



Apropriação da informação por meio da leitura de histórias em quadrinhos de super-heróis

Information appropriation through superhero comic book reading

Fernanda Ferreira Rezende

Graduanda em Gestão da Informação pela Universidade Federal de Goiás (UFG).
E-mail: fernanda.rezende@discente.ufg.br

Rubem Borges Teixeira Ramos

Doutor em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Professor da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás (UFG).
E-mail: rubemborges@ufg.br

RESUMO

As histórias em quadrinhos (HQs) podem ser encaradas como um gênero textual, ainda que possam ser alvo, mesmo na atualidade, de visões contraditórias neste sentido, rotulando sua leitura e seus leitores por meio de estereótipos e conotações negativas. Entretanto, partindo-se do pressuposto defendido na Ciência da Informação (Dumont, 2020), de que toda leitura é capaz de agregar valor ao seu leitor, as práticas de leitura de HQs, com destaque aqui para o gênero dos super-heróis podem, a partir da apropriação de informações contidas em suas páginas, serem capazes de aumentar, alterar e reformular conhecimentos dentro do arcabouço cognitivo do leitor, em meio ao seu cotidiano e as suas experiências vividas. Nessa direção, foi utilizada como metodologia uma pesquisa de caráter qualitativo, de natureza descritiva e aplicada por meio de uma entrevista aberta e em profundidade, junto a uma amostragem não probabilística de leitores, residentes em Goiânia - GO, frequentadores da Gibiteria Mandrake Comic Shop. Para a análise dos dados obtidos, foram utilizados os conceitos da etnometodologia, conforme postulado por Garfinkel (1967), e da história de vida tópica, posto por Mattar (2006). Conclui-se que os leitores entrevistados realizam o ato de apropriar-se das informações disseminadas junto as leituras das histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis, estabelecendo paralelos e mesmo suprindo necessidades que surgem em momentos posteriores a essas leituras, em um ou mais aspectos de suas vidas cotidianas, gerando com isso o reconhecimento do sentido e do significado contidos nas informações uma vez apropriadas.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Leitura. Leitor. Apropriação da Informação.

ABSTRACT

Comic books (comics) can initially be seen as leisure and entertainment objects. However, this research indicates, based on the assumption that all readings can add value to their readers, to reading practices of specific comics - heroes have great importance, through the information appropriation contained in the pages of comics, they can increase, alter, and reformulate knowledge within the reader's cognitive framework in their daily lives and vivid experiences. In this sense, it was used as a field research methodology, with its conjecture being descriptive. To this end, qualitative research was conducted, descriptively and through an open and in-depth interview, with a sample of non-probabilistic readers, residing in Goiânia - GO and frequenting the Mandrake Comic Shop. The concepts of ethnomethodology, as postulated by Garfinkel (1967), and topical life history, as postulated by Minayo (2011), were used to analyze the data. It is concluded that readers carry out the act of appropriating the information disclosed in readings of the superhero genre of comic books, meeting needs that arise in moments after these readings, in one or more aspects of their daily lives, generating with this the recognition of the meaning and meanings contained in the information once commented.

Keywords: Comics. Reading. Reader. Information Appropriation.

1 INTRODUÇÃO

A informação circunda todo o indivíduo, ao passo que ele a utiliza para poder interpretar sua realidade imersa em um ou mais contextos sociais, podendo dessa forma não apenas acessá-la, como também efetivar uma série de processos pertinentes junto à informação, tais como síntese, reflexão, imaginação e raciocínio ao longo de vários períodos, culminando no conhecimento. A ação de “acúmulo de conhecimento” (Araújo, 2018, p. 7) é parte do estudo da Ciência da Informação (CI), que tem como fim compreender a dimensão da informação nos fenômenos presentes na vida de cada indivíduo. Nesse ínterim, o ato de ler pode ser encarado também como um fenômeno social e cognitivo, se tornando assim objeto de estudo para a CI.

Com base nessa constatação, pode-se supor que o acesso a informações variadas por parte do sujeito se dá também através das leituras por ele empreendidas. Tais leituras não se limitam a decodificações de signos linguísticos (já que isso, por si só, não se mune de significado e não transmite nenhuma mensagem), mas sim, como Dumont (2020) afirma, se caracterizam junto ao leitor “[...] por uma complexa reação em cadeia de operações, sentimentos, desejos, especulação na bagagem de conhecimentos armazenados, motivações, análises, críticas”. (p. 23).

Nesse sentido, a leitura pode ser vista, portanto, como uma mescla de saberes acumulados, experiências adquiridas e catalisadas por capacidades cognitivas que o leitor carrega consigo. Assim, ele se torna o elemento mais importante frente ao fenômeno da apropriação da informação, uma vez que sua bagagem cultural, social e cognitiva é capaz de fornecer significado à leitura, e podem incorporar informações reveladas ou que houve identificação.

A apropriação da informação é efetivada, de acordo com Santos Neto, Bortolin e Almeida Júnior (2017), quando a partir do ato de leitura, na qual a informação é recebida e compreendida, ocorre a possibilidade de promover mudanças no estado de conhecimento do leitor. De forma complementar a esse raciocínio, Chartier (2001) alude que cada grupo de leitores não age de forma cristalizada, e muito menos tem um formato universal e semelhante para a ação da leitura, uma vez que apresentam suas próprias práticas de leituras, interpretações únicas, maneiras de uso de livros, suportes diversificados, linguagens e preferência literária distintas.

Sendo assim, leitor se torna protagonista diante do texto, praticando esta ação *sui generis*, isto é, particular em toda sua unicidade dentro deste grupo de

pertencimento, e, conseqüentemente, constrói um ambiente cognitivo propício ao processo de aquisição de informações adquiridas na leitura e conhecimentos já inseridos em sua bagagem cultural, para que assim o amálgama entre as duas parcelas permita a introjeção do conhecimento.

Um dos formatos textuais bastante fomentado graças a globalização, durante o início do século XXI, foram as narrativas e escritas compostas por uma combinação de arte e roteiro em quadros, ou como pontuaria Eisner (1999), por meio da arte sequencial, conhecidos como histórias em quadrinhos (HQs), que possuem um público leitor diversificado, o que se reflete inclusive na existência de diferentes gêneros utilizados na composição das narrativas das HQs como, por exemplo, os infantis, os de terror, os biográficos e os de super-heróis, fenômeno de sucesso neste mercado editorial, com destaque para as editoras especializadas norte-americanas Marvel e DC Comics.

É preciso se destacar o fato de que, mesmo na atualidade, ainda é possível se verificar a presença de noções pré-concebidas e estereótipos negativos atribuídos as HQs e a sua leitura, fato ressaltado por Santos e Neves (2022), ao apontarem a “persistência de certos preconceitos e pensamentos ideológicos que se fazem presentes no mundo contemporâneo” (p. 4), associados a correntes de pensamento que, a despeito de sua fragilidade e ausência de rigor e critérios científicos, permanecem fomentando “teorias que versam sobre a alienação através dos meios de comunicação e o entretenimento vazio”. (p. 4).

Por outro lado, segundo Alves, Correia e Salcedo (2017), qualquer leitura é um meio para vivenciar diversas experiências a partir de um mundo ficcional distinto ou similar ao que vive em seu cotidiano, sendo, portanto, capaz de agregar valor ao seu respectivo leitor, inclusive no que se refere à leitura específica de HQs.

Assim, o presente trabalho tem por objetivo analisar a leitura de histórias em quadrinhos do gênero de super-heróis, das editoras norte-americanas Marvel e DC Comics, no sentido de constatar se elas possibilitam aos seus leitores a apropriação de informações veiculadas em suas narrativas. A partir disso, tem-se como objetivos específicos evidenciar motivações, contextos e sentidos apontados pelos leitores para a realização dessa leitura, inclusive na fase adulta de suas vidas, bem como identificar informações presentes nessas histórias em quadrinhos, relatadas e apropriadas pelos leitores através de sua leitura, e descrever as possíveis influências oriundas de situações, conceitos, posturas e princípios demonstrados pelas personagens encontradas nos

quadrinhos, conforme relatado pelos leitores entrevistados, e como eles efetivamente, por meio da apropriação de informações, incorporam esses elementos em suas experiências diárias.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 LEITURA

A prática da leitura pode ser compreendida, de acordo com Cavalcante, Barreto e Sousa (2020), como um ato de conexão, constituído por um diálogo entre um texto e um sujeito imbricado em um ambiente e vivências, sendo ele passível de transformação, uma vez que a leitura é capaz de expandir e criar relações próprias do sujeito na troca que faz de compreender e intervir em sua própria realidade. Para tanto, Freire (2011) observou que a leitura vai além da decifração básica de códigos linguísticos, procurando também empregar, de forma primordial, a leitura de mundo, que o sujeito realiza junto ao acúmulo de experiências de vida que ele se expõe e é exposto, o que acaba por resultar em grande influência na sua maneira de atribuir significados junto a essa leitura, por meio da interpretação. Portanto, ler é viver e observar o mundo de diferentes formas que a experiência permite ao indivíduo, conduzindo-o à apropriação de informações e permitindo se alcançar o conhecimento por meio de sua reflexão e atribuição de sentidos e significados.

Sendo assim, pode-se inferir quanto a existência de uma complexidade no ato da leitura, que implica em ir além de somente se valer de habilidades voltadas à alfabetização para se proceder a decifração de símbolos, mas também, primordialmente, pela visão de mundo, ligada diretamente do texto para com o leitor envolto e exposto pelo mundo, que agrega repertórios, vivências e instiga uma análise substancial e crítica, que inicia a leitura.

Dumont (2020) aponta a existência de três componentes para a efetivação da leitura: contexto, motivação e sentido. Dessa forma, o elemento 'contexto' aborda a maneira em que o sujeito ou uma coletividade se encontram inseridos e que produzem uma ação - leitura - está devendo ser interpretada e entendida, em um primeiro momento, gerando uma compreensão do texto lido, já que no ato da leitura, há uma dimensão social e valores da comunidade que se fazem presentes juntamente a ela. Em um segundo plano, o elemento 'motivação' refere-se ao desejo ou meta pela qual o ato da leitura é movido, sendo que o texto atrai o leitor pelo aguçamento da vontade (leitura

terminal) ou necessidade direcionado pela intenção do sujeito neste ato (leitura instrumental). O último elemento, denominado 'sentido', é realizado de forma integral pelo sujeito leitor, que tem a capacidade de extrair significado do texto lido, resultado da apropriação feita juntamente ao teor deste texto.

Dessa forma, o leitor, frente a códigos alfabéticos em preto e branco, tem a função de dar 'cor' através de seu imaginário, por meio de seus cinco sentidos, para si mesmo dentro do texto em que a leitura é desempenhada e efetivada pelo sentido subjetivo dado pela atribuição de significado, motivação e dentro de um contexto que o leitor se encontra, assim como posto por Dumont (2020).

Em síntese, a leitura é compreendida como uma ação, que possibilita acesso a diferentes realidades de mundo excêntrico ou cotidiano do leitor, permitindo que ele viaje pelas diferentes realidades apresentadas em um ou mais textos. Além disso, a leitura também possibilita a navegação em diferentes ambientes, contextos sociais, políticos e econômicos ou, ainda, o estabelecimento de paralelos, em alguma situação que evoque semelhança a um fato, evento, acontecimento, contexto ou circunstância vivido anteriormente pelo leitor, criando assim um vínculo que o permite confirmar informações ou conhecimento previamente adquiridos, ou mesmo mudar de perspectiva, alterando conceitos e/ou percepções anteriores, gerando diferentes ideias e produzindo ou refazendo conhecimentos por meio de informações apropriadas.

2.2 LEITOR

Não cabe, em uma primeira análise, restringir o leitor a um conceito redutor e limitante como um praticante da ação 'leitura'. Faz-se necessário entender quem é este sujeito em sua própria realidade, já que não é a leitura que faz o leitor, mas sim o leitor que empreende o ato de ler.

Entende-se o leitor como um sujeito capaz de acessar o teor e as informações contidas em um ou mais textos através da leitura. Essa compreensão ecoa junto a Santos (2014), que defende essa figura como sendo de um ou mais indivíduos do mundo, de diversas idades, que podem se caracterizar por "identidades múltiplas, sujeitos de corpo e de alma logrados no espaço, acometidos pela intempérie das informações, aturdidos pelo medo do desemprego, da violência e da instabilidade econômica" (p. 85). Assim, é levado em consideração que o leitor seja um indivíduo que enfrenta percalços cotidianos,

estando vulnerável a variações e influências advindas do contexto contemporâneo ao qual se insere.

Analogamente, Sartre (2004) detalha o leitor como um indivíduo exposto

[...] a costumes, a certas formas de opressão e de conflito, à sabedoria ou à loucura do dia, a paixões duráveis e obstinações passageiras, a superstições e a conquistas recentes do bom senso, a evidências e ignorâncias, a formas peculiares de raciocinar, que as ciências puseram em moda e que aplicamos a todos os campos: a esperanças, temores, hábitos da sensibilidade, da imaginação e até mesmo da percepção; enfim, aos costumes e valores recebidos (p. 57 - 58).

A partir disso, as ações desempenhadas pelo sujeito em seu cotidiano podem ser contempladas como um resultado de suas posturas e de sua compreensão nos diversos papéis sociais que exerce, bem como sua capacidade de atribuir sentido e significado aos fatos, eventos, acontecimentos e circunstâncias a que é acometido, e as suas motivações demonstradas ao se inserir nesses contextos.

Além disso, o leitor procura estabelecer na leitura um diálogo com o texto, no qual esta relação demonstra inicialmente uma assimetria com uma lacuna cognitiva de informações do texto para com o leitor como parte do processo. Isso é ratificado por Iser (1999), ao afirmar que esse desequilíbrio entre texto e leitor é presente como conjuntura básica do processo. Essa disparidade de informação do leitor para com o texto é quebrada com o decorrer da comunicação entre ambos e, por conseguinte, permite reelaborar ou alicerçar pensamentos, ideias e gerar novas reflexões a partir do exequível uso da informação acessada pela leitura.

Diante dessas percepções, o leitor estabelece uma ligação dinâmica entre texto com uma disparidade entre ambos que é dissipada com o preenchimento do sujeito leitor a partir de suas vivências e interpretações. A análise do leitor apresenta a complexidade e multifacetada natureza desse papel na sociedade. Assim, o ambiente tem grande influência na formação da identidade do leitor em sua peculiaridade. Ao analisar as asserções apresentadas, percebe-se que a leitura não é apenas uma atividade cognitiva, mas um processo integralmente conectado às condições e influências externas que moldam a percepção e a vivência do leitor no mundo. Essa compreensão mais holística contribui para uma visão mais completa e enriquecedora do papel do leitor na sociedade.

2.3 APROPRIAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Para compreender a apropriação da informação, convém primeiramente compreender o que é informação, para em seguida entender o processo pelo qual ela pode se transformar em conhecimento. Conforme Barreto (2002), a informação é uma ferramenta modificadora da consciência do homem, capaz de produzir conhecimento, remodelando “o estoque mental de saber do indivíduo” (p. 71). Para a criação de conhecimento, segundo o autor, é realizada uma mudança do volume de elementos que um sujeito é constituído mentalmente fundamentado nas suas capacidades e competências cognitivas. Com isso, Barreto (2002) ainda cita os diferentes resultados obtidos através dessa reconstrução a partir da informação:

- ‘alterar’ o estado de conhecimento;
- ‘aumentar’ o estoque de saber acumulado;
- ‘reformular’ saberes anteriores.

Percebe-se a capacidade da informação diante do sujeito disposto a obtê-la e usá-la, causando conseqüentemente, uma apropriação da informação a fim do conhecimento aplicado em suas vidas.

No que concerne à prática de ‘apropriar’, Batista (2018) a designa como:

um processo no qual o sujeito “torna seu” um objeto do mundo, ajustando-o, moldando-o a si, atuando afirmativamente nos processos de negociação com os signos, com a cultura. Nesse processo, o objeto, material ou não, sofre um deslocamento espaço-temporal promovido pelo sujeito, que pode alterar ou confirmar o sentido dado pelo seu ambiente de origem, ou seja, pode ressignificar o mundo que lhe chega, a partir de suas percepções, suas expectativas e seus interesses das e pelas atividades (p. 229).

Quanto a esse objeto do mundo citado, para fins da dimensão informacional, ele se refere à informação com potencial de ser apropriada pelo leitor dentro de suas capacidades e competências cognitivas. Acrescentando a isso, Borges e Almeida Júnior (2022) afirmam ainda que “não existe apropriação sem leitura, ou seja, uma leitura no seu sentido lato que compreende o mundo e tudo que o cerca”. (p. 18). Logo, é possível afirmar uma eminência no ato da leitura, sendo entendida como um ato imprescindível, que condiciona a obtenção da informação e propicia sua apropriação, já que é por meio dessa ação que a informação tem a capacidade de atingir seu potencial frente ao sujeito leitor.

Diante dessa percepção, a apropriação da informação pode ser vista, segundo Santos Neto, Bortolin e Almeida Júnior (2017), como

todo ato cotidiano realizado pelo leitor por meio da leitura com intenção de apoderar-se e atribuir significados aos conteúdos nos mais variados ambientes e suportes, com o intuito de suprir necessidades simples ou complexas, de cunho profissional, educacional, psicológica e cultural, podendo repercutir em uma alteração no arcabouço cognitivo do cidadão, bem como na produção de sentidos. (p. 14).

Além disso, Santos Neto, Bortolin e Almeida Júnior (2017) disponibilizaram diferentes interpretações sobre o conceito de apropriação da informação apresentada na área de Ciência da Informação. O estudo supracitado constatou que, em alguns momentos, autores configuram-na como um ato pragmático de ler, compreender a informação e produzir conhecimento; outros já a desenvolvem com um aspecto transcendental, em que o sujeito reelabora o mundo ao sair de si. Assim, a apropriação pode ser vista como uma força indutora para uma ação intelectual, no sentido de interpretar informações e modificar o conhecimento ou, também, expõem a apropriação sob um viés semiótico, isto é, procurando realizar uma construção a partir de atribuições simbólicas intersubjetivas.

Sendo assim, Batista (2018) aponta que a informação desempenha o papel de um objeto posto, a ser percebido pelo sujeito, que pode por ele ser apreendida, configurando uma relação dialética, iniciada pela obtenção que o sujeito faz deste elemento informacional através de uma ou mais leituras realizadas com lentes próprias, singulares e subjetivas, influenciadas pela cultura, contexto, faixa etária, classe socioeconômica, dentre outros fatores inerentes à vida e ao cotidiano desse leitor.

Dito isto, fica evidente perceber que o sujeito leitor não é composto de uma única essência unívoca, homogênea, engessada e imutável. Pelo contrário, ele vem a ser considerado como o âmago da apropriação da informação a partir da leitura, uma vez que através de processos de interpretação e raciocínio advindos da ação de se apropriar das informações disponibilizadas pela leitura, esse mesmo sujeito leitor se torna então capaz de elaborar significados e conferir sentidos em torno dessa leitura alicerçada de modo específico e das informações nela contidas de modo amplo, procurando dessa forma sanar suas necessidades informacionais, independente dos diversos contextos em que se faz presente.

2.4 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS (HQs)

No Brasil, a narrativa em requadros, popularmente chamada de Gibi ou HQs, é um dos meios de comunicação de massa mais populares disponíveis há várias décadas. Tendo ganhado destaque durante o século XXI, as HQs são produzidas para diferentes públicos, o que inclui o infantil, o adolescente e o adulto. Vergueiro (2005) propõe uma reflexão sobre a importância de estudo de HQs em um âmbito social e científico, pontuando que

Na medida em que as histórias em quadrinhos se tornaram um elemento de grande influência na cultura popular, também o interesse por elas aumentou em todas as áreas. Pesquisas acadêmicas sobre quadrinhos têm surgido nas áreas do conhecimento mais diversas, como história, sociologia, artes, literatura, antropologia, educação, etc., ampliando a disponibilidade de informações de qualidade sobre eles. Além disso, principalmente a partir do aparecimento da rede Internet, a quantidade de recursos informacionais existentes sobre a linguagem gráfica sequencial e seus produtos cresceu exponencialmente, variando enormemente em termos de forma, qualidade e conteúdo. (p. 9).

Para abordar as HQs em uma única definição, McCloud (2005) as designa como um 'meio' e não como um 'objeto' e, assim, as delimita de acordo com a sua estrutura. Dessa forma, conclui o autor que HQs são "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informações e/ou produzir uma resposta no espectador" (p. 9). Através de sua definição, pode-se supor que, uma vez sendo expostos a este formato de leitura, os leitores podem, subsequentemente, pelo seu repertório próprio de vida, produzir uma resposta fundamentada a partir do que foi extraído de suas páginas, graças a apropriação das informações contidas nas HQs e interpretadas por eles a partir de sua leitura.

Posteriormente, a atividade de observar as partes, mas perceber o todo, é conhecida como o ato de concluir, sendo que McCloud (2005) afirma que as HQs são um meio de comunicação que conta com esta habilidade, "onde o público é um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e ação" (p. 65). Essa prática ocorre entre os quadros, nos espaços em branco chamados de sarjetas, que são os responsáveis por instigar a imaginação e experiências anteriores do leitor ao capturar efígies díspares e convertê-las em uma ideia, e é neste momento que parte da magia e mistério presentes na essência dos quadrinhos se manifesta.

Nesta instância, McCloud (2005) ainda realiza uma separação estética do 'meio' para o 'conteúdo'. Para este autor, a forma artística - sendo o meio - é comparada de maneira análoga a um recipiente, que contém diversas ideias e mensagens, e que se

equivale a ideia geral de quadrinhos. Do mesmo modo, o conteúdo desse recipiente pode englobar diferentes gostos, isto é, há em um mesmo meio - quadrinhos - distintos estilos, tendências, assuntos, temas e artistas. Segundo esta mesma lógica, as narrativas de super-heróis, percebidas enquanto gênero presente às HQs, são um destes diversos sabores que o recipiente de quadrinhos aborda.

2.4.1 HQs DE SUPER-HERÓIS

Segundo Ramos (2008), as narrativas em quadrinhos do gênero de super-heróis tiveram seu início no século XX, pouco antes da Segunda Guerra Mundial, tendo sido criadas nos EUA. Inclusive neste país se encontram as duas maiores editoras deste gênero: a DC Comics, fundada em 1934 como National Allied Publications, e a Marvel Comics, criada em 1939 com o nome Timely em primeira instância.

As publicações de HQs de super-heróis da Marvel e da DC Comics perduram por várias décadas, graças também a adaptações e a reestruturação nas tramas, narrativas, temas abordados, entre outras, em que vinculam informações que são concomitantes a realidade vivenciada pelos leitores e ao contexto e fatos históricos ocorridos no mundo real. Essa assertiva é apontada por Andreotti, Marangoni e Zanolini (2017) quando apresentam as diferentes Eras das HQs de super-heróis, que seriam períodos cronológicos de publicação aos quais o gênero foi submetido, sendo que o final de cada um deles marca a evolução desse gênero narrativo em particular, devido às influências recebidas por parte dos leitores e pela sociedade no decorrer dos anos de publicação, bem como das mudanças sociais, políticas e culturais ocorridas nos EUA e no mundo.

Quadro 1 - HQs e suas Diferentes Eras

FASE	FATORES HISTÓRICOS E CULTURAIS	MUDANÇAS E CARACTERÍSTICAS APRESENTADAS NOS HQ'S	PERSONAGENS RELEVANTES
Era de Ouro (1938-1950)	<ul style="list-style-type: none"> ● Grande depressão; ● New Deal; ● 2º Guerra Mundial; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Surgimento dos primeiros personagens e de elementos do gênero; ● Valorização do patriotismo, em nome da nação estadunidense. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Super-Homem ● Mulher-Maravilha ● Namor, o Príncipe Submarino; ● Batman; ● Capitão América.

<p>Era de Prata (1956-1970)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Disputa ideológica; ● Corrida armamentista e espacial; ● Guerra fria; ● Guerra do Vietnã; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Rigidez e conduta moral; ● Criação do Comics Code Authority; ● Histórias mais fantasiosas, explorando temas polêmicos à época, como a radiação. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Flash - Barry Allen; ● Lanterna Verde - Hal Jordan; ● Quarteto Fantástico; ● Homem-Aranha; ● Hulk; ● X-Men; ● Thor.
<p>Era de Bronze (1970-1985)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Luta por direitos civis (blaxploitation); ● Descentralização de temas exclusivos dos EUA; ● Influências orientais no cenário estadunidense. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Temas antes considerados tabus (morte de personagens, uso de drogas e entorpecentes, minorias raciais, entre outros), passam a ser mais e mais bem abordados; ● Quadrinhos com heróis engajados em temas políticos e sociais. 	<ul style="list-style-type: none"> ● A noite que Gwen Stacy morreu (Homem-Aranha). ● Pantera Negra; ● Luke Cage; ● Punho de Ferro; ● Shang-Chi, o Mestre do Kung Fu; ● Segundo Gênese - Equipe Internacional (X-Men).
<p>Era de Ferro (1986-1994)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fim da Guerra Fria; ● Influência do movimento indie; 	<ul style="list-style-type: none"> ● Histórias realistas e maduras, que retratam as mudanças culturais, políticas e sociais que os EUA enfrentaram; ● Desconstrução do mito do super-herói; ● Banalização da violência praticada pelos personagens. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Wolverine; ● Batman (Cavaleiro das Trevas); ● Watchmen; (personagens da série); ● Morte do Super-Homem.
<p>Era da Renascença (1994-até os dias atuais)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Globalização; ● Advento da internet. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Nostalgia a eras anteriores com uma releitura mais profunda baseada delas. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Deadpool; ● Cable; ● Miss Marvel; ● Jessica Jones

Fonte: Elaborado pelos autores, (2024), com base em Andreotti, Marangoni e Zanolini (2017).

Ramos (2022) também constata a evolução histórica presente nas HQs, pontuando-as como artefatos capazes de preservar uma memória coletiva, uma vez que, no seu entendimento, as HQs também são recursos informacionais, capazes de “[...] perpetuar e repassar ideias vivenciadas por um coletivo, as quais podem servir como lição e aprendizados para as gerações que virão futuramente” (p. 6). Dessa forma, configuram-se nas páginas das HQs alusões históricas que criam e guardam memórias coletivas pela

veiculação de informações nelas contidas, inclusive à época em que elas foram publicadas, podendo assim reproduzir valores e costumes condizentes com a cultura e as sociedades naquele momento do tempo, mas que hoje em dia podem já não mais serem compatíveis com aquilo que se valoriza. A consonância entre a realidade e as narrativas em quadrinhos de super-heróis pode ser justificada pela construção de histórias que se assemelham à vida dos leitores, configurando-as em uma mídia representativa.

Portanto, tais quadrinhos apresentam diferentes variações dentro do mesmo formato básico composto de imagens e textos. As HQs de super-heróis possuem alta popularidade junto a leitores de diferentes faixas etárias e nacionalidades, conforme postulam Dumont e Ramos (2018), sendo que eles escolhem esse gênero de quadrinhos por uma série de razões, desde o seu consumo voltado ao lazer e ao entretenimento, como é comum junto aos meios de comunicação de massa, como também a veiculação nas páginas dessas HQs de tipos específicos de informações, dados a motivação, o contexto e o sentido com que esses leitores realizam esta leitura em particular e que essas informações, uma vez apropriadas por eles, podem ser interpretadas com vistas a ratificar ou mudar dados, informações e conhecimento previamente adquiridos, os reforçando ou descartando.

3 METODOLOGIA

A pesquisa tem como proposta investigar a apropriação de informações através da leitura de HQs de super-heróis por leitores adultos. Para tanto, recorreu-se a uma pesquisa de natureza qualitativa, tendo em vista a leitura desses quadrinhos e suas possíveis interpretações e/ou significados para aqueles que os **leem**. Essas pesquisas podem ser fundamentadas, segundo Minayo, Deslandes e Gomes (2011), no fato de serem capazes de operar junto a um nível real da produção humana, pois “trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes”. (p. 21).

A presente pesquisa pode ser classificada como descritiva. Segundo Gil (2008), esse tipo de pesquisa “têm por objetivo levantar as opiniões, atitudes e crenças de uma população.” (p. 28). No caso da atual pesquisa, estima-se conhecer e evidenciar o processo de apropriação de informações por leitores tendo por base as leituras realizadas por eles de HQs de super-heróis da Marvel e da DC Comics, o que implica em evidenciar e

compreender os significados e interpretações por eles conferidos ao teor lidos nessas histórias.

Dessa forma, a presente pesquisa realiza um estudo de caso voltado à leitura como um fenômeno social, procurando evidenciar que seus leitores são capazes de se apropriar das informações obtidas nas HQs de super-heróis. De acordo com Yin (2001), o estudo de caso é um método de pesquisa que tem como finalidade investigar um evento ou fenômeno em seu contexto real, utilizando dados qualitativos para esta finalidade.

Considerando-se a grande quantidade de leitores de HQs de super-heróis, torna-se impossível analisar todo o universo de participantes. Assim, recorre-se a uma amostragem, pois segundo Gil (2008), se trata de um “subconjunto do universo ou da população, por meio do qual se estabelecem ou se estimam as características desse universo ou população”. (p. 90). Ainda segundo o mesmo autor, a amostragem aplicada a presente pesquisa é a não probabilística, uma vez que nesse tipo em particular, são selecionados elementos que o pesquisador julga serem congruentes ao propósito da coleta. Especificamente recorre-se a amostragem por acessibilidade ou conveniência, já que, ainda segundo o autor, por meio desta amostragem em particular, é possível selecionar os elementos dentro de uma mesma comunidade ou conjunto que possuem acesso e representam o universo.

Dessa forma, o local escolhido para a coleta de dados foi a Gibiteria Mandrake Comic Shop, localizada na cidade de Goiânia - GO, por se tratar de um ambiente que reúne a comunidade interessada de leitores de HQs. O estudo de caso foi conduzido nesta Gibiteria entre os meses de agosto e outubro de 2023, aos sábados, por se tratar do dia da semana com maior número de frequentadores nesse recinto. Vale destacar que uma Gibiteria não deve ser confundida com a unidade de informação conhecida como Gibiteca (Vergueiro, 2005, Ramos, 2023), pois a Gibiteria é uma instituição com fins comerciais, que se dedica a disseminação tanto de HQs quanto de itens associados a elas, mas não se pauta exclusivamente junto a promoção de sua leitura, demonstrando interesse destacado nas vendas e lucro desses objetos junto à comunidade de interessados.

O emprego da entrevista é uma técnica difundida e conhecida para a coleta de dados em pesquisas qualitativas. Dessa forma, escolheu-se a entrevista aberta e em profundidade, que segundo Minayo, Deslandes e Gomes (2011), é entendida como um tipo de entrevista que fornece liberdade ao entrevistado, permitindo a ele que fale sobre um determinado tema. O roteiro para entrevista foi desenvolvido com base nas teorias e

estudos relatados neste trabalho, contribuindo para se proceder a uma abordagem junto ao leitor que lhe estimule a falar sobre o conteúdo lido nas narrativas presentes nas HQs, apresentando dessa forma, com seu olhar e interpretação, as informações que ele julga terem sido apropriadas pela leitura.

Ao todo, foram realizadas 19 entrevistas. Os leitores selecionados para concederem-nas foram selecionados a partir da observação dos pesquisadores *in loco*, se atentando para suas falas e interações entre si e/ou com o atendente da Gibiteria durante sua permanência nesse espaço, as quais destacassem um ou mais aspectos - personagens, enredos, editoras, adaptações para outras mídias, entre outros -, que os credenciaram a serem reconhecidos efetivamente como leitores de HQs de super-heróis com alguma experiência e tempo acumulados junto a essa leitura em particular.

No presente estudo, é interessante ter acesso e contemplar a experiência prática de leitura de HQs de super-heróis, a partir das conexões que leitores estabelecem ao realizarem suas leituras e as possíveis apropriações informacionais advindas delas para aplicação em suas próprias vidas. Para tanto, empregou-se a técnica de história de vida tópica, que pode ser definida, de acordo com Mattar (2006), como uma parte específica de interesse da vida do entrevistado na experiência particular em questão. Tendo em vista essa fundamentação, torna-se possível analisar as informações coletadas por intermédio das entrevistas de forma rica e detalhada sob a ótica do indivíduo leitor.

Sendo assim, para análise e o tratamento de dados direcionados ao leitor de HQs de super-heróis, foram utilizados os preceitos da etnometodologia, conforme postulado por Garfinkel (1967). Ao analisar o emprego dessa corrente sociológica junto à leitura, Dumont e Pinheiro (2015) explicam ser um tipo de investigação fundamentada no senso comum e linguagem, isto é, ações sociais e relatos descritos destas ações. Assim, a etnometodologia

trabalha com uma perspectiva de pesquisa compreensiva, considerando que a realidade socialmente construída está presente na vivência cotidiana de cada um e que em todos os momentos podemos compreender as construções sociais que permeiam as conversas, os gestos, a comunicação, dentre outras. (p. 56)

Ademais, o campo de análise etnometodológica focaliza em conceitos através de cinco termos-chaves: ações práticas ou realização (produção de significado realizada pelo sujeito pela associação de informações que ele utiliza em sua vida); indexalidade ou indicialidade (contexto específico que apresenta múltiplos significados); reflexividade

(descrever o quadro social de mundo e cotidiano pelo discurso do sujeito leitor); noção de membro (pertencimento a um grupo social que o sujeito está contido); relatabilidade (conceber como o indivíduo dentro de um grupo social é capaz de interpretar, atribuindo significado e descrever suas atividades). Os depoimentos coletados nas entrevistas foram contemplados junto de cada um desses termos chave, visando entender o fenômeno da apropriação da informação veiculada neste tipo de leitura, bem como sua decorrência junto ao sujeito leitor, para que assim seja possível se identificar a motivação, o sentido e o contexto da leitura de HQs de super-heróis realizada e constatar o fenômeno da apropriação da informação pelo leitor, bem como o possível tipo de apropriação ocorrida.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta seção culmina na exploração das implicações práticas e teóricas dos resultados obtidos. Para tanto, recorre-se ao emprego combinado dos termos-chave da etnometodologia de Garfinkel (1967), aliados ao conceito de história de vida tópica, de Mattar (2006), no intuito de se comprovar a efetividade do fenômeno de apropriação da informação por intermédio da leitura realizada de HQs de super-heróis da Marvel e da DC Comics.

Das 19 entrevistas efetuadas na Mandrake Comic Shop, 03 (três) delas foram escolhidas para figurarem neste artigo. Cabe ressaltar que essa escolha se baseou também na definição de amostragem por acessibilidade ou conveniência, já que ela confere destaque ao julgamento do pesquisador, que “seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que estes possam, de alguma forma, representar o universo”. (Gil, 2008, p. 94). Dado o julgamento dos pesquisadores, os 03 (três) depoimentos apresentados são aqueles que obtiveram maior destaque pelo fato de seus leitores terem sido aqueles que melhor souberam se expressar durante as entrevistas concedidas.

RELATO 1:

Leitor: Homem.

Idade: 21 anos.

Personagem relatado: Homem-Aranha/Peter Parker

“Tem muitos momentos que o Peter tem que fazer [...] escolhas priorizando a vida dele como Homem-Aranha [...] das com as pessoas que ele gosta. [...] Saber separar as coisas [...] para não ficar sobrecarregado. Já pensei em morar com meus amigos perto da faculdade

para não gastar tanto tempo assim de transporte. Mas eu vejo que agora que meu avô morreu e eu moro com a minha avó ainda e minha irmã mais nova mora com a gente, eu sei que não dá para deixar minha vó com minha irmã sozinha, que ela não vai conseguir, sabe? Aí eu priorizei continuar morando com minha avó e minha irmã do que, por exemplo, mudar para mais perto da faculdade”.

Termos-chave da etnometodologia presentes no depoimento:

Ação prática / realização: O leitor, frente a decisão que poderia tomar em relação a com quem iria morar e qual a consequência dessa escolha, lidando com questões familiares e de transporte para locomoção para a faculdade, escolheu priorizar continuar morando com sua família. Dessa forma, ao se ver diante de uma importante decisão, que envolve também o peso destacado de pessoas que lhe são importantes, o leitor estabeleceu um paralelo junto a um aspecto pertinente a dinâmica da vida do Homem-Aranha, acerca de deliberações que esta personagem faz junto a diferentes momentos e frentes de sua vida dupla - como Peter Parker, estudante, fotógrafo, sobrinho, entre outros, e como o super-herói Homem-Aranha. Do mesmo modo com que esta personagem se vê procedendo a escolhas, o leitor se valeu disso para ressignificar de modo semelhante a personagem as suas próprias escolhas, priorizando uma delas frente às demais possíveis.

Indexalidade / Indicialidade: Escolhas de vida necessitam por parte de todos os indivíduos frequentes tomadas de decisão pertinentes, o que por sua vez requer analisar e pesar pontos importantes para se chegar a uma conclusão e por consequência, empreender uma ou mais ações, compatíveis com a decisão escolhida. Com o Homem-Aranha isso não é diferente, uma vez que a personagem se vê constantemente obrigada a tomar e executar difíceis decisões em sua vida, privilegiando determinados aspectos e circunstâncias frente a outros. Para o leitor, ao constatar através das posturas e ações do Homem-Aranha a presença constante da necessidade de escolha, evidencia-se que este fato possui também significado específico junto a um recente contexto de vida pelo qual ele passou. As escolhas de vida podem muito bem ser parte de um contexto amplo, pertinente à humanidade como um todo, como também demonstrar um peso específico para pessoas e personagens, como apontado no depoimento, tanto para o leitor quanto para o Homem-Aranha.

Reflexividade: A ação desempenhada pelo leitor diz respeito à sua escolha de vida priorizar morar com seus familiares, mesmo diante de outras opções em que poderia tomar para facilitar uma parte de seu cotidiano. De maneira semelhante ao personagem Peter Parker, de ter que sobrepor algumas questões da vida dele em prol de outras.

Noção de membro: Diante da vida de Peter Parker representada nas histórias e aventuras que passa por diversas situações que um jovem comum passa durante sua trajetória, o leitor pode significar o conteúdo lido com a sua vida, compartilhando de uma situação de tomada de decisões de vida importantes.

Relatabilidade: Assim como o Peter Parker vivencia diferentes situações e transversalidades em seus papéis exercidos como um jovem e como Homem-Aranha que precisa priorizar certas opções de escolhas baseadas na eleição de aspectos familiares e de pessoas de grande apreço para vida, o leitor também enfrenta situações em que é necessário, em determinados momentos, dar prioridade às pessoas que lhe são queridas, mantendo uma distinção clara, exatamente como ele mesmo mencionou. Isso é feito visando protegê-las e estar ao lado delas.

RELATO 2:

Leitor: Homem.

Idade: 23 anos.

Personagem relatado: Deus de Eternos e Menina entregadora do iFood

História relatada: Juízo Final (Marvel Comics)

“É uma história que conta uma guerra entre os heróis e, para tentar pacificar tudo, eles ressuscitam um Deus. E quando Deus o renasce [...] Ele fala ‘vou julgar cada humano [...] Se vocês foram julgados [...] negativamente, vocês vão morrer’ [...] E tem uma menina brasileira [...] que trabalha no iFood como entregador de comida no restaurante [...] E o mundo está acabando, mas ela não pode parar de trabalhar [...] para ela o mundo acaba, se ela não ganhar um salário dela no final do mês. [...] E a cada evento que vai acontecendo, que o mundo vai piorando, ele atualiza a gente com esses personagens civis, tipo a mãe da Brasileira, começou a ligar para ela, dizendo para a filha voltar pra casa, [...], e a menina dizia ‘já tô voltando’ e continua fazendo entrega, porque ela tem que ter o dinheiro no final do mês. [...] no último dia que o juiz julgou todo mundo [...] a menina do iFood [...] decidiu

largar o trabalho dela para socorrer a mãe que estava passando mal, [...] então, o ponto foi positivo para ela, porque ela buscou a família entre eles do que o dinheiro [...] eu acho sensacional essa história, e fico me perguntando como é que ele me julgaria? Será que o que eu estou fazendo seria algo certo? Será que é bom do jeito que eu estou? Minha mãe, que se mudou para Ouro Preto, será que eu tinha que dar mais atenção para ela? Fazer mais ligações no dia a dia? [...] Meu pai que tem problemas [...] de saúde e [...] eu trabalho com ele [...] eu devo procurar um emprego que eu ganhe mais e deixar meu pai sozinho na loja ou tenho que continuar na loja? São histórias que te fazem refletir, te faz pensar, te faz sentir que tá naquele meio também. Acho bastante interessante”.

Termos-chave da etnometodologia presentes no depoimento:

Ação prática / realização: O leitor utiliza do julgamento realizado pelo Deus ressuscitado para fazer uma autorreflexão de julgamento em cima do contexto em que ele se encontra com sua mãe em outro estado, e questões de trabalho com o seu pai e como a questão financeira afeta diretamente essa decisão.

Indexalidade/Indicialidade: O julgamento é um ato que pode ocorrer dicotomicamente em uma perspectiva positiva ou negativa, dependendo da ação observada e do julgador. No contexto da HQ lida, a personagem que promove este ato é um Deus ressuscitado, sendo que o leitor o utiliza e sua postura e ações do julgamento feito pelo Deus da atitude da menina entregadora de iFood, em que ela escolheu estar com a família mesmo precisando trabalhar para ganhar dinheiro e ter um salário no final do mês, para refletir a partir de um possível julgamento que ele pensa que teria baseado em questões familiares semelhantes às da personagem brasileira.

Reflexividade: O ato de julgamento das atitudes da personagem, consideradas em um primeiro momento como negativas, mas que no final foram julgadas pelo Deus Eterno como positivas, a partir de uma mudança junto ao seu comportamento por deliberadamente decidir voltar e ficar perto de sua mãe, levou o leitor da HQ a uma reflexão, em que ele conscientemente se propôs a autoavaliar suas relações com sua própria mãe, reconhecendo que a distância geográfica que os separa na atualidade gera um afastamento e uma necessidade de atenção e, ainda, a questão de atrito gerado a partir

da escolha por trabalhar com o pai, para ajudá-lo mesmo ganhando pouco e os possíveis julgamentos que esta decisão implica.

Noção de membro: O leitor incorpora na sua vida a questão da identificação com a situação em que a menina julgada pelo Deus Eterno faz a escolha de ficar com sua mãe. Esta escolha ressoou junto ao leitor, servindo de inspiração para exercer um pensamento semelhante ao da personagem, fundamentado em seu contexto de vida.

Relatabilidade: O leitor aponta o julgamento que o Deus Eterno faz com a sociedade, a exemplo, especificamente, da menina entregadora de iFood, como oportunidade de reflexão para sua própria vida, mostrando vertentes possíveis a serem melhoradas e mudadas, baseadas em um primeiro momento, pela leitura da HQ Juízo Final que, segundo o próprio leitor, levam-no a refletir e a se sentir como se fizesse parte inclusive do contexto exposto junto a narrativa.

RELATO 3:

Leitor: Mulher.

Idade: 29 anos.

Personagem relatado: Dr. Alec Holland.

História relatada: Monstro do Pântano.

“[...] no primeiro Monstro do Pântano, ele é sabotado lá no laboratório dele [...] o cara [o monstro] queria a esposa dele [...] Ele [o Monstro] não conseguia falar e ela não identificava ele, porque ele virou um monstro, né? E, aí, se ele conseguisse falar pra contar pra ela [...] eu me vi nessa situação de estar lá, eu sou apaixonada na pessoa, eu quero que ela saiba disso [...] mas eu não consigo me expressar pra ela, então acho que isso é a grande analogia que dá pra fazer com o contexto de uma HQ com minha vida real. Queria poder falar alguma coisa pra ela e eu não consigo, no caso dele não consegui falar literal, mas no meu caso, porque eu tenho uma trava que eu não consigo, e [...] eu não me sinto um padrão que a pessoa esperaria, sabe? Então eu me enxergo totalmente ali”.

Termos-chave da etnometodologia presentes no depoimento:

Ação prática / realização: A partir do trecho do relato, é possível se contemplar uma parte do contexto de vida da leitora - estar apaixonada por alguém - que se trata de um contexto comum a diversas pessoas. O trecho também permite acessar o paralelo estabelecido pela leitora entre esse aspecto de sua vida e o teor descrito na narrativa da HQ do Monstro do Pântano. Esse paralelo evidencia a capacidade de interpretação demonstrada pela leitora como uma ação prática ou realização, na medida em que traz à tona não apenas a barreira de comunicação da personagem para com a pessoa amada, como também a da própria leitora, que mesmo por diferentes circunstâncias reconhece em si a existência de uma barreira que lhe impede da mesma forma de se comunicar com uma pessoa amada.

Indexalidade/Indicialidade: A ação de se comunicar é um ato de transmitir uma informação, podendo ser considerada essencial para interação humana. Entretanto, a falta da comunicação pode ser ocasionada por diversos fatores como, por exemplo, de ruídos que impeçam a informação de chegar até o receptor ou, no caso da leitora, da existência de uma trava que ela própria reconhece, quanto ao fato de estar apaixonada, mas bloqueada de dar voz a esse sentimento, assim como o impedimento da condição do Dr. Alec Holland quando se encontra em seu estado monstruoso, que o torna incapaz de emitir de forma inteligível o seu sentimento para sua esposa.

Reflexividade: A leitora, ao relatar o seu processo de leitura específico da HQ do Monstro do Pântano, evidenciou o processo de ação-reflexão, na medida em que trouxe em seu depoimento a presença de uma marca que essa narrativa em particular lhe causou. A incapacidade de se comunicar com a pessoa amada da forma como se gostaria, embora por questões diferentes - por se sentir um monstro incapaz de ser compreendido, no caso da personagem da HQ, e por sentir a existência de uma trava, imposta por um padrão diverso do que aquele que a pessoa amada esperaria - mostra-se como o estado de uma marca do sujeito - a leitora - no e com o mundo - a trava - se fazem presentes.

Noção de membro: A leitora pode ser enquadrada através da noção de membro, pois demonstra a capacidade de reconhecer e incorporar elementos da história em quadrinhos por ela escolhida em sua própria vida. A noção de pertencimento, nesse contexto, é alimentada pela compreensão compartilhada de situações específicas, como a dificuldade que ela demonstrou de se comunicar, similar à do Monstro do Pântano. Essa incapacidade,

vista como uma trava, passa a ser um elemento presente na narrativa que interage com uma das posturas da leitora no mundo real.

Relatabilidade: O paralelo entre a narrativa da HQ do Monstro do Pântano e um aspecto emocional relevante na vida da leitora se fez presente na forma do relato por ela concedido. A leitora não apenas evidenciou a alusão de um impedimento de fala junto a pessoa amada como presente na HQ e na sua vida, como também demonstrou a habilidade de conferir sentido e significado a um acontecimento específico de sua vida - a trava ao se reconhecer incapaz de se comunicar com a pessoa amada. Mesmo que em contextos diferentes, com as devidas peculiaridades, nota-se o compartilhamento de uma referência por parte da leitora com base em um aspecto vivido por ela.

5 CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo investigar as formas como a leitura de HQs de super-heróis podem agregar valor aos seus leitores, pelas informações veiculadas em suas páginas, possibilitando, por meio da interpretação por parte daqueles que leem, a apropriação de informações.

Além disso, ao se acessar os contextos, motivações e sentidos que levam os leitores a continuarem a leitura em HQs, foi notado que essas obras desempenham um papel mais profundo na vida dos leitores entrevistados do que exclusivamente como uma forma de entretenimento, já que eles apontaram se envolver com esses quadrinhos por razões emocionais, estéticas e cognitivas, destacando a complexidade dessa forma de mídia, conectando acontecimentos, personagens ou contexto geral das narrativas com seu próprio contexto de vida, nas mais variadas situações.

Apesar da presente pesquisa apresentar limitações, dado que se trata da aplicação junto a uma amostra restrita de participantes, pode-se reconhecer que ela contribui para a compreensão mais rica e densa sobre a existência e a forma em que a apropriação da informação na interação entre os leitores e as histórias em quadrinhos de super-heróis se processa. Esta pesquisa destaca a importância de não se subestimar a capacidade das histórias em quadrinhos de transmitir informações e poder gerar junto ao seu público leitor, a partir da prática de sua leitura, reflexões profundas.

A apropriação da informação, como fenômeno de interesse da Ciência da Informação, tem o objetivo de identificar e compreender atos cotidianos, realizados de

forma deliberada e consciente pelos leitores através de uma ou mais leituras empreendidas, com vistas a se apoderar e atribuir significado aos conteúdos lidos, para suprir necessidades simples ou complexas, concomitante com a visão de Santos Neto, Bortolin e Almeida Júnior (2017). As HQs de super-heróis da Marvel e da DC Comics, como gênero e formato de leitura, não se furtam a análise e enquadramento junto ao fenômeno da apropriação da informação, conforme exposto nesta pesquisa, uma vez que elas também abarcam uma série de informações em suas narrativas, as quais, como apontado nos depoimentos, são efetivamente apropriadas pelos leitores, para emprego posterior em um ou mais aspectos de suas próprias vidas.

A priorização de áreas da vida foi um grande fato que o leitor evidenciou como uma realidade de sua vida aplicável com a leitura empreendida do Homem-Aranha, que pode confirmar o sentido dado pelo seu ambiente e realidade que se encontrava, assim como Batista (2018) enfatiza que a informação veiculada é alterada pelo sujeito de forma espaço-temporal, isto é, a mudança feita na leitura pelas lentes do leitor frente a obra é condicional, sendo relativo ao leitor.

Uma informação que foi apropriada por um dos leitores entrevistados refere-se a questão de um julgamento. O que ele leu na HQ, na posição de réu, o fez ponderar quanto a possíveis julgamentos relativos a decisões e ações que escolheu desempenhar em sua vida, em determinados momentos. Essa forma de se posicionar, tendo por influencia a leitura da HQ Juízo Final (Marvel Comics), e do fato de uma de suas personagens sofrer um julgamento na narrativa, demonstra de forma inequívoca a comprovação do pensamento de Borges e Almeida Júnior (2022), ao evidenciar que a leitura empreendida pelo leitor entrevistado foi de fato uma leitura no amplo sentido, lhe permitindo compreender o mundo que o cerca e o quanto todos se encontram sujeitos a julgamentos enquanto membros desse mundo.

Alves, Correia e Salcedo (2017) argumentam que qualquer leitura tem valor agregado alcançável ao leitor. Um exemplo disso se dá através de novas experiências por histórias fictícias ou, ainda, semelhante a algo próximo e pessoal, como ocorreu entre a analogia feita com a personagem Monstro do Pântano e a situação em que a leitora se encontrava, levando-a a conclusão de que ambos, personagem e ela própria, demonstraram ser incapazes de se comunicarem em uma dada circunstância, sendo relatada pela leitora como uma narrativa factível com sua própria história de vida naquele momento.

Por fim, este estudo ressalta a questão de valor agregado para o leitor, obtido por meio das leituras de HQs de super-heróis, com evidências de relatos que apresentam alternativas que evidenciam o potencial desse formato de leitura, inclusive suplantando os estereótipos e a discriminação que se fazem ainda presentes contra ele. Conforme Santos e Neves (2022),

Mesmo diante de sérias acusações, enfrentando preconceitos passados e presentes, as histórias em quadrinhos tornaram-se objetos da comunicação admiradas por grande parte da sociedade devido às potencialidades de análises pelos vieses educacional, artístico e cultural. (p. 9).

Este aspecto abre portas para pesquisas futuras, que podem investigar as formas como a apropriação da informação, enquanto fenômeno de interesse da Ciência da Informação, se relaciona com o conceito de leitura que agregue valores importantes aos seu leitor, seja por meio de personagens e narrativas específicas, como também considerando-se as HQs e pessoas nelas interessadas como possíveis mediadores das informações ali contidas, e as ações necessárias para fomentar e difundir o conhecimento veiculado nas páginas de HQs.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Mariana de Sousa; CORREIA, Anna Elizabeth Galvão Coutinho; SALCEDO, Diego Andres. Práticas leitoras e informacionais: mediação e apropriação. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 18., 2017, Marília. **Anais** [...]. Marília, SP: UNESP, 2017. Disponível em: http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XVIII_ENANCIB/ENANCIB/paper/viewFile/25/649. Acesso em: 16 fev. 2024.
- ANDREOTTI, Bruno; MARANGONI, Adriano; ZANOLINI, Mauricio. **Quadrinhos Através da História: As Eras dos Super-Heróis**. São Paulo: Criativo, 2017.
- ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. **O que é Ciência da Informação?** Belo Horizonte: KMA, 2018.
- BARRETO, Aldo de Albuquerque. A condição da informação. **São Paulo em perspectiva**, São Paulo, v. 16, p. 67-74, 2002. Disponível em: <https://ridi.ibict.br/bitstream/123456789/173/1/BarretoS%c3%a3oPauloemPerspectiva2002.pdf>. Acesso em: 17 abr. 2024.
- BATISTA, Carmem Lucia. Os conceitos de apropriação: contribuições à Ciência da Informação. **Em Questão**, Porto Alegre, v.24, n.2, p. 210-234, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/74317/47702>. Acesso em: 16 fev. 2024.

BORGES, Ellen Valotta Elias; ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. Apropriação: um pilar central da Ciência da Informação. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 28, n. 4, e-119843, out./dez. 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/119843>. Acesso em 16 de fev. de 2024.

CAVALCANTE, Lídia Eugenia; BARRETO, Damaris Queiroz; SOUSA, Laiana Ferreira de. **Mediações de Leitura**: o ato de ler que nos conecta. 2020. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/55561/1/2020_liv_lecavalcante_dqbarreto_lfsousa.pdf. Acesso em 16 fev. 2024.

CHARTIER, Roger. **Cultura escrita, literatura e história**: conversas de Roger Chartier com Carlos Aguierre, Jesús Anaya Rosique, Daniel Goldin e Antonio Saborit. Porto Alegre: Artmed, 2001.

DUMONT, Lígia Maria Moreira. Construtos próprios sobre leitura na Ciência da Informação. In: DUMONT, Lígia Maria Moreira (org.). **Leitor e leitura na Ciência da Informação**: diálogos, fundamentos, perspectivas. Belo Horizonte: ECI/UFMG, 2020. cap. 1, p. 21-52. Disponível em: <https://biblio.eci.ufmg.br/ebooks/2020070001.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2024.

DUMONT, Lígia Maria Moreira; PINHEIRO; Edna Gomes. Incursões teórico-metodológicas da etnometodologia na Ciência da Informação: aplicações em pesquisas sobre leitura. **Informação & Sociedade**: Estudos, João Pessoa, v. 25, n. 3, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/22773/14523>. Acesso em: 16 fev. 2024.

DUMONT, Lígia Maria Moreira; PINHEIRO; RAMOS, Rubem Borges Teixeira. A leitura de histórias em quadrinhos da Marvel e da DC Comics e a etnometodologia: relevância e desdobramentos. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 23, n. 3, p. 188 - 205, jul / set. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22577/18170>. Acesso em: 16 fev. 2024.

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

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se complementam. São Paulo: Cortez, 2011.

GARFINKEL, Harold. **Studies in. Studies in ethnomethodology**. Englewood Cliffs, NJ, 1967.

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

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. São Paulo: Ed. 34, 1999. v. 2.

MATTAR, Fauze Najib. **Pesquisa de Marketing**. São Paulo: Atlas, 2006.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2005.

MINAYO, Maria Cecília de Souza; DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. Editora Vozes Limitada, 2011.

SANTOS NETO, João Arlindo dos; BORTOLIN, Sueli; ALMEIDA JÚNIOR, Oswaldo Francisco de. A concepção de apropriação da informação nos periódicos da área “comunicação e informação” e Anais do Enancib. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 18., 2017, Marília. **Anais** [...]. Marília, SP: UNESP, 2017. Disponível em:

http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/XVIII_ENANCIB/ENANCIB/paper/viewFile/546/688. Acesso em: 16 fev. 2024.

SANTOS, Andrea Pereira dos; NEVES, André Roberto Custódio. Quadrinhos, cultura e sociedade: contribuições das narrativas sequenciais para formação do leitor. **Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 20, p. 1-22, 2022. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8667789/27894>. Acesso em: 17 mai. 2025.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. Histórias em quadrinhos e a memória coletiva: reconstrução de fatos da guerra fria através das histórias do Homem de Ferro. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIENCIA DA INFORMAÇÃO, 22, 2022, Porto Alegre. **Anais [...]** Porto Alegre: UFRGS, 2022. Disponível em: <https://enancib.ancib.org/index.php/enancib/xxiienancib/paper/viewFile/1146/750>. Acesso em: 16 fev. 2024.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. **Histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea:** lazer, produção e obtenção de conhecimento na leitura das revistas de super-heróis. 2008. 164f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/ECID-7NRR4D> Acesso em: 26 abr. 2025.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. Gibiteca: unidade de informação para a mediação da leitura em histórias em quadrinhos. Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v.19, n.1, p. 1-22, mai. 2023. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/6312/5957>. Acesso em 02 mai. 2025.

SANTOS, Andréa Pereira dos. **Juventude da UFG:** trajetórias socioespaciais e práticas de leitura. 2014. 194 f. Tese (Doutorado em Geografia). Universidade Federal de Goiás (UFG), Goiânia, 2014. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/teseserver/api/core/bitstreams/c8c50a77-6d1d-4d8b-b024-dc0f47cd1e7e/content>. Acesso em: 16 fev. 2024.

SARTRE, Jean-Paul. **Que é a literatura?** São Paulo: Editora Ática, 2004.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **DataGramZero**, Rio de Janeiro, v. 6, n. 2, 2005. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/001502706.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2024.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** Porto Alegre: Bookman, 2001.

Recebido em: 26 de maio de 2024
Aprovado em: 02 de junho de 2025
Publicado em: 08 de julho de 2025