



## A economia do *soft power* e entretenimento sul-coreanos: o fenômeno das adaptações de webtoons para *k-dramas*

The south korean *soft power* and entertainment economy: the phenomenon of webtoon adaptations into *k-dramas*

JÚLIA CLEMENTE BARROS

<https://orcid.org/0000-0003-0138-9444>

VINÍCIUS CARVALHO PEREIRA

<https://orcid.org/0000-0003-1844-8084>

**Resumo:** Ao observarmos a “Onda Coreana” e o papel da cultura para exercer poder (*soft power*), é possível explorarmos novas mídias, as quais são frequentemente valoradas em termos estéticos em pesquisas brasileiras de Literatura Comparada, mas precisam também ser consideradas em seus aspectos mercadológicos. Duas dessas novas mídias em ascensão são os webtoons (cartoons na web) e *k-dramas* (dramas audiovisuais sul-coreanos), intrinsecamente relacionados em circuitos massivos. Nesse contexto, este artigo tem como objetivo geral compreender de que maneiras os consumidores de webtoons e de suas adaptações em *k-dramas* são afetados pelo colonialismo de dados e o capitalismo de plataforma. Para tanto, contextualizamos os webtoons como gênero emergente e massivo de literatura digital e exploramos como os fenômenos do “colonialismo de dados” e do “capitalismo de plataforma”, na política de *soft power* da Coreia do Sul, são indissociáveis do mercado de webtoons e suas adaptações para dramas sul-coreanos nas plataformas de leitura e de streaming. A discussão considera dados de pesquisa bibliográfica e consulta a plataformas digitais de webtoons e *k-dramas*, sendo tal material analisado com base no referencial teórico de Flores (2021), Cho (2016), Cassino (2021), Silveira (2021), Silva (2020), Hutcheon (2011) e Park, Lee e Lee (2019). Como conclusão, observa-se que o sucesso dos webtoons e de suas adaptações para *k-dramas* é fortemente influenciado por suas plataformas digitais e o compartilhamento de dados entre elas, de modo que a circulação e a comercialização dos textos fontes e dos textos adaptados se estimulam de modo recíproco nessa economia.

**Palavras-chave:** Webtoons; *K-dramas*; Economia sul-coreana; *Soft power*; Entretenimento.

**Abstract:** By observing the “Korean Wave” and the role of culture in exerting (*soft*) power, it is possible to explore new media, which are often valued in aesthetic terms in Brazilian Comparative Literature research, but also need to be considered in their market aspects. Two of these new emerging media are webtoons (web cartoons) and *K-dramas* (South Korean audiovisual dramas), intrinsically related in mass circuits. In this context, this paper has the general objective of understanding how consumers of webtoons and their adaptations into *k-dramas* are affected by data colonialism and platform capitalism. To do so, we contextualize webtoons as an emerging and massive genre of digital literature, and we explore how the phenomena of “data colonialism” and “platform capitalism” in South Korea’s *soft power* policy are inseparable from the market for webtoons and their adaptations into South Korean dramas on reading and streaming platforms. Our discussion considers data from literature review and from webtoon and *k-drama* digital platforms; that material is analyzed through the theoretical framework of Flores (2021), Cho (2016), Cassino (2021), Silveira (2021), Silva (2020), Hutcheon (2011) and Park, Lee, and Lee 2019). As a conclusion, we can observe that the success of webtoons and their adaptations into *k-dramas* is strongly influenced by their digital platforms and the data shared between them, so that the circulation and commercialization of source texts and adapted texts mutually stimulate each other in that economy.

**Keywords:** Webtoons; *K-dramas*; South Korean economy; *Soft power*; Entertainment.



## INTRODUÇÃO

Os números referentes à audiência de *k-dramas*, ou séries de TV sul-coreanas, vêm aumentando continuamente desde os anos 2000. Atualmente, de acordo com avaliações feitas por fãs na *Internet Movie Database* – IMDb, destacam-se internacionalmente títulos como *Round Six*, dirigido por Hwang Dong-hyuk, e lançado em 2021; *A Advogada Extraordinária Woo*, de 2022, dirigido por Yoo In-sik; e *Proposta de Casamento*, de 2022, dirigido por Park Seon-ho. Por sua vez, diversos *k-dramas* são baseados em *webtoons* (do inglês *web* + *cartoons*), isto é, quadrinhos digitais muito populares na Coreia do Sul, a exemplo de *Sweet Home*, série dirigida por Lee Eung-bok e Jang Young-woo e adaptada de um *webtoon* homônimo, ou *Beleza Verdadeira*, dirigido por Kim Sang-Hyeop e adaptado dos quadrinhos digitais *True Beauty*.

Algo que acontece com frequência ao público telespectador de *k-dramas* é a busca pelas obras-fonte adaptadas para o formato televisivo ou de *streaming*. Nesse processo, frequentemente se descobre que várias outras séries sul-coreanas também são adaptações de quadrinhos digitais e, gradativamente, vai se dando um consumo de cada vez mais conteúdos de franquias do universo sul-coreano, conforme a política de investimento em *soft power* do país asiático. O tráfego nas plataformas de leitura Naver WEBTOON e de *streaming* Netflix, Viki Rakuten, Disney+, entre outras, e o consumo de seus produtos é estimulado em um sem-fim: haverá sempre mais um *webtoon* e mais um drama sul-coreano para ler ou assistir.

Diante desse contexto, este artigo tem por objetivo geral compreender de que maneiras os consumidores de *webtoons* e de suas adaptações em *k-dramas* são afetados pelo colonialismo de dados e o capitalismo de plataforma. Para tanto, na próxima seção contextualizamos os *webtoons* como gênero emergente e massivo de literatura digital e exploramos como os fenômenos do “colonialismo de dados” e do “capitalismo de plataforma”, na política de *soft power* da Coreia do Sul, são indissociáveis do mercado de *webtoons* e suas adaptações para dramas sul-coreanos nas plataformas de leitura e de *streaming*.

A relevância desta discussão se justifica não só pelos números massivos do público consumidor de *k-dramas* e *webtoons*, mas também pela necessidade de aprofundar pesquisas sobre aspectos de mercado que afetam mídias

narrativas visuais digitais, como o *webtoon*, e os processos de adaptação subjacentes à produção de dramas sul-coreanos.

## DESENVOLVIMENTO

Arlindo Machado (2010, p. 9) abre o texto "Arte e mídia: aproximações e distinções" com a seguinte afirmação: "A arte sempre foi produzida com os meios de seu tempo". Como a literatura é uma forma de um sujeito se expressar artisticamente, alega-se, então, que a literatura vai sempre se transformando, dependendo das tecnologias e mídias ao dispor da humanidade em cada tempo.

É importante analisarmos, assim, como as tecnologias computacionais atuais vêm mudando a sociedade global e impactando o campo da literatura – e, no contexto deste artigo, mais especificamente a literatura digital, aqui entendida nos termos propostos por Carolina Gainza (2020):

[...] escrituras que não apenas utilizam um aparato eletrônico como meio, senão que, e mais importante em sua definição, se baseiam em diversas formas de manipulação de códigos informáticos, seja de forma direta ou indireta. Nesse sentido, a denominação "digital" permite delimitar uma literatura própria dessa época, que refere práticas relacionadas com a experimentação com a linguagem de códigos ou com meios digitais, como as redes sociais. (Gainza, 2020, p. 334-335, tradução nossa<sup>1</sup>).

Também tratando de textos literários que se valem de recursos computacionais para seus efeitos poéticos e narrativos, mas chamando-os de "literatura eletrônica", Leonardo Flores (2021) identifica a existência de três gerações, as quais evoluíram não só em termos de propostas estéticas, mas também das tecnologias empregadas. Se a primeira geração envolvia obras anteriores à Internet e a segunda geração majoritariamente se compunha de obras feitas para computadores *desktop* e acesso via web 1.0, em sites de artistas e instituições acadêmicas e culturais, a terceira geração, à qual pertencem os *webtoons*, é radicalmente distinta das suas predecessoras, pois se desenvolve em ambientes da web 2.0, isto é, redes sociais. Disso decorre que, diferentemente das gerações anteriores, de que se esperavam inovação, experimentalismo e

---

<sup>1</sup> No original: "[...] escrituras que no solo utilizan un aparato electrónico como medio, sino que, y más importante en su definición, se basan en diversas formas de manipulación de códigos informáticos, ya sea de forma directa o indirecta. En este sentido, la denominación "digital" permite delimitar una literatura propia de esta época, que refiere a prácticas relacionadas con la experimentación con el lenguaje de códigos o con medios digitales, como las redes sociales".

erudição, a terceira geração é mais voltada ao público massivo, usando temas, linguagens e plataformas a que os grandes públicos já estão acostumados, como Instagram, Facebook, TikTok etc. (Flores, 2021, p. 365-367).

Assumindo que histórias em quadrinhos estejam no escopo dos estudos literários, em consonância com o movimento de expansão do campo e seus objetos de estudos que observamos nos fóruns acadêmicos hoje, podemos dizer que os *webtoons* se encaixam bem nas características da terceira geração de literatura eletrônica descritas por Flores (2021). Apesar de muitos não terem traduções para outras línguas além do inglês<sup>2</sup> e coreano, os *webtoons* são muito mais ampla e rapidamente distribuídos que as HQs impressas, sendo lidos especialmente em celulares por aplicativos como o WEBTOON<sup>3</sup>, da sul-coreana Naver, uma das plataformas mais famosas dedicadas ao gênero. A leitura dos *webtoons* segue um princípio de interação com a interface da plataforma já conhecido de qualquer usuário de redes sociais: em vez de os quadros se sucederem horizontalmente, como nos quadrinhos impressos, nos *webtoons* a leitura se dá com rolagem dos quadros na vertical, como na navegação no feed do Instagram, conforme se pode observar na Imagem 1.

4

---

<sup>2</sup> Curiosamente, mesmo alguns *webtoons* brasileiros disponíveis na plataforma WEBTOON foram originalmente publicados em inglês. Podemos citar: *QUArantine - Life in times of COVID*, de 2020; *Classic Shit*, de 2020; e *Tales of a Frozen Empire*, publicada de 2019 a 2020.

<sup>3</sup> Ao longo deste artigo, quando o termo "webtoon" for escrito em caixa baixa, refere-se ao gênero de quadrinhos digitais; quando grafado como WEBTOON, em caixa alta, refere-se à plataforma da empresa Naver, que disponibiliza *webtoons*.

Imagem 1 – Captura de tela do episódio 1 do *webtoon* *Sweet Home* na plataforma WEBTOON – interface de celular



Fonte: [https://www.webtoons.com/en/romance/truebeauty/episode-0-/viewer?title\\_no=1436&episode\\_no=1](https://www.webtoons.com/en/romance/truebeauty/episode-0-/viewer?title_no=1436&episode_no=1).

5

Os leitores de textos do gênero no aplicativo WEBTOON podem, entre outras ações: ler as histórias, comentar no final de cada capítulo, curtir o episódio ou os comentários de outros leitores, compartilhar um capítulo ou um *webtoon* inteiro em outros aplicativos, receber anúncios, inscrever-se no *webtoon* para receber notificações quando um novo capítulo estiver disponível, participar de campanhas, assistir a anúncios para ler alguns mais alguns episódios por dia, pagar para ler episódios antes de eles ficarem disponíveis para os demais leitores, comprar produtos relacionados aos *webtoons* mais famosos etc. Essas funcionalidades são muito parecidas com as de outras plataformas de redes sociais, por isso, como Flores (2021) enfatiza, o formato e o modelo de publicação da literatura eletrônica de terceira geração, bem como os espaços em que ela circula, tornam-na potencialmente muito mais massiva que a das gerações anteriores, sendo, assim, um importante elemento no mercado de capital cultural contemporâneo.

Conforme o "meta-*webtoon*" *A Brief History of Webtoons*, produzido pelo pesquisador Jaemin Lee e pelo desenhista gráfico In-Soo Seong (2022) para recontar a história do gênero em uma exposição no museu V&A South Kensington,

Londres, a digitalização de novas mídias literárias sul-coreanas começou com a crise financeira asiática de 1997, uma vez que o mercado das histórias em quadrinhos coreanas (*manhwas*) se viu em colapso e precisou ser renovado. Retoma-se aqui a ideia de Arlindo Machado (2010), para quem a arte sempre foi feita com as tecnologias de seu tempo: com a evolução da internet e dos computadores na Coreia do Sul, e, posteriormente com a popularização dos *smartphones* no país, os *manhwas* impressos foram sendo substituídos gradativamente por *webtoons*.

Em um ensaio crítico publicado no *website The Comics Journal* em 2016, Heekyoung Cho discorre sobre o que seria o *webtoon*, gênero que, à época, ainda estava se consolidando como uma diferente forma de *webcomics* e literatura digital. Ao final do ensaio, o pesquisador conclui o seguinte:

Portanto, eu argumentaria que *webtoon* não é simplesmente um termo coreano que se refere a quadrinhos criados e publicados em um *website*, correspondendo assim ao termo “webcomics” em inglês. Em vez disso, *webtoon* também é um estilo e sistema específico. É um estilo artístico formal de *webcomics* no sentido de que se refere a narrativas longas criadas em um formato otimizado para visualização/leitura na web e em dispositivos móveis – um formato que apresenta layout vertical, quadros estendidos e uso criativo do espaço entre quadros, bem como o uso de cor, estética distinta de tempo e espaço, direcionalidade regulada [de cima para baixo] e/ou camadas transmídia. *Webtoon* também é um sistema específico de produção/distribuição/circulação cultural que apresenta plataformas web/móveis, solicitação aberta, uma plataforma para amadores, distribuição gratuita (embora isso esteja mudando)<sup>4</sup>, lucro com anúncios e aumento de tráfego, comunicação ativa entre leitores e produtores e produções transmídia. O termo “webtoon”, por enquanto, pode ser usado para se referir ao meio artístico que é a combinação desse estilo e sistema específico, que até hoje é exclusivo da cultura dos quadrinhos sul-coreanos, mas já está se expandindo para outras culturas (Cho, 2016, n.p., tradução nossa<sup>5</sup>).

<sup>4</sup> A plataforma analisada neste artigo, o Naver WEBTOON, possui um modelo de negócio conhecido como *freemium*, ou seja, os leitores têm acesso à maioria dos conteúdos gratuitamente (*free*), porém, caso paguem um valor monetário, podem ter acesso ao conteúdo *premium*, lendo mais episódios por dia ou ainda desbloqueando episódios ainda não lançados para o público geral (*fast pass*). Gratuitamente, os usuários da plataforma possuem um *daily pass* por dia, os quais ficam disponíveis por 14 dias, e 3 *ad passes*, desbloqueando o episódio por 7 dias. Alguns *webtoons* mais famosos e mais longos possuem mais *ad passes*. Um *ad pass* é um benefício obtido pelo usuário após assistir a anúncios publicitários (*ads*) na plataforma.

<sup>5</sup> No original: “Hence I would argue that webtoon is not simply a Korean term that refers to comics created and published on a website, thus corresponding to the term “webcomics” in English. Rather, webtoon is also a specific style and system. It is a formal artistic style of webcomics in the sense that it refers to long-form narratives that have been created in an optimized form for web and mobile viewing/reading—a form that features vertical layout, extended panels, and creative use of the gutter space, as well as the use of color, distinctive aesthetics of time and space, regulated directionality, and/or transmedia layers. Webtoon is also a specific system of cultural production/distribution/circulation that features web/mobile platforms, open

No que concerne às transformações por que passam os quadrinhos e a literatura ao longo da acelerada digitalização dos processos e produtos culturais em nossos tempos, sua discussão não pode ser apartada de considerações críticas sobre o tecnocapitalismo e o colonialismo de dados. Este é o axioma que guia nossas análises ao longo do artigo, o qual concebe a literatura de uma perspectiva sistêmica, que não está infensa às forças do mercado e da política pública e privada de seu tempo.

Nesse contexto, merece destaque a colonialidade, como desdobramento do colonialismo histórico, a qual pode ser entendida, a partir da definição de Balestrin (2021 *apud* Cassino, 2021, p. 15), como “mecanismos de dominação que se mantêm em funcionamento pelos países ricos mesmo após as independências”, ocorridas até pouco depois da Segunda Grande Guerra Mundial. Tais mecanismos de dominação podem ser “de pensamento, de agenciamentos, de comportamentos que negam ou desvalorizam epistemes, modos de aprender e conhecer das comunidades e das sociedades não ricas”, excluindo os modos econômicos que sejam autônomos (Silveira, 2021, p. 37). Por sua vez, o avanço da colonialidade é indissociável do desenvolvimento do neoliberalismo enquanto

uma conduta e um modo de pensar que coloca o mercado acima de todas as demais dimensões da vida. Mais do que isso, a doutrina neoliberal se empenha em definir as empresas como elemento crucial da existência e a concorrência como objetivo maior de qualquer agregado humano (Silveira, 2021, p. 37).

Com o rápido avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e a crescente digitalização da produção simbólica e ampliação das redes digitais (Silveira, 2021, p. 42), dá-se uma manifestação específica da colonialidade em nossos tempos, o colonialismo de dados, o qual

[...] combinaria as mesmas práticas predatórias do colonialismo histórico com a quantificação abstrata de métodos computacionais. Trata-se de um novo tipo de apropriação no qual as pessoas ou as coisas passam a fazer parte de infraestruturas de conexão informacionais. A apropriação da vida humana (por meio da captura em massa de dados) passa a ser central. Nada deve ser excluído nem apagado. Nenhum dado pode ser perdido (Cassino, 2021, p. 27).

---

solicitation, a platform for amateurs, free distribution (though this is changing), profit from advertisements and increasing traffic, active communication between readers and producers, and transmedia productions. The term “webtoon,” for the moment, can therefore be used to refer to the artistic medium that is the combination of this specific style and system, which is to date unique to Korean comics culture but is already expanding to other cultures”.

Assim como outras formas de exercício de poder pelo neoliberalismo, essa nova forma de colonização aliena tecnicamente os seus usuários porque "as pessoas passam a considerar a captura de suas informações como algo normal, natural", mudando e transformando as relações sociais em "mecanismos dos modos de extração" do capitalismo (Cassino, 2021, p. 27). Segundo Silveira (2021, p. 45), a alienação técnica "se dissemina com a ideia de que as tecnologias são apenas meios, nada mais que instrumentos a nosso serviço".

Adicionamos a esta discussão os estudos de Flusser (2011, 2017), ajudando-nos a compreender como a sociedade, desconhecendo o funcionamento das plataformas digitais e seus algoritmos, está alienada frente aos problemas relacionados ao comércio de seus dados por grandes corporações. Em *O mundo codificado*, Vilém Flusser (2017) fala sobre as diferentes culturas semióticas por que a humanidade passou: a **pré-histórica**, baseada nas imagens e na crença mística; a **histórica**, que, com o advento e posterior popularização da escrita, transformou "as cenas em processos: ela produz a consciência histórica" (Flusser, 2017, p. 133), recodificando as imagens em conceitos; e a **pós-histórica**, com as imagens técnicas produzidas por aparelhos que codificam a realidade como modelos ou dados, à guisa de texto científico aplicado.

Ao considerarmos essas revoluções, deparamo-nos com o momento atual, o período pós-histórico, no qual "a função das imagens técnicas é a de emancipar a sociedade da necessidade de pensar conceitualmente" (Flusser, 2011, p. 11). Por sua vez, o filósofo tcheco, ao publicar o livro *Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia*, faz mais do que uma filosofia da fotografia – ele elabora uma filosofia da mídia, discutindo o fato de que não sabemos como a maioria dos dispositivos técnicos funciona e, por isso, dificilmente conseguimos reprogramá-los conforme nossa vontade.

Ainda acerca desse tema, em sua palestra sobre a filosofia da caixa preta de Flusser, Arlindo Machado (1999) reafirma que os aparelhos têm um número limitado de categorias programadas em seu *design*, e seus usuários escolhem as categorias mais convenientes. Além disso, Machado (1999) continua: "Para criar novas categorias, seria preciso refazer/modificar o aparelho na sua própria engenharia". Assim, os aparatos técnicos permitem que os sujeitos interajam com suas funcionalidades de uma maneira limitada e inconsciente, pois as massas

têm raramente a possibilidade de reprogramar, ou desprogramar, os aparelhos com que interagem cotidianamente.

Retomamos aqui a ponderação anterior sobre a alienação técnica para aplicá-la à discussão dos *webtoons* como literatura eletrônica de terceira geração: como não compreende os códigos por trás de suas imagens técnicas, fluxos de dados e dimensão algorítmica, o leitor os consome, em geral, apenas como narrativas gráficas na superfície da interface. Assim, não se percebe como sujeito à colonização digital pelas *big techs* e grandes economias mundiais, as quais usam os dados de usuários para gerarem cada vez mais lucros e para a propulsão de políticas de *soft power*, como no caso da Coreia do Sul.

Nos últimos trinta anos, a Coreia do Sul vem adotando uma forma de política externa indissociável do colonialismo de dados, valendo-se do *soft power* e da *Hallyu* (Onda Coreana) de sua indústria cultural (Silva, 2020). O *soft power* pode ser entendido como um dispositivo de poder sedutor, por atrair um ator social mediante ideais de política e cultura, geralmente alinhados às tendências internacionais. Foi (e ainda é) com esse poder, principalmente o cultural, que a Coreia do Sul passou a exportar objetos simbólicos mundialmente desde os anos 1990.

A partir de 2017, esse processo se intensifica com a "Onda Coreana", a qual

combina habilmente valores ocidentais [, buscando fortalecer relações com o mercado internacional] e asiáticos nos seus produtos culturais [...]. Pode-se dizer que o sucesso da Onda Coreana foi o resultado do desenvolvimento do mercado pelo capitalismo neoliberal e do tráfego cultural transnacional, incluindo a digitalização de novas mídias (Jang; Song, 2017, p. 172, tradução nossa)<sup>6</sup>.

Em razão de a Coreia do Sul recorrer a signos sedutores ao fazer a política de sua indústria cultural, os produtos simbólicos que o país exporta são em geral recebidos como atrativos e cativantes. Os principais dispositivos do *soft power* sul-coreanos são: o *K-pop*, o qual começou a fazer sucesso internacionalmente com *Gangnam Style*, de PSY, em 2012, porém ganhou força mesmo com a banda BTS, em 2017/2018; a culinária, com receitas e vídeos de pratos típicos viralizando na Internet, a exemplo do *kimchi*; as tecnologias de ponta, de marcas como a Samsung, a LG e a Hyundai; os *k-dramas*, os quais são como as séries

---

<sup>6</sup> No original: "It skillfully blends Western values and Asian values into cultural products [...]. It can be said that the success of the Korean Wave was the result of market development by neo-liberal capitalism and of the transnational cultural traffic including digitalization of new media".

televisivas do ocidente, porém, geralmente, não se dividem em temporadas; a literatura impressa, com títulos premiados, como o romance *A vegetariana*, de Han Kang, que recebeu o Nobel em 2024; e a literatura digital, sobretudo do gênero *webtoon*. Acerca deste último produto cultural, Joan MacDonald (2023) afirma que a indústria global de *webtoons* faturou 4.7 bilhões de dólares em 2021 e 60.1 bilhões de dólares são esperados até 2030. Além disso, o autor informa que as empresas Naver WEBTOON e Wattpad Webtoon Studios estavam, à época, desenvolvendo mais ou menos 300 adaptações de *webtoons* para séries audiovisuais.

Por meio dessa política cultural de *soft power*, a Coreia do Sul utiliza o neoliberalismo e a “digitalização de novas mídias” (Jang; Song, 2017, p. 172) para empregar práticas do colonialismo de dados sobre os consumidores de seus produtos digitais. Esses consumidores, muitas vezes, estão alienados e não percebem ou não se importam com a quebra da privacidade de seus dados, pois não dominam o conhecimento técnico do *modus operandi* das mídias, plataformas e códigos, o que acaba por limitar sua capacidade de reagir ao colonialismo de dados.

Os *webtoons*, como outros produtos culturais da web 2.0, encontram-se em “jardins murados”, isto é, plataformas ou aplicativos que regulam o acesso a dados apenas por usuários cadastrados, em oposição a plataformas abertas, mais típicas da web 1.0, nas quais os usuários tinham acesso menos vigiado a dados e conteúdos disponíveis. Essa dinâmica de plataforma dos *webtoons*, regulando as formas de acesso e circulação de seus conteúdos pelos usuários, é uma característica essencial para entender o seu sucesso enquanto produto cultural massivo e suas formas de inscrição como literatura digital de terceira geração por meio da qual opera o colonialismo de dados. Plataformas como a Naver WEBTOON são,

como descreve Snicek, [...] mecanismos que permitem a extração e utilização de dados criando meios de conexões digitais para anunciantes, empresas e usuários. Ao prover infraestrutura e a intermediação entre diferentes grupos, as plataformas se colocam em uma posição na qual podem monitorar e extrair todas as interações entre esses grupos (Avelino, 2021, p. 78).

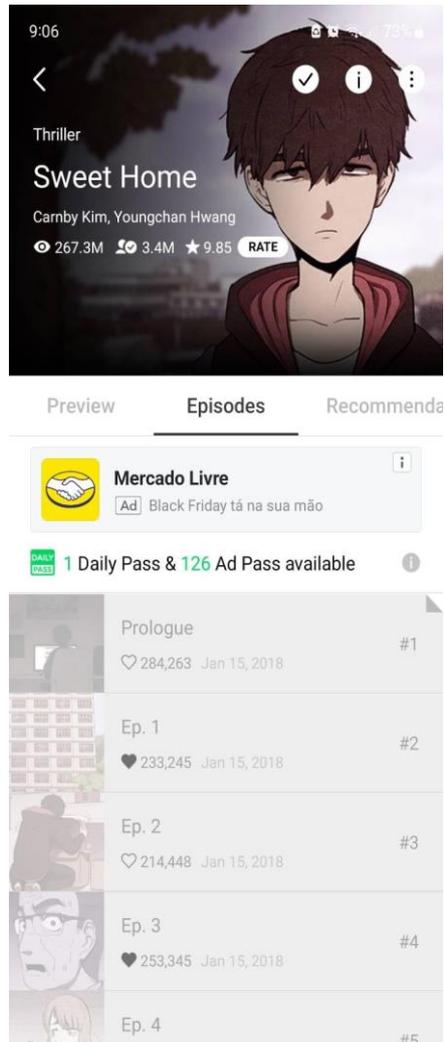
As interações sociais nesses ambientes são atravessadas por uma economia própria, o capitalismo de plataforma, em que as grandes empresas

tecnocapitalistas comercializam dados dos usuários, como idade, região, preferências, modos de leitura, downloads, consumo de anúncios publicitários, compras etc. Isso é possível porque, ao promover uma estrutura digital intermediária, uma plataforma

permite que a oferta encontre a demanda e vice-versa. Ela coleta dados de todos os agentes de um mercado e assim fica em posição estratégica. [...] Com a operação em curso, as plataformas que utilizam sistemas algorítmicos em sua gestão vão obtendo dados estratégicos de cada elemento do mercado. O mercado de dados se tornou um dos principais mercados do capitalismo contemporâneo. É altamente lucrativo e tem gerado plataformas gigantescas que não param de coletar dados e colonizar o planeta (Silveira, 2021, p. 43-44).

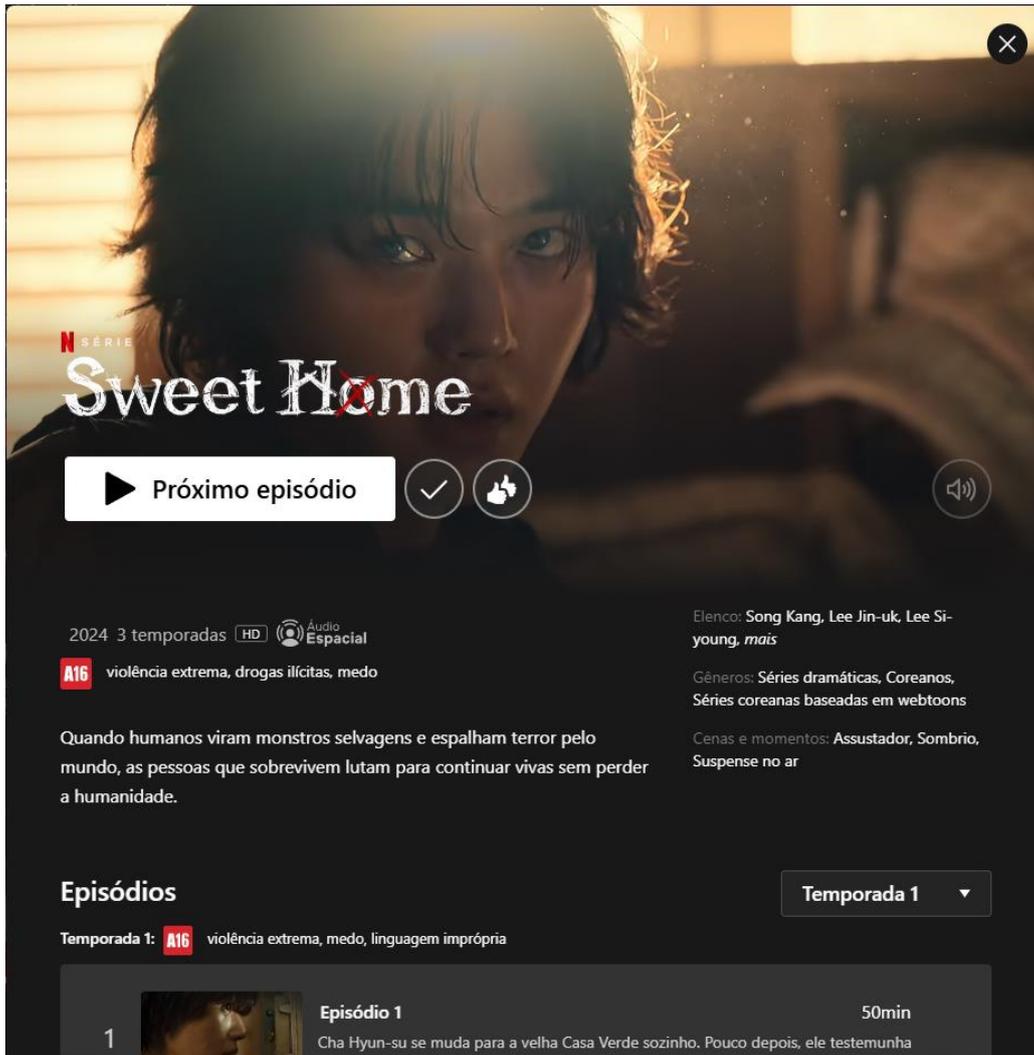
Ademais, as plataformas possibilitam uma intermediação entre o produtor, o produto e o consumidor, já que conectam pessoas de diversas partes do mundo e modulam os fluxos de dados entre elas, o que acaba por afetar as relações das massas de usuários com os produtos culturais digitais. Ao mesmo tempo, são dispositivos que coletam os dados dos seus usuários, monetizando-os com seus anúncios, seus algoritmos e sistemas de recomendações excessivamente personalizadas. Num movimento de câmara de eco, os usuários das plataformas recebem recomendações de conteúdos cada vez mais parecidos com os já consumidos, o que reforça determinadas ideologias e visões de mundo, incluindo-se percepções distorcidas da realidade, como a crença de que os enredos e personagens dos *webtoons* e *k-dramas* sejam um reflexo imediato da sociedade sul-coreana.

No contexto dos *webtoons*, algumas empresas usam esses dados para guiar a criação de outros produtos culturais para esses usuários, sejam outros *webtoons* na mesma plataforma, sejam suas adaptações para *k-dramas* em plataformas de *streaming* como o Viki e a Netflix, entre outras. Dessa maneira, ainda que os *webtoons* componham um mercado por si só em plataformas de quadrinhos digitais, essa economia se expande com a popularização das plataformas de *streaming*, as quais compram direitos autorais de *webtoons* para adaptá-los em dramas sul-coreanos, como se nota no exemplo das Imagens 2 e 3.

Imagem 2 – Captura de tela do *webtoon Sweet Home* na plataforma WEBTOON - interface de celular

Fonte: [https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/list?title\\_no=1285](https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/list?title_no=1285).

Imagem 3 – Captura de tela do *k-drama Sweet Home* na plataforma de streaming Netflix, adaptado de *webtoon* homônimo - interface de computador



13

Fonte: <https://www.netflix.com/br/title/81061734?s=a&trkid=13747225&trg=wha&vlang=pt&clip=81909737>.

A teoria da adaptação de Linda Hutcheon (2011, p. 25) postula que parte do prazer de consumir adaptações como adaptações “advém simplesmente da repetição com variação, do conforto do ritual combinado à atração da surpresa”, o que pode estar na raiz do sucesso dos *k-dramas* que são adaptados de *webtoons*. Além disso, Hutcheon (2011) enfatiza que o mercado de adaptações é balizado por um claro fator econômico, pois a adaptação de um texto-fonte popular tem maiores chances de ser um sucesso, colocando menores riscos às grandes produtoras, conforme se observa também no contexto do entretenimento sul-coreano.

Sobre as adaptações de *webtoons* para *k-dramas*, Ji Hoon Park, Jeehyun Lee e Yongsuk Lee (2019) pontuam alguns fatores que justificam o sucesso dessa prática na Coreia do Sul, como o fato de que os *webtoons* são “uma importante

fonte de histórias criativas" (Park; Lee; Lee, 2019, p. 2187, tradução nossa<sup>7</sup>) em termos de enredo, caracterização de personagens etc. Além disso, as histórias em quadrinhos digitais são influenciadas imediatamente pelos comentários deixados nas plataformas, o que acaba moldando as narrativas ao gosto de seus leitores e fazendo com que a popularidade dos *webtoons* implique também no sucesso de suas adaptações (Park; Lee; Lee, 2019).

Outro fator relevante para as adaptações para *k-dramas* é o fato de que os *webtoons*, como textos-fonte populares, diminuem o custo da produção dos roteiros e garantem mais segurança de audiência para as estações televisivas e empresas de streaming que compram as adaptações (Park; Lee; Lee, 2019). Um diretor e produtor de *k-dramas* entrevistado por Park, Lee e Lee (2019, p. 2190, tradução nossa<sup>8</sup>) chama os *webtoons* de "tesouro porque oferecem numerosos elementos às histórias – cenário, personagens, eventos e diálogos – para criar dramas televisivos atraentes". Por fim, as adaptações de *webtoons* se beneficiam também do engajamento de seus leitores em eventos como a seleção virtual do elenco ou sua estreia (Park; Lee; Lee, 2019).

No que concerne ao colonialismo de dados, não se pode esquecer que se soma a esses fatores a venda de dados dos leitores de *webtoons* às empresas de produção audiovisual (*web dramas*, videogames, animes, filmes de animação, *k-dramas* etc.), o que lhes permite acesso a essas informações privilegiadas para a escolha de textos-fonte de sucesso para o seu próximo produto adaptado.

No bojo desse processo, o movimento de plataformização de mídias de *streaming* potencializou as adaptações de *webtoons* em *k-dramas*. Não se trata, porém, de uma dinâmica econômica de mão única: não somente as empresas de *streaming* de séries de TV são beneficiadas com a venda de dados no capitalismo de plataforma, mas também as próprias empresas de *webtoon*, que lucram com a popularidade de suas histórias potencializadas pelas adaptações audiovisuais.

Como exemplo de tal dinâmica, pode-se retomar o caso do *webtoon Sweet Home* e sua adaptação para *k-drama* homônimo, previamente apresentados nas Imagens 2 e 3 deste artigo, respectivamente. O *webtoon*, escrito por Kim Carnby, ilustrado por Hwang Young-chan e publicado apenas em inglês na plataforma

---

<sup>7</sup> No original: "an important source for creative stories".

<sup>8</sup> No original: ""treasure" because it offers numerous story elements – settings, characters, events, and dialogues – for creating attractive TV drama series".

WEBTOON<sup>9</sup> entre 15 de janeiro de 2018 e 29 de setembro de 2020, tinha, em outubro de 2024, quando da redação deste artigo, 267.3 milhões de visualizações, 3.4 milhões de leitores inscritos para receber notificações e avaliação média de 9,85 (na escala de 0,00 a 10,00 que o aplicativo permite). A Imagem 2 nos sugere que tais números, em uma era de colonialismo de dados e capitalismo de plataforma, são usados para diversos fins pela empresa Naver, seja para lucrar com anúncios como o da *Black Friday* no Mercado Livre, seja para venda de dados para o estúdio que adapta *Sweet Home* para um drama sul-coreano de sucesso. Trata-se, no caso, de uma produção original da Netflix, dirigida por Lee Eung-bok e Jang Young-woo (primeira temporada) e Park So-hyun (demais temporadas), com estreia em 18 de dezembro de 2020 e terceira e última temporada em 2024.

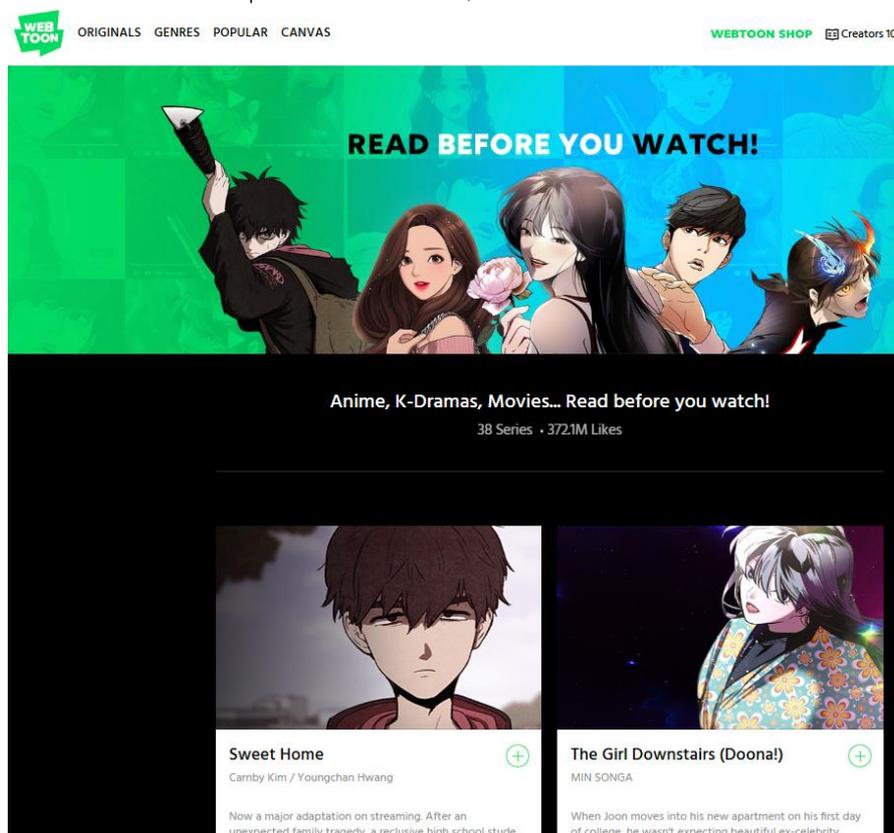
Por sua vez, em se tratando de uma economia em que ambas as plataformas se beneficiam mutuamente, a WEBTOON organiza eventos que promovem seus *webtoons* com o chamariz publicitário de que foram adaptados para o audiovisual. Na Imagem 4, a plataforma da Naver lista na publicação "*READ BEFORE YOU WATCH (...) anime, k-dramas, movies... Read before you watch!*" (em português, *LEIA ANTES DE ASSISTIR: anime, k-dramas, filmes... Leia antes de assistir!*) trinta e oito quadrinhos que estão disponíveis no aplicativo e foram adaptados: 34 para *k-dramas*, 3 para animes<sup>10</sup> e 1 para *web drama*<sup>11</sup>. Ainda na Imagem 4, nota-se que a descrição do *webtoon Sweet Home* começa com "*Now a major adaptation on streaming*" (em português, *Agora uma grande adaptação em streaming*). O mesmo fenômeno se observa em dezessete outras descrições de *webtoons* da lista, incentivando os usuários a consumirem tais conteúdos com o argumento de que são textos para os quais há adaptações audiovisuais (e, portanto, merecem especial atenção dos leitores).

<sup>9</sup> A plataforma WEBTOON é a versão internacional do aplicativo sul-coreano "*네이버 웹툰 - Naver Webtoon*", o qual contém apenas histórias em coreano. Na versão internacional, os *webtoons* podem ser publicados em diversas línguas, mas a mais popular é o inglês. Alguns são traduções feitas por fãs no *website WEBTOON TRANSLATE*.

<sup>10</sup> Em linhas gerais, um anime é um gênero de animação originado no Japão e difundido em todo o mundo a partir dos anos 1980, comumente associado a personagens com olhos grandes e expressivos.

<sup>11</sup> Um *web drama* é uma série de drama produzida especificamente para exibição online, em redes sociais como YouTube ou Instagram.

Imagem 4 – Captura de tela da plataforma WEBTOON com evento de promoção de trinta e oito *webtoons* que foram adaptados em animes, k-dramas ou filmes.



Fonte: <https://www.webtoons.com/en/collection/read-before-you-watch/1080>.

16

Do mesmo modo, muitas plataformas de *streaming* também identificam os *k-dramas* que foram adaptados de *webtoons*; tal sinalização costuma ser feita na sinopse da série, na identificação de seu gênero, ou nos créditos que aparecem na abertura de cada episódio. Na Imagem 3, observa-se que, no caso de *Sweet Home*, a Netflix realizou essa marcação no metadado gênero, mas isso também é informado na vinheta de abertura da série. No entanto, caso a equipe de legendagem não traduza essa informação da vinheta, há grandes chances de passar despercebida pelo público brasileiro, entre o qual o coreano é majoritariamente uma língua pouco conhecida.

Se retomarmos os fatores que levam as produtoras a escolherem *webtoons* para adaptarem para *k-dramas*, conforme apresentado por Park, Lee e Lee (2019), constatamos que todos eles estão presentes no caso de *Sweet Home*, aqui tomado como exemplo emblemático desse fenômeno: trata-se de uma narrativa criativa e popular entre os leitores do *webtoon*, o que garante engajamento e definitivamente diminui os custos com roteiristas e com a produção, já que o processo de adaptar é, em geral, menos oneroso do que o de

criar um original. Em consonância com os argumentos de Hutcheon (2011) e Park, Lee e Lee (2019) e considerando os dados de usuários que a plataforma WEBTOON exhibe, podemos afirmar com relativa segurança que o *webtoon Sweet Home* já era suficientemente popular e lucrativo, dada sua base consistente de fãs, o que influi diretamente nas escolhas do estúdio e da plataforma de *streaming* para ser adaptado.

Provavelmente, muitos dos milhões de leitores do *webtoon Sweet Home*, ao assistirem à adaptação na Netflix, sentiram o prazer de consumir uma "adaptação como adaptação" (Hutcheon, 2011), apreciando repetições de signos e algumas mudanças inerentes ao processo adaptativo de uma narrativa gráfica para uma mídia audiovisual. As Imagens 5 e 6, retiradas de uma das primeiras cenas do primeiro episódio do *webtoon* e da adaptação para *k-drama*, respectivamente, evidenciam em que medida as falas, os figurinos dos personagens e mesmo seu posicionamento no enquadre da cena são muito parecidos. Nos primeiros episódios da primeira temporada, os leitores do *webtoon* puderam constatar muitas similaridades como estas, porém ainda com o efeito surpresa em várias cenas no desenrolar dos episódios subsequentes.

Imagem 5 – Captura de tela de uma cena do episódio 1 do *webtoon Sweet Home* na plataforma WEBTOON - interface de celular<sup>12</sup>



Fonte: [https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/ep-1/viewer?title\\_no=1285&episode\\_no=2](https://www.webtoons.com/en/thriller/sweethome/ep-1/viewer?title_no=1285&episode_no=2).

Imagem 6 – Captura de tela da abertura do primeiro episódio da primeira temporada (5 minutos e 21 segundos) da adaptação do *webtoon Sweet Home* para *k-drama* na plataforma de streaming Netflix



Fonte: <https://www.netflix.com/br/title/81061734?s=a&trkid=13747225&trg=wha&vlang=pt&clip=81909737>.

<sup>12</sup> Tradução (da esquerda para a direita, de cima para baixo) nossa da cena para o português: Me desculpa, garoto. Nós não temos muitas pessoas que trabalham aos finais de semana, então... De qualquer modo, todo mundo aqui trata os guardas de segurança como merdas.

Os milhões de leitores deste ou de tantos outros *webtoons* tendem a tornar-se milhões de espectadores de suas adaptações, fazendo com que o fator econômico seja um elemento preponderante nas adaptações de *webtoons* para *k-dramas*, balizado por práticas do colonialismo de dados e do capitalismo de plataforma. Mesmo o público que consome esses *k-dramas* não como adaptações, e sim como originais (por desconhecerem os textos fonte), pode apreciar suas histórias criativas e envolventes, elencos de sucesso e cinematografias bem-feitas, ao menos nos termos que os fãs de *Sweet Home* frequentemente apregoam em fóruns e sistemas de recomendação na internet. E, claro está, pode se tornar um público leitor do *webtoon*-fonte depois de ter assistido à série audiovisual, retroalimentando as práticas de comercialização e circulação de produtos culturais dentro da política de *soft power* sul-coreana.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo discutiu como os *webtoons*, enquanto gênero da literatura digital, e suas adaptações para *k-dramas* são atravessados pelo colonialismo de dados e o capitalismo de plataforma no escopo da política cultural sul-coreana de *soft power*. Para cumprir com esse objetivo, lançamos mão de referenciais teóricos dos Estudos de Mídia, dos Estudos Literários Digitais e dos Estudos Críticos de Tecnologia para abordar o contexto econômico da Coreia do Sul e como o país usa do *soft power* para exercer influência em diversos países por meio de objetos culturais, como o *webtoon* e os dramas sul-coreanos.

Tais referenciais foram aplicados na argumentação que estrutura este artigo e na análise de dados retirados das plataformas WEBTOON e Netflix, tomando como caso exemplo o do *webtoon* e do *k-drama* homônimos *Sweet Home*. As discussões indicam que o sucesso dos *webtoons* e de suas adaptações para *k-dramas* é fortemente influenciado pela dinâmica de captura e compartilhamento de dados entre as empresas Naver e Netflix, consolidando o colonialismo de dados e o capitalismo de plataforma. Ademais, percebemos que uma plataforma monetiza seus produtos a partir da chancela concedida pela outra: logo, o *webtoon* se beneficia com o sucesso da sua adaptação para drama sul-coreano, e vice-versa.

Um problema sintomático desse modelo de economia cultural é que os amantes de webtoons e k-dramas muitas vezes desconhecem que os seus dados estão financiando novas formas de colonização, em virtude de acreditarem que “as tecnologias são apenas meios, nada mais que instrumentos a nosso serviço” (Silveira, 2021, p. 45). Os códigos por trás dessas plataformas não são dominados pelo usuário médio, o qual tem, involuntariamente, seus dados e privacidade devassados para o lucro das grandes empresas. Dados como idade, sexo, gênero, localidade, preferências, downloads etc. são comercializados de modo velado, oculto pela atmosfera de entretenimento inerente aos *webtoons*, *k-dramas* e suas dinâmicas de adaptação. Trata-se, pois, de uma forma de exploração sob verniz envolvente, mas muito perigosa na sua complexidade.

## REFERÊNCIAS

AVELINO, R. Colonialismo digital: dimensões da colonialidade nas grandes plataformas. In: SILVEIRA, S. A. da; SOUZA, J.; CASSINO, J. F. (Org.) *Colonialismo de dados: como opera a trincheira algorítmica na guerra neoliberal*. São Paulo: Autonomia Literária, 2021. p. 69-86.

CASSINO, J. F. O sul global e os desafios pós-coloniais na era digital. In: SILVEIRA, S. A. da; SOUZA, J.; CASSINO, J. F. (Org.) *Colonialismo de dados: como opera a trincheira algorítmica na guerra neoliberal*. São Paulo: Autonomia Literária, 2021. p. 13-32.

CHO, H. The Webtoon: A New Form for Graphic Narrative. *The Comics Journal*, jul 2016. Disponível em: <http://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>. Acesso em: 05 ago 2023.

FLUSSER, V. *A filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo, Anna Blume, 2011.

FLUSSER, V. O mundo codificado. *O mundo codificado*. São Paulo: Ubu, 2017. p. 126-137.

FLORES, L. Literatura eletrônica de terceira geração. *DAT Journal*, v. 6, n. 1, p. 355-372, 2021.

GAINZA, C. C. Nuevos escenarios literários: hacia una cartografía de la literatura digital latino-americana. In: GUERRERO, G.; LOY, B.; MÜLLER, G. (eds.) *World Editors: Dynamics of Global Publishing and the Latin American Case Between the Archive and the Digital Age*. Berlim: De Gruyter, 2020. p. 331-351.

HUTCHEON, L. Começando a teorizar a adaptação: O quê? Quem? Por quê? Como? Onde? Quando?. In: HUTCHEON, L. *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: EdUFSC, 2011. p. 21-60.

- JANG, W.; SONG, J. E. Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Globalization. *Kritika Kultura*, Ateneo de Manila University, p. 168-187, 2017. Disponível em: [https://barnettcenter.osu.edu/sites/default/files/2019-08/webtoon\\_as\\_a\\_new\\_korean\\_wave.pdf](https://barnettcenter.osu.edu/sites/default/files/2019-08/webtoon_as_a_new_korean_wave.pdf). Acesso em: 04 set. 2023.
- LEE, J.; SEONG, I.-S. A Brief History of Webtoons. V&A: Londres, 2022. Disponível em: <https://www.vam.ac.uk/articles/a-brief-history-of-webtoons>. Acesso em: 05 ago. 2023.
- MACDONALD, J. Korean Dramas Play a Role in the Booming Popularity of Webtoons. *Forbes*, 2023. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/joanmacdonald/2023/09/14/korean-dramas-play-a-role-in-the-booming-popularity-of-webtoons/>. Acesso em: 25 ago. 2023.
- MACHADO, A. Arte e mídia: aproximações e distinções. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2010. p. 9-29.
- MACHADO, A. Arlindo Machado (1949-2020): palestra no seminário Vilém Flusser no Brasil (SP, RJ, 1999). *Youtube*. 1999. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iApHFKUyIYs>. Acesso em: 01 jul. 2024.
- PARK, J. H.; LEE, J.; LEE, Y. Do Webtoon-Based TV Dramas Represent Transmedia Storytelling? Industrial Factors Leading to Webtoon-Based TV Dramas. *International Journal of Communication*, v. 13, p. 2179-2198, mai. 2019. Disponível em: <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/10010>. Acesso em: 29 mar. 2023.
- SILVA, M. C. B. da. *Software Power e Hallyu: um olhar para o desenvolvimento da Coreia do Sul*. 2020. 57 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Relações Internacionais). Unisul. Florianópolis, 2020. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/handle/ANIMA/16784>. Acesso em: 05 mai. 2023.
- SILVEIRA, S. A. da. A hipótese do colonialismo de dados e o neoliberalismo. In: SILVEIRA, S. A. da; SOUZA, J.; CASSINO, J. F. (Org.) *Colonialismo de dados: como opera a trincheira algorítmica na guerra neoliberal*. São Paulo: Autonomia Literária, 2021. p. 33-52.

Enviado em: 30 de outubro de 2024

Aprovado em: 04 de dezembro de 2024