

Fábio Ortiz Goulart

Mestre em Artes Visuais pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEl). Bacharel em Arqueologia pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG).

Email: fabioortiz@furg.br.

O CONSUMO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: um estudo exploratório a partir dos leitores do blog *Protocolos Marvel* (2009-2019)

Resumo: O presente texto busca compreender como se dá o consumo de histórias em quadrinhos (HQs) de super-heróis. Para isso utilizamos o blog *Protocolos Marvel* para realizar um estudo exploratório. Como ferramenta de coleta de dados aplicamos um questionário virtual com alguns leitores para entender de que maneira os mesmos buscam consumir estes produtos, assim buscamos traçar um perfil socioeconômico desses leitores, para compreender quais grupos sociais consomem essas mídias. A partir da análise dos dados, podemos aventar que as HQs enquanto produtos da cultura de massa, são adquiridas e consumidas por um perfil econômico bem característico, daquelas pessoas que conseguem adquirir bens de consumo além do essencial, permitindo a elas terem acesso a bens culturais como as HQs, mas também outros produtos relacionados à essas mídias, como action figures e filmes/séries.

Palavras-chaves: Estudos geek. Consumo. Histórias em quadrinhos. Super-heróis.

THE CONSUMPTION OF COMIC BOOKS: an exploratory study with the readers of the blog Protocolos Marvel (2009-2019)

Abstract: *The present text aims to understand the consumption of super-heroes comic books. To this was used the blog Protocolos Marvel to make an exploratory study. The tool used to collect data was a virtual questionnaire with some readers to understand how they consume these products, and then made a socioeconomic profile of these readers, to understand which social groups consume this media. By analyzing data, we can talk about how the comics are acquired and consumed by a characteristic economic profile, by who can buy consumption assets beyond the essential, allowing them to have access to cultural assets like comics, but also with other products relationated with this media, like action figures and movies/series.*

Keywords: *Geek studies. Consumption. Comic books. Super-heroes.*



1. INTRODUÇÃO

O presente estudo busca trazer um olhar sobre a aquisição de histórias em quadrinhos (HQs) do gênero super-heróis, para isso tentaremos, na medida do possível, trazer uma contribuição no que diz respeito ao perfil desses leitores a partir de dados recolhidos com visitantes de um blog sobre super-heróis da editora norte-americana Marvel Comics. O blog em questão, intitulado Protocolos Marvel, produz material biográfico sobre os super-heróis da editora Marvel, utilizando fichas, chamadas de protocolos, contendo informações básicas sobre os personagens, bem como a biografia de cada um deles.

Essa base de dados, se assim podemos chamar, utiliza como referência as revistas em quadrinhos publicados tanto no Brasil como no seu país de origem, os Estados Unidos da América. Sites estrangeiros - como o Comic Vine, Marvel Wikia, o site oficial da Marvel - bem como sites em português, como por exemplo o Guia dos Quadrinhos, são algumas das fontes utilizadas pelos autores do blog para a construção das fichas. O blog em questão foi administrado pelo autor do presente artigo, portanto não houve a necessidade de solicitação para utilizar os dados presentes no blog.

Como objetivo principal, buscamos compreender como se dava a aquisição de histórias em quadrinhos com base neste breve levantamento dos leitores do Protocolos Marvel, a partir disso podemos tecer algumas considerações que dizem respeito ao consumo dessas histórias. Tomamos nota que o presente trabalho não busca criar um consenso sobre as possibilidades aquisitivas das fãs deste gênero no Brasil, mas tecer algumas contribuições no que diz respeito às estratégias escolhidas pelos leitores do site, com base na possibilidade de aquisição ou não destes produtos bem como nos perfis socioeconômicos dos leitores do blog.

Para apresentar a pesquisa, o presente trabalho está estruturado da seguinte maneira: no próximo tópico abordaremos a metodologia do trabalho; após contextualizaremos a pesquisa, incluindo um pequeno histórico do blog; no quarto tópico exporemos os dados coletados; no quinto

faremos uma breve análise dos dados; e por último, teceremos algumas considerações finais sobre o tema abordado.

2. ABORDAGEM METODOLÓGICA

Como abordagem metodológica, optou-se por utilizar um questionário virtual contendo questões fechadas. Esses questionários foram criados pelo *Google Forms* e anexado ao blog com um *link* para acesso direto ao formulário, assim foi possível atingir o maior número possível de leitores.

O questionário foi dividido em dois agrupamentos, o primeiro sobre questões socioeconômicas dos respondentes, tendo como questões: idade do leitor; gênero do leitor; número de pessoas com quem residia, média salarial e etnia. o segundo agrupamento tinha como objetivo coletar dados sobre os produtos de cultura *geek*, e as questões eram: se costumava ler as histórias em quadrinhos; em que plataforma costumava ler os quadrinhos; o que utilizava para se informar sobre os quadrinhos e novidades relacionadas; quais produtos vinculados à cultura *geek* consumia (séries, quadrinhos, *action figures*, cinema, jogos). Para o presente trabalho serão considerados os dados socioeconômicos e os dados sobre consumo e aquisição de histórias em quadrinhos. A coleta de dados foi feita durante os meses de novembro e dezembro de 2019 e contou com trinta e dois participantes voluntários.

A escolha dessa ferramenta para realizar o questionário se deu pela distância geográfica que existe entre os leitores e os administradores do blog, sendo impossível fazer entrevistas com os leitores, uma vez que para realizar entrevistas seria necessário uma maior disponibilidade de tempo para ser realizada, o que não é possível no presente momento, pois o blog atualmente possui cerca de mil visualizações diárias, bem como um contato direto com o público-alvo, tendo 32,25% de seus leitores diários ativos como respondentes dos questionários, podemos considerar um bom número, se considerarmos que pesquisas não obrigatórias possuem um retorno responsivo de 10% (VIEIRA, CASTRO, SCHUCH JUNIOR, 2010).



3. CONTEXTUALIZANDO O ESTUDO

O blog foi fundado inicialmente em 2009 por Daniel Ferreira de Mendonça, conhecido pelo pseudônimo de Bolivartrask. No ano anterior à fundação do Protocolos Marvel, em 2008, Daniel havia criado um blog para colocar fichas de personagens relacionados à franquia X-Men, o Protocolos Xavier³² e em 2009, decidiu expandir para o restante dos personagens da editora Marvel Comics, abarcando franquias como Hulk, Homem-Aranha, Quarteto Fantástico, Vingadores, etc.

Até 2019, o blog contava com mais de 500 fichas sobre personagens da Marvel Comics, incluindo heróis, vilões e personagens secundários. Na Figura 1, podemos observar o total de visualizações, no período de janeiro de 2010 a outubro de 2019, do Protocolos Marvel.

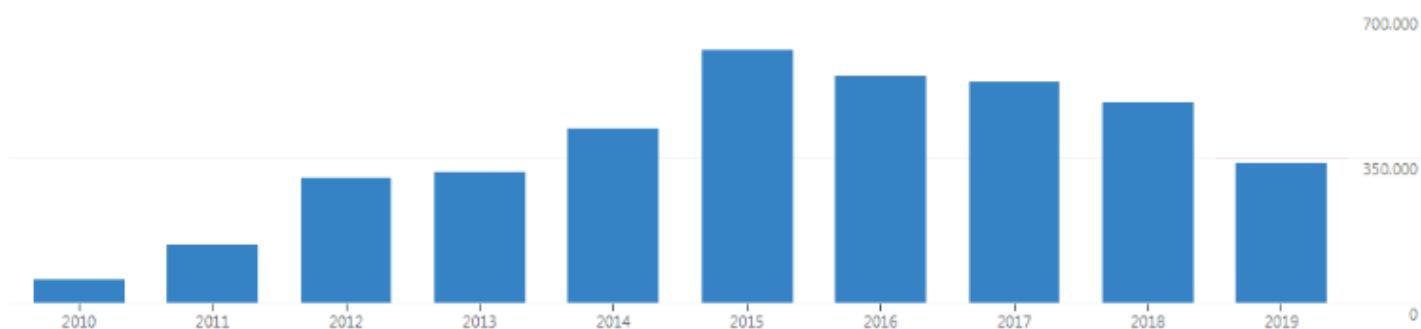


Figura 1: Estatísticas de visualização do blog Protocolos Marvel no período de janeiro de 2010 a outubro de 2019. Fonte: Protocolos Marvel (2019).

Podemos observar na Figura 1 que o blog de 2010 até 2014 teve um pico de visualizações, e em 2015 atingiu o seu ápice. A partir de 2016 o número de visualizações foi decaindo, saindo de 605.413 visualizações para 335.368 até meados de outubro de 2019. A decaída pode ser justificada pela saída de muitos dos voluntários que auxiliavam na criação dos protocolos, deixando somente três pessoas a cargo dessa tarefa. Logo, somente um membro estava na ativa, o restante havia saído, tornando a

frequência de publicação de conteúdos cada vez mais escassa e rara. Outros motivos, como o aumento do acesso às redes sociais e a conteúdos cada vez mais objetivos e de leitura rápida, podem ter contribuído também com a diminuição da visibilidade do blog.

Conforme dados do blog, grande parte do público leitor reside no Brasil, mas há também visitas de pessoas dos Estados Unidos da América (país estrangeiro com o maior número de leitores, totalizando mais de 340.000 leitores até outubro de 2019), seguido de Portugal, Canadá, Angola, Itália, França, Japão, Reino Unido, União Europeia, Hong Kong, Argentina, Índia, México, Alemanha, Uruguai e Noruega, além de visitas de outros países que contabilizam menos de mil visualizações no período de 2009-2019.

Cabe, no presente tópico, explanar um

pouco sobre o fenômeno *Geek*. Ressaltamos que nos últimos anos muito tem se produzido (e consumido) sobre cultura *geek*, seja por meio de *action figures*, quadrinhos, camisetas, filmes, séries, enfim, uma infinidade de produtos que utilizam do fantástico para vender (e lucrar), porém pouco se têm dado atenção para quem consome esses produtos, e aqui falamos da cultura *geek*.

O termo *geek* inicialmente era considerado pejorativo, mas com o tempo passou a ser utilizado para designar “fãs de jogos eletrônicos, videogames, RPG, tecnologia, quadrinhos, cinema, livros, séries, mangás e animês, formando um grupo que não vê problema em ser considerado ‘diferente’ ou

³² O nome é uma referência ao fundador da equipe X-Men nos quadrinhos, o Professor Charles Xavier, conhecido também

como Professor X. Hoje, o Protocolos Xavier, encontra-se inativo e todo o seu conteúdo foi transferido para o Protocolos Marvel.



‘excêntrico’” (ARCURI, 2017, s. p.). Logo, o ser *geek* compreende uma gama do que chamamos de sociedade de massa (termo ao qual não entraremos em discussão devido à proposição do artigo). O *geek* seria então uma pessoa que estaria o tempo inteiro se atualizando sobre as novas tendências no mundo todo. Muito dessa explosão de coisas *geeks* pode ser explicada pelo (não tão) recente interesse do cinema e TV em explorar os universos fantásticos que habitam a literatura, principalmente no que diz respeito aos quadrinhos de super-heróis. Propomos um teste: pergunte para qualquer pessoa que vive em zonas urbanas se ela já ouviu falar em Homem-Aranha³³, é bem provável que ela já tenha ouvido falar, dada a transmediatização do universo dos *geeks*. A cultura *geek* é uma cultura da mídia, uma subcultura da grande cultura de massa, um nicho econômico, onde grandes empresas lucram a partir dos gostos de pessoas do mundo todo pelo fantástico, ficção científica e fantasia.

Assim, ao olharmos para um país como o Brasil, que se encontra à margem do Capitalismo contemporâneo, devemos ter em mente as particularidades do local, pois consumir quadrinhos e seus produtos associados não necessariamente é uma realidade para todos que têm apreço a tais bens culturais, pois o valor médio de um desses produtos, correspondem a uma quantia considerável do salário mínimo de um trabalhador brasileiro, conforme discutiremos nos próximos tópicos, atentando o olhar para questões socioeconômicas e o consumo de tais bens.

4. DADOS RECOLHIDOS

Ao total, foram obtidas 32 respostas, aqui serão apresentados os dados de ambos os agrupamentos, sendo o primeiro sobre o perfil socioeconômico dos leitores, onde foram perguntadas informações como gênero, idade,

etnia/cor, quantidade de pessoas com que mora na mesma residência e média salarial do grupo familiar. Em relação à localidade, todos os respondentes vivem no Brasil (não foram solicitados estado e município de moradia). Os dados sobre gênero não serão contabilizados, pois dos 32 respondentes, somente 2 pessoas se identificaram como pertencentes ao gênero feminino e 2 não responderam de forma adequada à questão solicitada³⁴. Os dados do segundo agrupamento, partiram sobre o consumo de produtos *geeks* e foram coletadas as seguintes informações: quais ferramentas os respondentes utilizavam para obter informações sobre o mundo *geek*, quais produtos consumiam e por quais meios consumiam. A partir desses dados, foi possível, ainda que com certa limitação, delinear o perfil dos leitores.

4.1. Dados Socioeconômicos

O primeiro dado solicitado diz respeito à faixa etária dos respondentes. A relação da faixa etária e étnica do grupo de respondentes está disponível no Quadro 1, logo abaixo.

Quadro 1 - Relação faixa etária x étnica dos leitores do blog <i>Protocolos Marvel</i>				
Faixa etária	Etnia			Total de respostas
	Branca	Negra ou parda	Amarela	
13-19 anos	4	2	1	7
20-29 anos	6	7	0	13
30-39 anos	4	5	0	9
40-49 anos	2	0	0	2
R.M.D.S.*	1	0	0	1
Total de respostas	17	14	1	32

*Resposta divergente do que foi solicitado.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

³³ A nível de curiosidade: desde os anos 1940 se publica no Brasil quadrinhos de super-heróis, portanto os heróis fantasiados nada têm de novo no mercado brasileiro, a diferença agora é que “geekzação” é mundial. Mesmo aqueles que nunca pegaram uma história em quadrinhos ou um livro

de ficção científica para ler vão aos cinemas assistir filmes estrelando Os Vingadores, Homem-Aranha, Hulk, X-Men, etc.

³⁴ A nível explicativo, a pessoa respondeu sua orientação sexual no lugar do gênero.



O Quadro 2, logo abaixo, nos mostra a relação etnia x média salarial.

Quadro 2 - Relação média salarial x etnia dos leitores do blog <i>Protocolos Marvel</i>				
Média salarial (em R\$) *	Etnia			Total de respostas
	Branca	Negra ou parda	Amarela	
800-1000	1	1	1	3
1100-1200	5	4	0	9
2100-3000	3	6	0	9
3100-4000	1	2	0	3
4100-5000	3	1	0	4
8000-15000	2	0	0	2
Não sabe	2	0	0	2
Total de respostas	17	14	1	32

*O salário mínimo no Brasil em 2019 era de R\$1.108,38.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Outros dados relevantes são as relações média salarial x número de residentes na mesma moradia, número de residentes na mesma moradia x etnia. Assim podemos elaborar um terceiro e quarto quadro. No Quadro 3, logo abaixo, está demonstrada a média salarial x número de residentes na mesma moradia; já no Quadro 4, após a Quadro 3, está a relação número de residentes na mesma moradia x etnia.

Quadro 3 - Relação média salarial x número de pessoas residentes na mesma moradia dos leitores do blog <i>Protocolos Marvel</i>							
Média salarial (em R\$)	Número de pessoas						Total de respostas
	Uma	Duas	Três	Quatro	Cinco	Seis	
800-1000	0	1	0	2	0	0	3
1100-1200	4	4	0	1	0	0	9
2100-3000	0	0	3	4	2	0	9
3100-4000	0	1	0	1	1	0	3
4100-5000	0	1	0	1	1	1	4
8000-15000	0	0	0	2	0	0	2
Não sabe	0	0	0	2	0	0	2
Total de respostas	4	7	3	13	4	1	32

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Quadro 4 - Relação residentes na mesma moradia x etnia dos leitores do blog <i>Protocolos Marvel</i>				
Residentes por moradia	Número de pessoas			Total de respostas
	Branca	Negra ou parda	Amarela	
Uma	3	1	0	4
Duas	3	4	0	7
Três	1	2	0	3
Quatro	9	3	1	13
Cinco	1	3	0	4
Seis	0	1	0	1
Total de respostas	17	14	1	32

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

4.2. Dados sobre o consumo de HQs

No presente tópico apresentaremos os dados sobre o consumo de histórias em quadrinhos pelos leitores do blog, porém julgamos necessário trazer à tona alguns dados recolhidos, principalmente porque eles revelam que os leitores não consomem somente as HQs, mas um emaranhado de outros produtos associados às essas mídias, conforme os seguintes dados: 31 respondentes consomem Filmes e/ou Séries relacionadas à cultura *geek*; 16 consomem Jogos (físicos ou digitais); 11 consomem *Action figures* e bonecos; 1 consome Livros e/ou Objetos de decoração (como quadros).

Quadro 5 - Suportes utilizados pelos respondentes para ler HQs	
Suporte	Total de respostas
Revistas Impressas	12
Revistas Digitais	1
Sites de internet	19
Total de respostas	32

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

O interessante nesses dados é observar a quantidade de leitores que utilizam sites de internet para realizar a atividade, pois estes sites nunca são edições oficiais das histórias em quadrinhos, sendo versões piratas, os chamados scans, e muitas delas são traduzidas pelos *fandoms* (grupos de fãs) das revistas para a língua portuguesa, permitindo assim



uma democratização e um maior acesso aos quadrinhos norte-americanos.

Os dados do Quadro 6, logo abaixo, demonstram o quantitativo das revistas adquiridas por mês por cada respondente e a média salarial do grupo familiar.

Quadro 6 - Relação média salarial x quantitativo de HQs adquiridas mensalmente pelos leitores do blog <i>Protocolos Marvel</i>							
Média salarial (em R\$)	Quantitativo de HQs						Total de respostas
	Uma a duas	Três a cinco	Dez	Vinte	Não se aplica	Irregular	
800-1000	0	0	0	0	3	0	3
1100-1200	3	1	1	0	4	0	9
2100-3000	0	1	0	2	6	0	9
3100-4000	0	0	0	0	2	1	3
4100-5000	2	0	0	0	2	0	4
8000-15000	0	0	1	0	1	0	2
Não sabe	1	1	0	0	0	0	2
Total de respostas	6	3	2	2	18	1	32

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

5. ALGUMAS INTERPRETAÇÕES POSSÍVEIS

A maior parte dos respondentes está na faixa etária de 20-29 anos, condizente com o esperado quando da elaboração do presente estudo. Acreditamos que isto possa ser explicado, pois durante a infância esse público teve maior contato com as animações voltadas aos personagens de Marvel Comics, bem como obtiveram contato com o início da consolidação do chamado Universo Cinematográfico da Marvel³⁵, em 2008, é possível que a faixa etária de 20-29 anos esteja relacionada à exposição a essas mídias na infância, bem como a

presença da exibição dos programas oriundos dessas mídias na TV em meados dos anos 1990-2000.

Já em relação à etnia, a maior parte dos respondentes são brancos, seguido de negros e amarelo. Percebe-se a partir dessa relação, que o número de leitores brancos são maiores que os total de leitores negros ou pardos, bem como de leitores que se identificaram como amarelos, neste último constando somente com 1 respondente. Aqui cabem algumas interpretações: considerando que a faixa etária de 20-29 anos possui o maior número de leitores, era de se esperar que os dados étnicos convergissem, mostrando o maior percentual étnico (o de brancos) como maioria nessa faixa etária, porém, o maior percentual relacional de brancos x faixa etária está nas categorias de idade 13-19 anos e 40-49 anos (diferença entre duas pessoas nestas duas categorias).

De acordo com o Quadro 3, podemos observar nas famílias que a média de membros é de quatro pessoas, e que a média salarial entre os extremos - mais pessoas e menos pessoas - é de, para o menor número de membros, é de R\$1100 a R\$2000, e para as famílias com o maior número de membros³⁶, a média salarial fica entre 2100-3000. No Quadro 4, podemos observar que as famílias representadas por respondentes brancos têm uma média de 2,83 pessoas, as famílias representadas por respondentes negros ou pardos tem média de 2,43 membros, por último a família de representada por respondente amarelo tem média de 0,17 membros.

Nota-se que as famílias brancas, de acordo com os dados coletados possuem uma média maior de número de membros, embora as famílias com o maior número de membros efetivamente sejam as famílias dos respondentes negros ou pardos, com cinco a seis pessoas residindo sob a mesma moradia, o que dá uma média salarial de R\$3.600,00 por família, e que dividindo isso pelo número médio de membros (5,25) há um valor de cerca de R\$685,71 por membro do núcleo familiar. Este resultado é

³⁵ O Universo Cinematográfico da Marvel (UCM), diz respeito aos filmes e séries lançados pela Marvel Studios, cujas produções possuem relações umas com as outras, assim os

filmes d'Os Vingadores, Homem de Ferro, Homem Aranha e outros, possuem influência na narrativa que um levará a outro.

³⁶ Considerando de 4 a 6 membros.



menos de um salário mínimo per capita, se considerarmos o salário mínimo corrente no ano de 2019 (cf. legenda Quadro 2). Não dedicaremos maior discussão sobre as questões que envolvam a aquisição de bens de consumo culturais a partir de um recorte de raça, mas acreditamos que isto é algo que deverá ser retomado em estudos posteriores, uma vez que trata-se de um tema que merece atenção, ainda mais quando a população negra e parda é social e economicamente vulnerável.

Em relação às HQs, devemos ter em mente que no ano de 2019 uma edição mensal da editora Marvel, publicada no Brasil pela editora Panini, com cerca de 88 páginas, custava em média R\$14,00³⁷. A partir desse padrão de publicação, podemos pensar os dados a seguir. Começamos dizendo que dos 32 respondentes, todos leem HQs. Abaixo encontra-se um quadro informando os suportes que os leitores utilizam para ler quadrinhos.

Os dados do Quadro 5 são interessantes, pois informam que os respondentes que ganham menos, acabam por não adquirirem HQs, conforme os dados, todos consomem HQs na forma de scans, aderindo à prática de piratear o conteúdo oficial, consumindo o material ilegal. Não cabe aqui realizar as implicações legais disto, porém devemos ter em mente, que a HQs enquanto produtos culturais de massa, parecem ainda ser produtos que poucos conseguem ter acesso. Também é interessante observar que, os respondentes que recebem a média salarial entre 1100 a 3000, são os que convivem com menos pessoas em seu núcleo familiar, permitindo, portanto a compra de HQs. Devemos observar que o respondente que adquire 10 HQs mensalmente, possui uma renda média de 1400, realizando o cálculo com base no valor de R\$14,00 por HQ, 10% dos ganhos deste respondente são destinados à aquisição destes produtos, o que é um uso considerável do dinheiro.

Ainda que exista um forte mercado emergente dos livros e HQs digitais, as HQs físicas não deixaram de serem utilizadas, consumidas e

compradas, os dados recolhidos neste texto podem demonstrar um pouco disso, pois dos quatorze respondentes que compram quadrinhos, somente um deles adquirir quadrinhos digitais, por outro lado podemos observar que os quadrinhos em formato digital (ainda que não oficiais, como o caso dos scans), poderiam nos dar pistas de que o interesse dos leitores seja de quadrinhos digitais, porém não é o caso, pois os dados convergem quando observamos que leitura da HQ tendo uma tela como mediadora está relacionada à condição financeira dos respondentes e não a uma predileção, como pode sugerir a resposta daquele um respondente que adquire HQ digital. Guedes e colaboradores indicam que os livros impressos não serão substituídos, pelo menos não enquanto tiverem algum propósito para um grupo de pessoas, bem como tanto os digitais quanto os impressos se complementam e respondem a objetivos diferentes (GUEDES, et al, 2013).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do presente estudo foi possível observar que o consumo das HQs adquirem duas diferentes formas, sendo a física/impressa, a partir de material oficial publicado em solo nacional, e digital, sendo consumida a partir de edições oficiais, bem como a partir de scans, versões não oficiais realizadas por fãs para fãs. Ambas as formas são utilizadas para que o leitor possa experimentar a leitura da HQ.

Podemos apontar que as HQs acabam por serem adquiridas por poucos, isso pode ser explicado devido ao alto preço agregado no produto final em solo brasileiro, uma vez que, se considerarmos que um leitor *x* queira adquirir as HQs de seus personagens favoritos, como por exemplos os X-Men, ele tem que comprar no mínimo três HQs diferentes, que somando juntas fica R\$42,00, correspondendo a cerca de 4% de um leitor que recebia o salário mínimo base em 2019.

³⁷ Informação tomada com base nas revistas em quadrinhos *X-Men*, publicada pela Panini Comics, no ano de 2019.



O presente trabalho não pretendia ser totalizante, mas sim explorar um pouco sobre as formas de consumo de HQs pelos leitores do blog Protocolos Marvel, bem como estabelecer correlações entre o consumo das HQs por parte desse grupo e dos perfis socioeconômicos destes.

Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek, Rio Grande, v.4, n.8, 2023. p. 59-66.

REFERÊNCIAS

ARCURI, M. C. M. Quadrinhos e febre geek: relato de uma ida à Comic Con Experience. **Revista Escrita**, Gávea, n.22, 2017.

PROTOSCOLOS MARVEL. [S.l.: s.n], 2019. Disponível em: <https://protocolosmarvel.wordpress.com/>. Acesso em: 30 out. 2019.

VIEIRA, H. C.; CASTRO, A. E. de; SCHUCH JÚNIOR, V. F. O uso de questionários via e-mail em pesquisas acadêmicas sob a ótica dos respondentes. In: SEMINÁRIOS EM ADMINISTRAÇÃO, 13., set. 2010, São Paulo. **Anais [...]**. [São Paulo]: USP, 2010.

GUEDES, F.; ALBUQUERQUE, M.; ALMEIDA, F.; NICOLAU, M. O livro digital e as novas necessidades de produção e leitura. In: XV CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 12 a 14 jun. 2013, Mossoró, RN. **Anais [...]**. Mossoró: Intercom, 2013.

AGRADECIMENTOS

Agradecimento à equipe dos Protocolos Marvel, por permitir que os dados fossem recolhidos e aos respondentes, que voluntariamente cederam um pouco de seu tempo para responder ao questionário.

Como citar este artigo:

GOULART, Fábio Ortiz. O consumo de histórias em quadrinhos: um estudo exploratório a partir dos leitores do blog Protocolos Marvel. **Revista**