das HQs.** Jornal da USP, 2022. Disponível em: <https://jornal.usp.br/radio-usp/webtoon-abre-espaco-para-producoes-mais-interativas-e-generos-menos-explorados-no-mundo-das-hqs/>. Acesso em: 13 jul. 2025.

JEONG, Jaehyeon. Webtoons go viral?: the globalization processes of Korean digital comics. **Korea Journal**, v. 60, n. 1, 2020. Disponível em: <https://yonsei.elsevierpure.com/en/publications/webtoons-go-viral-the-globalization-processes-of-korean-digital-c/>. Acesso em: 13 jul. 2025.

JI, Dal Hyeon. **Love for Sale.** Lezhin Comics, 2021. Disponível em: <https://www.lezhinus.com/en/comic/loveforsale>. Acesso em: 15 jul. 2025.

JIN, Dal Yong. Digital convergence of Korea's webtoons: Transmedia storytelling. **Communication Research and Practice**, v. 1, n. 3, p. 193-209, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/22041451.2015.1079150>. Acesso em: 10 jul. 2025.

JIN, Eun-soo. **Smartphones set off webtoon boom.** Korea JoongAng Daily, 10 jun. 2014. Disponível em: <https://koreajoongangdaily.joins.com/2014/06/10/features/Smartphones-set-off-webtoon-boom/2990396.html>. Acesso em: 3 jul. 2025.

KIM, Ji-Hyeon; YU, Jun. Platformizing webtoons: The impact on creative and digital labor in South Korea. **Social Media+ Society**, v. 5, n. 4, p. 2056305119880174, 2019. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2056305119880174>. Acesso em: 24 fev. 2026.

KIM, Nak-ho. **'강플' 이 푸르면 한국 만화가 푸르다.** Sisa Journal, 2005. Disponível em: <https://www.sisajournal.com/news/articleView.html?idxno=92195>. Acesso em: 11 jul. 2025.

KU, Miree. **The popularity of Korean graphic novels and webtoons.** Duke University Libraries Blog, 2023. Disponível em: <https://blogs.library.duke.edu/blog/2023/03/31/the-popularity-of-korean-graphic-novels-and-webtoons/>. Acesso em: 26 dez. 2025.

KWON, Oh Seung. **Korean webtoons go global with LINE**. Medium, 06 mar. 2014. Disponível em: <https://medium.com/the-headline/korean-webtoons-go-global-with-line-b82f3920580e>. Acesso em: 11 jun. 2025.

LEE, Hye-Kyung. Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. *Media, Culture & Society*, v. 31, n. 6, p. 1011–1022, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0163443709344251>. Acesso em: 11 jun. 2025.

LEUNG, Hilary. **No, you're not losing it—WEBTOON got rid of Daily Pass**. K-Comics Beat, 29 maio 2025. Disponível em: <https://kcomicsbeat.com/2025/05/29/no-youre-not-losing-it-webtoon-got-rid-of-daily-pass/>. Acesso em: 25 jan. 2026.

LIMA, Patrícia Kellen da Silva *et al.* **Perfil do acervo físico e digital: viabilidade da plataforma " Minha Biblioteca" na UFTM: análise de custos, adequação curricular e usabilidade**. 2025. Acesso em: 23 jan. 2026.

MARIANO, Raimundo Bruno Lopes. **Perspectivas sobre tradução e profissionalização na comunidade brasileira de scanlation**. 2024. 45 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras-Inglês) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2024. Acesso em: 26 fev. 2025.

MINGWA. 불법 이용자들 보면 왜 나한테 되려 화내는지 이해가 안간다. 내가 그린 내 만화를 도둑맞았다니까..?? 왜 도둑놈들이 피해자인 척 구는지...? 피해자는 나야 ㅋㅋㅋㅋ 너네 돈 없어서 못 산다는걸 왜 나한테 말해...? 그럼 보지 말아야지. 13 jun. 2020. Twitter: @MinGwa. Disponível em: [https://x.com/\\_MinGwa/status/1271679510530809856](https://x.com/_MinGwa/status/1271679510530809856). Acesso em: 23 jul. 2025.

MOTA, Kelren Cecília dos Santos Lima da; RODRIGUES, Fernando de Assis. A agenda 2030 e o conteúdo informacional mediado por bibliotecas em serviços de redes sociais online: um estudo de caso para a Biblioteca Central da Universidade Federal do Pará. **Complexitas – Revista de Filosofia Temática**, Belém, v. 4, n. 2, p. 3-11, jan. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/complexitas/article/view/8050>. Acesso em: 12 dez. 2025.

MYUNG, Jenny Yuhun. **Webtoon scanlation groups: foreign readership and participatory fandom of South Korean webtoons**. 2021. Tese de Doutorado. Disponível em: <https://repositories.lib.utexas.edu/items/ae8f4cb4-e168-4964-b7dd-145e9748c362>. Acesso em: 26 fev. 2025.

NEVES, Alessandra Karyne Clemente de Souza *et al.* A interação dos e-books das plataformas Biblioteca Virtual Pearson e Minha Biblioteca ao acervo corrente: o caso da Unicamp. In: 29. Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, Documentação e Ciência da Informação, 29., 2022, [s. l.]. **Anais eletrônicos[...]**. [S. l.: s. n.], 2022. p. 1-13. Disponível em: <https://portal.febab.org.br/cbbd2022/article/view/2653>. Acesso em: 23 jan. 2026.

NEWPOP Editora. *NewPOP Editora – Editora de mangás, comics, novels e mais*. Disponível em: <https://www.newpop.com.br/>. Acesso em: 9 jul. 2025.

NOGUEIRA, Natania Aparecida da Silva. De Webtoons a K-dramas: as adaptações de manhwas e as tendências lançadas pela Korean Wave. **Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura**, v. 3, n. 2, p. 235-265, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/Cajueiro/article/view/17550>. Acesso em 26 fev. 2025.

O GRANDE Guia dos Manhwas e Manhuas no Brasil. **Biblioteca Brasileira de Mangás**, 13 jun. 2016. Disponível em: <https://blogbbm.com/2016/06/13/manhwas-e-manhuas-no-brasil/>. Acesso em 26 fev. 2025.

PINHEIRO, Jessica. **O que é webtoon?**. Tangerina, 2022. Disponível em: <https://tangerina.uol.com.br/livros-hqs/o-que-e-webtoon/>. Acesso em: 16 jul. 2025.

PYO, Jane Yeahin; JANG, Minji; YOON, Tae-Jin. Dynamics between agents in the new webtoon ecosystem in Korea: Responses to waves of transmedia and transnationalism. In: **Transmedia Storytelling in East Asia**. Routledge, 2020. p. 93-110. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/10009>. Acesso em: 9 jul. 2025.

QUEIROZ, Talles. **NewPOP perde os direitos de publicação de Solo Leveling**. Crunchyroll News, 1 dez. 2023. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/news/latest/2023/12/2/solo-leveling-newpop-perda-da-licenca>. Acesso em: 9 jul. 2026.

SANTOS NETO, João Arlindo dos; BARROS, Diego Bil Silva. Mediação da informação no Instagram da Biblioteca Central da UFPA: um estudo de caso do perfil @BCUFPA. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, [S. l.], v. 18, n. 2, p. 1–22, 2022. Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/1826>. Acesso em: 15 dez. 2025.

SANTOS, Maria Wellita Bezerra dos *et al.* Biblioteca digital: seleção e aquisição da plataforma minha biblioteca na universidade federal rural de pernambuco – UFRPE. **Revista Políticas Públicas & Cidades**, [S. l.], v. 14, n. 8, p. e2650, 2025. DOI: 10.23900/2359-1552v14n8-4-2025. Disponível em: <https://journalppc.com/RPPC/article/view/2650>. Acesso em: 23 jan. 2026.

SEO, Young-chaee. **Unconventional libraries draw readers to comics and coastline**. Channel PNU, 2025. Disponível em: <https://channelpnu.pusan.ac.kr/news/articleView.html?idxno=37861>. Acesso em: 26 de. 2025.

SILVA, A. M. da. Mediações e mediadores em Ciência da Informação. **Prisma.com**, n.9, p.68- 104, 2010. Disponível em: <https://ojs.letras.up.pt/index.php/prisma.com/article/view/2057>. Acesso em: 26 fev. 2026.

SILVA, Edna Lucia da; MENEZES, Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. UFSC, Florianópolis, 4a. edição, v. 123, n. 4, p. 138, 2005.

SILVA, Helena; JAMBEIRO, Othon; LIMA, Jussara; BRANDÃO, Marco Antônio. Inclusão digital e educação para a competência informacional: uma questão de ética e cidadania. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 34, n. 1, p.28-36, jan./abr. 2005T. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/R75CxrQRQsGM8fyGCwgjZKD/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 23 jan. 2026.

SILVA, William Santos da. **Scans: o papel da pirataria no acesso à cultura e informação no Brasil**. Orientador: Pedro Alves Barbosa Neto. 2023. 70 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) - Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/items/a1c7dcec-7693-4f97-8400-5e107316b195>. Acesso em: 26 fev. 2025.

STRAZZA, Pedro. **Anime Awards 2025: Solo Leveling entre os vencedores**. Omelete, 25 maio 2025. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/anime-awards-2025-solo-leveling-vencedores>. Acesso em: 9 fev. 2026.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ – Biblioteca Central. Biblioteca Central UFPA. Disponível em: <https://bc.ufpa.br/>. Acesso em: 23 jan. 2026.

WEBTOON Entertainment Inc. **Our Brands**. WEBTOON, 2025. Disponível em: <https://about.webtoon.com/our-brands>. Acesso em: 9 jul. 2026.

WISHTHOUGHT. **WEBTOON slow-boiling its readers is not going unnoticed**. Things You Wish You Thought, 27 fev. 2024. Disponível em: <https://thingsyouwishyouthought.wordpress.com/2024/02/27/webtoon-slow-boiling-its-readers-is-not-going-unnoticed/>. Acesso em: 25 jan. 2026.

YAMASHITA, Lucas da Silva. **A profissionalização de scanlations: investigação de um fenômeno tradutório**. 2023. 37 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tradução) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/37013>. Acesso em: 26 fev. 2025.