



MASAAKI ALVES FUNAKURA

**ESTUDOS ACERCA DE MANGÁS E ANIMÊS NA EDUCAÇÃO:
tendências e desafios contemporâneos**

CANOAS, 2023

MASAAKI ALVES FUNAKURA

ESTUDOS ACERCA DE MANGÁS E ANIMÊS NA EDUCAÇÃO:
tendências e desafios contemporâneos

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade La Salle como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Elaine Conte

CANOAS, 2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F979e Funakura, Masaaki Alves.

Estudos acerca de mangás e animês na educação [manuscrito] :
tendências e desafios contemporâneos / Masaaki Alves Funakura – 2023.
181 f.; 30 cm.

Dissertação (mestrado em Educação) – Universidade La Salle, Canoas,
2023.

“Orientação: Profa. Dra. Elaine Conte”.

1. Animês. 2. Educação. 3. Cultura japonesa. 4. Mangá. 5.
Socioemocional. I. Conte, Elaine. II. Título.

CDU: **37**

MASAAKI ALVES FUNAKURA

Dissertação aprovada para a obtenção do título de mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade La Salle.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Guilherme Mendes Tomaz dos Santos
Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Gelson Vanderlei Weschenfelder
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dr.^a Hildegard Suzana Jung
Universidade La Salle, Canoas/RS

Prof.^a Dr.^a Cleusa Maria Gomes Graebin
Universidade La Salle, Canoas/RS

Prof.^a Dr.^a Elaine Conte
Orientadora e Presidente da Banca - Universidade La Salle, Canoas/RS

Área de concentração: Educação

Curso: Mestrado em Educação

Canoas, 07 de dezembro de 2023.

A minha companheira, meu pai, professores,
colegas e amigos de caminhada.

AGRADECIMENTOS

A minha Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Educação, Prof^a. Dr^a. Hildegard Jung, e ao Prof. Dr. Cledes, que oportunizaram a mim a incrível aventura de estar cursando o mestrado em Educação e confiaram no potencial desta pesquisa.

A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, que viabilizou esta pesquisa.

A minha orientadora, Prof^a. Dr^a. Elaine Conte que me aceitou com muito carinho e dedicação nesta caminhada, e juntamente, com o Núcleo de Estudo sobre Tecnologia na Educação (NETE/CNPq). Agradeço de coração as trocas acadêmicas, conhecimentos e novos prismas que o grupo me proporcionou.

A minha companheira, que me apoiou desde o início e esteve ao meu lado nos momentos difíceis nesta caminhada.

E aqui fica meu agradecimento eterno aos integrantes do grupo de pesquisa de cultura pop em educação Universos Paralelos (UP) e aos diversos debates e eventos frequentados, debatendo e desmistificando as narrativas dos entretenimentos da cultura pop.

Não menos importante, mas a essência do nosso ser, os amigos que fui encontrando na caminhada acadêmica, desde a graduação até a pós, que se tornaram importantes na minha jornada, a vocês: muito obrigado.

A minha falecida mãe, que partiu ainda quando eu era pequeno, saiba que eu te levo guardada no meu coração, seja aonde estiver.

“Eu faço perguntas porque não gosto da minha própria ignorância”

(Fullmetal Alchemist)

RESUMO

Estudos acerca de mangás e animês na educação: tendências e desafios contemporâneos é uma análise hermenêutica da cultura pop japonesa na educação. Esta pesquisa está vinculada à Linha de Pesquisa Culturas, Linguagens e Tecnologias na Educação e faz parte do Núcleo de Estudos sobre Tecnologias na Educação (NETE/CNPq), do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade La Salle, sendo de natureza qualitativa e exploratória. O trabalho procura lançar questões sobre as principais tendências nas produções científicas sobre mangás e animês voltadas para o cotidiano escolar, estabelecendo inter-relações na contemporaneidade tendo em vista uma aposta socioemocional. Com o objeto principal de mapear produções acadêmicas dos últimos dez anos em torno das práticas pedagógicas de animações japonesas, foram identificadas produções que abordam a temática sobre mangás e animês, analisadas as experiências nas pesquisas, verificando os conflitos presentes em contextos escolares e compreendendo as possíveis lacunas existentes nestas pesquisas para potencializar caminhos metodológicos futuros. Para tanto, o trabalho está ancorado na teoria do imaginário e tem uma abordagem hermenêutica como metodologia que visou compreender as principais tendências construídas nesse campo do conhecimento, observando os estudos produzidos e voltados para a cultura escolar, rastreando a construção de saberes nas esferas educacionais, catalogando experiências científicas realizadas nas escolas e práticas pedagógicas. Os resultados das publicações do campo apontam tendências que oferecem visibilidade ao uso de mangás e animês em sala de aula, seja para conteúdo específico, seja para o desenvolvimento das relações socioemocionais. A conclusão a que se chega no final deste trabalho é que os mangás e animês tem grande aderência pelo público jovem e são uma grande ferramenta na dimensão socioemocional, podendo contribuir para a formação de pessoas mais sensíveis, criativas, críticas e autônomas capazes de lidar com as emoções de forma saudável e de se relacionar de forma positivas com os outros.

Palavras-chave: Animês. Educação. Cultura Japonesa. Mangá. Socioemocional.

ABSTRACT

Studies on manga and anime in education: contemporary trends and challenges is a hermeneutical analysis of Japanese pop culture and education. This research is linked to the Research Line on Cultures, Languages and Technologies in Education and is part of the Center for Studies on Technologies in Education (NETE/CNPq), of the Graduate Program in Education of the University La Salle, being of a qualitative and exploratory nature. The work seeks to raise questions about the main trends in scientific productions on manga and anime aimed at the school routine, establishing interrelations in the contemporary world with a view to a socio-emotional bet. With the main objective of mapping academic productions of the last ten years around the pedagogical practices of Japanese animations, productions that address the theme of manga and anime were identified, the experiences in the research were analyzed, verifying the conflicts present in school contexts and understanding the possible gaps existing in these research to potentiate future methodological paths. For this purpose, the work is anchored in the theory of the imaginary and has a hermeneutic approach as a methodology that aimed to understand the main trends built in this field of knowledge, observing the studies produced and aimed at school culture, tracking the construction of knowledge in the educational spheres, cataloging scientific experiences carried out in schools and pedagogical practices. The results of the publications in the field point to trends that offer visibility to the use of manga and anime in the classroom, whether for specific content or for the development of socio-emotional relationships. The conclusion reached at the end of this work is that manga and anime have great adherence to the young public and are a great tool in the socio-emotional dimension, being able to contribute to the formation of people who are more sensitive, creative, critical and autonomous, capable of dealing with emotions in a healthy way and relating in a positive way with others.

Keywords: Anime. Education. Japanese Culture. Manga. Socioemotional.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Pesquisa exploratória de artigos SciELO	27
Quadro 2 - Resultados do Google Acadêmico	61
Quadro 3 - Pesquisas no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES	81
Quadro 4 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES.....	97
Quadro 5 - Pesquisas no Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES.....	100

LISTA DE GRÁFICO

Gráfico 1 - Uso de internet	32
Gráfico 2 - Percepções sobre as aulas	38

LISTA DE FOTO

Fotos 1 - Gibiteca da Biblioteca Pública do Estado.....	129
Fotos 2 - Memorial da Imigração Japonesa de Ivoti/RS.....	131

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Equipamento mais usado para acessar a internet	31
Imagem 2 - Principais usos da internet	31
Imagem 3 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações.....	79
Imagem 4 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações.....	78
Imagem 5 - Resultados encontrados no Catálogo de Teses e Dissertações	79
Imagem 6 - Resultado do Catálogo de Teses e Dissertações.....	80
Imagem 7 - Pesquisas repetidas e descartadas.....	80
Imagem 8 - Resultado do Catálogo de Teses e Dissertações.....	81
Imagem 9 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES	96
Imagem 10 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES	97
Imagem 11 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES	99
Imagem 12 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES	99
Imagem 13 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES	99
Imagem 14 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES	99
Imagem 15 - Artigos de revisão da busca	113
Imagem 16 - Dados básicos dos trabalhos selecionados	114
Imagem 17 - Como ler um mangá.....	141
Imagem 18 - Naruto	143
Imagem 19 - Boku no Hero Academia	145
Imagem 20 - One Piece	146
Imagem 21 - Haikyu!!	149
Imagem 22 - Komi Can't Communicate.....	151
Imagem 23 - Bochi the Rock.....	153
Imagem 24 - Anohana.....	155
Imagem 25 - Koe no Katachi.....	156
Imagem 26 - Cells at Work!.....	157
Imagem 27 - Dr. Stone	159

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 JUSTIFICATIVA.....	22
2.1 Trajetória pessoal e relações com a pesquisa	22
2.2 Relevância acadêmico-científica e social	26
3 PROBLEMA E OBJETIVOS DA PESQUISA	37
4 REFERENCIAL TEÓRICO.....	41
4.1 Historicidade dos mangás e animês japoneses: principais conceitos e impactos na sociedade ocidental.....	41
4.2 Processos de representação: imaginário, emoções e criatividade	48
4.3 Dialogicidade e desenvolvimento socioemocional	53
4.4 Reflexões acerca dos mangás e animês na educação	58
5 PERCURSOS METODOLÓGICOS	72
5.1 Caminhos hermenêuticos.....	72
5.2 Aproximações e incursões com as produções do campo.....	95
5.3 Principais tendências mapeadas: o que os estudos dizem?	103
6 PANORAMA DAS INVESTIGAÇÕES RASTREADAS	112
7 REFLEXÕES ACERCA DA TEMÁTICA NA EDUCAÇÃO	120
7.1 Aproximações pedagógicas: o fazer educativo	126
7.2 Viabilidades educativas com mangás e animês: tendências, desafios e experiências educacionais	137
7.2.1 Aprendizagem de valores e capacidades sociais.....	142
7.2.2 Discussões sobre temas sociais e éticos	150
7.2.3 Ensino técnico e científico	157
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	161
REFERÊNCIAS.....	166

1 INTRODUÇÃO

Mangás e animês¹ têm origens distintas, mas estão intimamente ligados à cultura pop² japonesa. Os mangás são histórias em quadrinhos japonesas, que têm uma longa história que remonta ao século XII, com a tradição dos rolos de pintura em que eram contadas histórias em sequências de imagens. De forma sucinta, Silva e Soares (2021) destacam o contexto histórico japonês, empobrecido e influenciado pelos quadrinhos americanos como forma de entretenimento que reacendeu a produção artística de mangás. Nas palavras dos autores,

[...] a palavra *Manga* (em português *Mangá*), em japonês, foi usada pela primeira vez no campo das artes visuais, por volta de 1770, para designar os blocos de madeira usados pelo icônico artista Katsushika Hokusai como suporte para suas gravuras e caricaturas [...], que possui as linhas clássicas de movimento e cores vivas que podem ser encontradas nos desenhos popularmente chamados *estilo mangá* atual. Essa palavra ficaria restrita ao uso dos gravuristas, se não fosse a adaptação de jornais aos moldes ocidentais no Japão a partir de 1930. [Estes], geralmente exibiam tiras e charges, os jornais japoneses passaram a seguir esse modelo de publicação e introduziram mangás às páginas [se embrenhando nas veredas da animação]. Essa influência é tão palpável que a palavra japonesa para desenho animado é *Anime* (em português anime ou *animê*), cuja origem é a palavra inglesa *Animation* (animação em português, no entanto, no Brasil, comumente utilizam-se os termos: desenho ou desenho animado). (Silva; Soares, 2021, p. 112).

No início do século XX, os mangás modernos começaram a ser publicados em revistas periódicas, abrangendo uma variedade de gêneros, desde histórias infantis até mangás mais adultos e temáticos. Já os animês são animações japonesas, que também têm uma longa história, mas se popularizaram a partir da década de 1960. Inicialmente, os animês eram produzidos para a televisão, com o objetivo de divulgar

¹ Para manter uma abordagem mais próxima do termo original japonês e também considerando a praticidade, optou-se por utilizar *animê* como forma singular e plural, uniformizando o termo ao longo da dissertação, conforme as autoras Luyten (2012) e Sato (2007) abordam. Porém ao realizar buscas em plataformas digitais, como bancos de dados, websites ou até mesmo em mecanismos de busca, a forma mais comum e amplamente reconhecida para referir-se a animações japonesas é *anime*. Sendo assim, ao pesquisar ou mencionar esse termo em ambientes online, usar *anime* como forma única e plural é geralmente recomendado. Essa prática ajuda a garantir a consistência e facilita a comunicação, já que é a forma mais difundida e aceita internacionalmente.

² Cultura pop é um conceito cunhado no século XX em função de ser um fenômeno ligado à industrialização (SATO, 2007). Ao observarmos melhor os países industrializados que buscam produzir pop na música, cinema, televisão, mídias impressas e nos streamings, há milhares de artistas e títulos que são lançados em seus respectivos mercados, havendo uma seleção natural pelo consumo do público-alvo. O que compõe a cultura pop é algo que tem ou teve uma grande identidade popular, positiva ou negativa, tornando-se uma referência comum a todos.

produtos e marcas, mas logo se tornaram um gênero próprio, com histórias originais e baseadas em mangás. Como já foi dito aqui,

É praticamente impossível falar de animes sem mencionar: mangás e segunda guerra mundial. Na verdade, qualquer texto que se debruce sobre a temática do anime vai necessariamente ter que tratar de mangá. Existe uma relação extremamente forte entre as duas manifestações artísticas, uma relação que podemos definir como parental: o mangá dá origem ao anime. (Silva; Soares, 2021, p. 112).

Com o tempo, os mangás e animês ganharam uma enorme popularidade no Japão e em todo o mundo, tornando-se um dos principais produtos culturais exportados pelo país. Os mangás são considerados uma forma de arte popular e têm uma grande base de fãs em todo o mundo, com milhões de cópias vendidas todos os anos. Já os animês são apreciados tanto pelas crianças quanto pelos adultos, abrangendo uma ampla variedade de gêneros, como ficção científica, fantasia, comédia, romance, entre outros. “É certo dizer que alguns animês se popularizaram no Brasil por causa da televisão aberta, todavia a busca por esse produto japonês aumentou quando os brasileiros passaram a ter mais acesso à internet e ao sistema de televisão a cabo” (Silva; Soares, 2021, p. 115).

Atualmente, mangás e animês são considerados um importante aspecto da cultura japonesa e têm influenciado a cultura pop em todo o mundo, com adaptações para filmes, séries de TV, jogos de videogame e outros produtos de entretenimento. “Se o mundo atual se expressa, cada vez mais, por meio da imagem visual, quer seja estática, sequencial ou em movimento, podemos então imaginar o impacto dessas imagens na sociedade” (Silva; Soares, 2021, p. 117). Pode parecer estranho quem olha de fora, pelo menos no universo acadêmico, alguém dedicar-se a estudar as nuances que as animações japonesas trazem em suas narrativas, tais como: resistência, superação, resiliência, fortes emoções, etc. Seria perda de tempo se considerássemos que estas animações se restringem à esfera do entretenimento infanto-juvenil, pois, tais histórias em quadrinhos (HQs), mangás (quadrinhos japoneses) e animês³ (animações e jogos japoneses), sejam em forma impressa,

³ O primeiro mangá publicado no Brasil foi o Lobo Solitário, em 1988. Porém, os animes chegaram antes, na década de 1960, juntamente com o pacote dos Tokusatus (como Nacional Kid, Ultraman e Spectreman). Os primeiros animes foram: Oitavo Homem, Homem de Aço, Às do Espaço, Zoran, Low As, A Princesa e o Cavaleiro, Honey Honey e o Pequeno Príncipe. Esses animes começaram a vir para cá em pacotes com as séries tokusatus e por serem mais baratos que as produções estadunidenses,

eletrônica, virtual, estão identificados para além do imediatismo do consumo capitalista, da vulgarização e da mercantilização cultural dos saberes. Ao despertar emoções através de seus personagens, poderíamos repensá-los em experiências educativas nas escolas para a mediação de conflitos e para desmistificar esta linguagem para facilitar nossa leitura de mundo? Quais são as principais tendências das animações japonesas nas pesquisas atuais e no trabalho educativo?

Pesquisas nesse campo indicam o processo histórico dos animês e mangás no Brasil (Soares, 2019)⁴, bem como as potencialidades da dimensão ficcional de personagens japoneses e super-heróis para crianças e adolescentes mais vulneráveis e em situação de risco psicossocial, especialmente para o desenvolvimento socioemocional e à superação de adversidades na vida cotidiana, dando voz ao trabalho pedagógico, em vista dos comportamentos, experiências emocionais e a sua (re)elaboração na vida escolar dos estudantes (Weschenfelder, 2017; Weschenfelder; Fradkin; Yunes, 2017). Tais estudos articulados a outros eventos da área integram levantamentos analíticos de *estudos japoneses, singularidades e novos rumos* das relações mencionadas no chão educativo, em metamorfoses que trazem indicadores para atualizar o estado do conhecimento sobre mangás e animês em tendências, que desejamos referenciar nos desdobramentos e potencialidades dessa questão (Afonso; Suga, 2020).

Analisou-se uma amostra de 20* super-heróis de maior visibilidade na cultura pop e conduziu-se uma indexação detalhada. Verificou-se que todos os super-heróis passaram por adversidades similares aos grupos de crianças em risco, tais quais: o abandono da família, violência doméstica e bullying. Esse recurso ainda inexplorado apresenta potencial para ser desenvolvido em intervenções psicoeducacionais e subsidiar políticas públicas para a promoção de resiliência nessa população. (Weschenfelder; Fradkin; Yunes, 2017, p. 1).

canadenses e europeias (Carlos, 2010). O final dos anos 1980 e início dos anos de 1990 foi o ápice de animês no Brasil. Esse cenário revela um *sentimento de ânimo e de movimento* para trabalhar as singularidades em visões pedagógicas com os estudos japoneses em novos rumos nesta investigação.

⁴ A pesquisa mostra como foi que as animações japonesas chegaram ao Brasil e suas histórias em quadrinhos (animês e mangás), desde suas origens no Japão, passando pela imigração japonesa e seu desenvolvimento a partir da década de 1960 (séc. VIII) até os anos 2000 no Brasil. O trabalho foi realizado em diferentes fontes, realçando os fenômenos sociais, as mídias e suas representações no imaginário social, evidenciando os processos de disseminação na cultura brasileira e em diversas áreas (Soares, 2019; Araújo; Teixeira, 2009).

* Homem-Aranha, Batman, Homem de Ferro, Superman, Capitão América, Thor, Wolverine, Hulk, Motoqueiro Fantasma, Charles Xavier, Viúva Negra, Gavião Arqueiro, Lanterna Verde, Demolidor, Mercúrio, Mulher Gato, Justiceiro, Surfi sta Prateado, Falcão e Rorschach.

Há outros levantamentos voltados para a confecção de materiais, por meio de “livros e dados que exploram conteúdos relacionados a quadrinhos e a design, elucidando origem, estilos, elementos, gêneros, técnicas e profissionais das mais diversas áreas que atuam com HQs” (Santos, 2020, p. 2). Por sua vez, as experiências obtidas em sala de aula, atuando como professor de História e auxiliar de inclusão nos municípios da região metropolitana de Porto Alegre/RS, nos auxiliaram para que questões de vários personagens japoneses e estudos fossem elaborados sobre mangás e animações japonesas no âmbito escolar, considerando também as produções da comunidade científica.

Um paralelo é criado neste âmbito, em relação à “evolução do personagem que é útil para uma possibilidade intervenção de conflitos no que cabe assuntos como superação e determinação em momentos críticos e delicados, tornando o personagem um exemplo de resiliência e virtudes” (Funakura; Weschenfelder, 2021, p. 152). Por um lado, os estudantes que consomem estes artefatos da cultura pop japonesa frequentam eventos, assistem desenhos, leem os mangás (impresso e eletrônico) e trocam experiências semelhantes em sala de aula, e, por outro lado, professores sobrecarregados e atarefados, frequentemente, desconhecem estes artefatos da cultura pop japonesa, ou se conhecem é por meio de filhos ou sobrinhos em espaços de educação não formal. No entanto, a hibridização entre práticas de letramento não oficiais e formais na escola causam em sala de aula uma total estranheza e desprezo, perpetuando um olhar cético e até jocoso do professor (Rocha, 2009). Nas palavras da autora:

O olhar para essas práticas nos ajudaria a compreender de que modos os(as) jovens têm aprendido a construir significados fora da sala de aula, o que iluminaria uma reflexão sobre as práticas consideradas legítimas na escola. No que tange à questão das identidades, as práticas de letramento oriundas da cultura pop japonesa revelam grande potencial para discutir questões de gênero/sexualidade, um debate que a escola tem se esforçado para manter ausente das salas de aula. (Rocha, 2009, p. 6).

Tudo indica que uma *cultura de aprender* só ocorre pela realização de experiências em sala de aula, indo além dos próprios institutos de língua japonesa, ou em uma perspectiva social, como indicado anteriormente, conforme os resultados da pesquisa etnográfica de Oliveira (2020, p. 112):

[tendo como foco]: uso de material didático, motivação dos alunos, perfil desejável de professores e dificuldade de se ensinar japonês. Os resultados obtidos até agora (duas coordenadoras e onze professores, estes últimos todos licenciados ou licenciandos do curso de Letras: Japonês da UFPR) revelam crenças bastante otimistas e em consonância com as visões mais atuais sobre ensino de língua: há pouca ênfase em aspectos gramaticais da língua, privilegiando-se aspectos comunicativos e sócio discursivos; acreditam que, com a devida preparação, materiais autênticos de japonês poderiam ser usados sem maiores problemas; desistências se dariam principalmente pelo fato de alunos buscarem a língua japonesa como uma espécie de hobby, dispendo de pouco empenho e comprometimento em seu aprendizado; professores precisam, mais do que conhecimento linguístico, de habilidades afetivas e cognitivas, como amabilidade, empatia e criatividade; japonês não seria particularmente difícil de se ensinar quando comparado a outras línguas, exceto por particularidades como kanji e níveis de polidez.

Embora a presença da cultura pop não seja tão comum na esfera da educação básica, é evidente que nas últimas duas décadas⁵ tem havido um aumento significativo do interesse por esses elementos culturais tanto no âmbito do entretenimento quanto no acadêmico. Nesse cenário, destacam-se os personagens da cultura pop japonesa, que mais recentemente têm sido adaptados para o cinema e séries japonesas. Embora, geralmente, estejam presentes nas áreas de comunicação e artes, vem sutilmente ganhando espaço na área da educação, revelando-se um importante exercício de contato com a cultura japonesa, sendo sensível por abrigar a pluralidade do humano pela movimentação de estudantes e professores em práticas pedagógicas.

Efetivamente, é imprescindível ressaltar as pesquisas realizadas por Sonia Bibe Luyten (2000; 2012), precursora nos estudos ligados à cultura japonesa no Brasil e à pesquisa sobre o tema, visto que os animês tiveram suas origens no mangá, numa comunicação baseada fortemente em signos visuais, da tradição icônica. Frente a isso, a preocupação que anunciamos aqui é de rastrear as principais tendências pesquisadas nos últimos dez anos sobre as animações japonesas, que possam fomentar novos olhares para a educação básica, à construção de saberes nas esferas educacionais por professores. Também catalogaremos os discursos vigentes e as práticas realizadas nas escolas, para aproximar as animações japonesas das experiências pedagógicas e das reflexões na vida em sociedade.

Esta dissertação procura mapear as aproximações em torno da cultura pop japonesa com a educação. Debruçando-se no mapeamento de experiências,

⁵ <https://www.omelete.com.br/banca-de-hqs/x-men-coringa-evolucao-hqs-cinema-20-anos>

interpretando discursos e práticas que poderão auxiliar na reflexão sobre os mangás e animações japonesas na cultura escolar, com o compromisso de repensar estes artefatos culturais orientais em publicações recentes. A ideia é investigar, as principais tendências da produção científica, através de uma revisão dos marcos teóricos para o aprofundamento de estudos e análises em outras fontes e abrangências diferentes, na perspectiva dos últimos dez anos. Assim, tecemos uma construção de saberes nas esferas educacionais, catalogando as dimensões teórico-práticas realizadas, usando imagens, textos e trabalhando em conjunto com o Núcleo de Estudos sobre Tecnologia na Educação (NETE/CNPq).

A proposta é aproximar as animações japonesas às intencionalidades educacionais por práticas pedagógicas, no que tange as emoções e empoderamento sociocultural dos sujeitos em suas dificuldades cotidianas latentes. Para amparar os professores no atual momento, as animações japonesas servem para suprir as carências de artefatos paradidáticos direcionados à formação cultural que abriga a pluralidade de assuntos na educação básica, bem como auxiliam no desenvolvimento socioemocional dos estudantes.

Os animês e mangás no contexto educacional possibilitam, assim, uma cultura do diálogo por relações humanas inclusivas e diversas em práticas educativas. Cabe, também, propor uma discussão que dê um novo olhar sobre a cultura pop japonesa, abrindo possibilidades de compreensão e desmistificação de preconceitos destas mídias nas práticas de ensino, observando as manifestações que emergem no âmbito escolar, de forma a interpretar os processos pedagógicos quanto às questões pertinentes ao desenvolvimento humano em suas múltiplas dimensões (objetiva, subjetiva e social). Há pesquisas, sobretudo, no campo das culturas da infância, que destacam em seus resultados que “alguns desenhos, principalmente as produções baseadas nos animês, apresentam visões mais abrangentes da convivência humana” (Leitão; Betti, 2013, p. 30).

Com as mudanças provenientes da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2020), projetando um maior protagonismo dos estudantes e uma inserção das tecnologias digitais para enfrentar a evasão e a falta de atratividade das crianças e jovens pelo espaço escolar, além de novas tecnologias de avaliação, é imprescindível a criação de oportunidades interpretativas que articulem os currículos oficial, real e oculto, possibilitando uma ressignificação nas experiências coletivas e seus

significados, tendo em vista analisar as experiências realizadas no conjunto das pesquisas sobre personagens de animês japoneses, com o propósito de verificar os conflitos presentes em contextos escolares.

Além disso, torna-se importante compreender as possíveis lacunas existentes nestas pesquisas com animês japoneses para projetar caminhos metodológicos futuros às práticas pedagógicas. Portanto, torna-se necessário um mapeamento das produções teórico-práticas deste campo junto à comunidade acadêmica, no sentido de dar voz e lançar luzes a projetos formativos que qualifiquem as pedagogias com a arte sequencial⁶ (mangás, HQs, quadrinhos, gibis, imagens, narrativas e histórias), promovendo a dialogicidade e autonomia pedagógica em ambientes escolares.

Ao mostrar como estão sendo delineadas as pesquisas que valorizam as animações japonesas no trabalho escolar, poderemos pensar o imaginário que é tanto coercitivo no meio social quanto subjetivo, abrindo novas vias para a coordenação de ações pedagógicas. Trabalhar com animês e mangás torna-se uma referência na formação humana e pedagógica porque, de maneira sutil e sagaz, operam nos debates por questões fundamentais das relações sociais e dos dilemas morais com os quais todos nós nos defrontamos diariamente.

Estes artefatos da cultura pop abordam, na vivência do personagem, questões de suma importância enfrentadas por nós, como a responsabilidade pessoal e social, identidade pessoal, as diferenças, as questões intrínsecas à alma, à mente e às emoções humanas, além de problemas pertinentes do cotidiano (Noronha, 2013). Ao discutirmos uma pedagogia dos animês na educação básica, por meio de animações japonesas, oportunizamos a emergência de diálogos pertinentes ao trabalho cooperativo, sem ser mecanizado e enrijecido, respeitando as histórias de vida e os direitos humanos, tornando-se uma educação do século XXI (Noronha, 2013).

Vale pensar em uma educação escolar articulada com o imaginário sociocultural e organizacional, no sentido de superar os limites da instituição formal de ensino que costumamos reproduzir. Consideramos que “[...] o imaginário é o fermento do trabalho do eu sobre si próprio e sobre a natureza, através do qual se

⁶ A arte sequencial se refere à modalidade artística que usa o encadeamento de imagens em sequência para contar uma história ou transmitir uma informação graficamente (EISNER, 1989; BERND; MANGAN, 2017). Will Eisner (1917-2005) conceitua a arte sequencial como uma forma de escrever em quadrinhos a concepção de uma ideia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo.

constrói e desenvolve a realidade do homem” (Morin, 1997, p. 236). Por isso, as tecnologias digitais representam um produto do nosso imaginário e da condição humana enquanto força imaginativa e criadora na relação com o mundo vital.

Debruçados sobre os estudos de cunho qualitativo e apoiados na dimensão antropológica do imaginário de Gilbert Durand (1921-2012) e de outros autores da área, pretendemos elaborar uma interpretação hermenêutica dos discursos do imaginário presentes nas animações, alinhando com a realidade do ambiente escolar. Para abordarmos a complexidade da experiência com animês, em termos de ânimo e mobilização das emoções, entusiasmo, por meio das ações pedagógicas, precisamos alinhar e lançar olhares sensíveis às relações constitutivas (Gil, 2008).

Na parte metodológica, apresentaremos a abordagem hermenêutica e os caminhos percorridos à revisão teórica, que possibilitam um detalhamento, do passo a passo, e a compreensão da questão a ser estudada. Tal aproximação se torna importante, pois colabora com a área da educação, estimulando o diálogo com as diferenças e as compreensões do mundo. Ou seja, uma perspectiva da leitura sobre a situação atual, em torno da pesquisa apresentada, sobre a utilização de animações japonesas e seus aspectos educacionais.

Estamos sempre buscando respostas em meio a nossa condição humana de incompletude onde o sentido está sempre em falta, daí a necessidade de uma atitude hermenêutica que implica na tentativa de nos colocarmos em movimento, em busca de sentidos para nos (re)conhecer, a partir de diferentes experiências no mundo, em outras palavras, na medida em que interpretamos algo, nos relacionamos com outras visões de mundo e aprendemos, a partir de experiências anteriores (Sidi; Conte, 2017). Ou seja, a abordagem possibilita que os trabalhos possam ser lidos, analisados, interpretados e categorizados conforme as expressões e aproximações com a educação, relacionando discussões e dando visibilidade, nas esferas educacionais, das potencialidades dos animês e mangás na prática didática e em contextos escolares.

Iniciamos por levantamentos de dados sobre o estado do conhecimento, coletados a partir de referencial teórico, em literatura específica e consultas a artigos científicos, teses e dissertações selecionados por palavras-chave: animê, animangá, desenvolvimento socioemocional, no período de 2013 a 2022, totalizando dez (10)

anos em bibliotecas e bancos de dados virtuais, *Google Acadêmico*⁷, etc. Num segundo momento, realizamos a coleta pela leitura dos títulos e resumos dos trabalhos. Após as pesquisas exploratórias, selecionamos e interpretamos os trabalhos a partir dos bancos de dados de teses e dissertações, considerando critérios de inclusão e exclusão estabelecidos.

A pesquisa tem como objetivo principal mapear as produções científicas dos últimos 10 anos, no portal do Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CTD/CAPES), em torno das práticas pedagógicas de animações japonesas, buscando problematizar as principais tendências, suas formas de manifestação didático-pedagógica em contextos escolares brasileiros. Quanto aos objetivos específicos pretendemos: a) Identificar nas produções científicas que abordam a temática sobre animês e mangás no campo da educação as principais tendências dos estudos. b) Analisar as experiências realizadas no conjunto das pesquisas rastreadas, no sentido de verificar os conflitos presentes em contextos escolares, utilizando personagens de animês japoneses. c) Compreender as possíveis lacunas existentes nestas pesquisas para potencializar caminhos metodológicos futuros.

Um dos grandes motivos para o uso destes artefatos da cultura pop japonesa no âmbito escolar permeia por um caminho a ser construído através das possibilidades que estas animações nos proporcionam. Afinal, quais as relações da cultura pop com o agir educacional? Cabe ao professor questionar e mobilizar esses artefatos com ações e relacionar discussões que deem visibilidade nas práticas educacionais promovendo a formação cultural da globalidade humana em sua diversidade.

A importância de promover uma aprendizagem significativa a partir da interação entre os conhecimentos prévios que os alunos possuem e os conceitos científicos transmitidos pelo professor, possibilitando ao discente o protagonismo de seu próprio processo de construção de saberes. Além disso, analisar a bagagem de conhecimentos que os educandos trazem consigo permite ao docente delimitar sua prática pedagógica de acordo com as necessidades educacionais de seu alunado, melhorando, dessa forma, o rendimento das aulas. Sabe-se que parte dessas concepções alternativas

⁷ Com as palavras-chave: "animes no Brasil, artes, inclusão escolar", encontramos aproximadamente 18 resultados que retomaremos no subcapítulo 4.4 Reflexões acerca dos animes na educação. Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?hl=pt-BR&as_sdt=0%2C5&q=%22animes+no+brasil%22+artes+inclus%C3%A3o+escolar&oq=%22animes+no+brasil%22+artes+inclus%C3%A3oes Acesso em: 06 jan. 2023.

são construídas a partir de interações sociais e experiências sensoriais com o meio (Torres *et al.*, 2021, p. 66).

Tal importância de promover a aprendizagem significativa está, atualmente, presente no cotidiano do estudante, pois há um alastramento tecnológico na atualidade, sobretudo por dispositivos e artefatos audiovisuais. Carrilho (2015) infere que o audiovisual, por ser uma linguagem acessível, atrai a atenção de crianças e jovens, uma vez que estes sujeitos desde cedo têm contato visual. Sendo assim, as animações japonesas se fazem presentes como um potencial paradidático⁸ de ensino, pois há uma variedade temática acerca de suas obras que instiga e desperta a curiosidade de crianças e jovens, propiciando um envolvimento maior acerca do assunto abordado.

Está claro que o professor tem uma gama enorme de possibilidades pedagógicas, mas educar num mundo conectado digitalmente e saturado de informações requer uma atuação e análise no trabalho pedagógico, incluindo o não planejado, o imprevisto, a desordem aparente. Isso pressupõe a ação coletiva, dialógica e emancipatória entre todos os sujeitos da educação (Franco, 2016). Mediante o exposto, para que ocorra o trabalho cooperativo e a ação participativa, é necessário que os sujeitos dialoguem com o outro, fortaleçam os elos aprendentes e as relações de convergência de sentidos.

Em uma sala de aula, as dificuldades são diversas e o diálogo é a chave para um aprendizado significativo (Freire, 2005). Frente a uma cultura popular, existe uma demanda social e nuances que permeiam ações e significados presentes que confluem no cotidiano sociocultural. Portanto, neste estudo, não pretendemos ter um olhar reducionista das ações pedagógicas e dos desafios que os professores enfrentam na atualidade. Pelo contrário, a educação como processo formativo liga o nós com o mundo, tornando essa formação um reconhecimento de alteridade e respeito ao seu saber cultural (Hermann, 2002).

⁸ “Materiais paradidáticos auxiliam professores a discutir e pôr em prática temas transversais propostos no PCN (Brasil, 1998), especificamente a ética, buscando desenvolver a cidadania por meio da reflexão crítica e conhecimento da realidade. [...] a utilização do recurso paradidático mangá e animê como uma perspectiva na educação traz na sua prática a construção de uma educação mais aberta e compreensiva a respeito da prática docente no contexto, porém deve-se trabalhar com os materiais paradidáticos associados ao dia a dia de cada educando, valorizando a sua cultura, o seu conhecimento tecnológico e de mundo para serem usados como ferramentas a favor de sua própria educação”. (Rodrigues; Rocha, 2018, p. 65-80).

Assinalada, nesse sentido, a relevância que estas animações têm para o ambiente educacional, no primeiro momento, após a introdução, apresentaremos as discussões sobre as aproximações da pesquisa com a trajetória pessoal do autor, seguida da relevância acadêmico-científica e social.

Estando em sala de aula, entendemos que ainda são poucas as pesquisas científicas que abordam o olhar pedagógico para as práticas com as animações japonesas. São evidentes os limites formativos neste campo de atuação que vão ao encontro das demandas socioemocionais quando se utiliza animês como materiais paradidáticos nas práticas pedagógicas. Dessa forma, buscamos trazer reflexões acerca de dissertações e teses publicadas no país com foco nas práticas e ações próprias à formação pedagógica para a inclusão de práticas de não violência escolar.

O trabalho está organizado em oito capítulos, incluindo um panorama exploratório das possibilidades que os elementos da cultura pop japonesa oferecem, coletando os rastros das buscas, bem como a emergência da pluralidade de assuntos e os resultados que podem impactar positivamente no ambiente escolar.

No terceiro capítulo, abordamos o problema e objetivo da pesquisa, bem como nos debruçamos sobre as inquietações que ocorrem dentro e fora da escola que levam os educandos a evadirem do ambiente escolar, prejudicando o interesse escolar e a humanização das relações com os outros no mundo. Após o cenário de pandemia ocasionado pela Covid-19 e alinhando essas preocupações, realizamos buscas em produções científicas que abordam temáticas sobre animês e mangás no campo da educação, no sentido de verificar os conflitos presentes em contextos escolares, bem como para compreender as possíveis lacunas, ambiguidades e contradições existentes nestas pesquisas.

No quarto capítulo, intitulado referencial teórico, apresentamos os pilares desta pesquisa em quatro subtítulos. O primeiro tópico gira em torno da historicidade dos mangás e animês no Brasil, bem como o seu impacto cultural na nossa sociedade. No segundo tópico, recuperamos uma leitura que aborda o imaginário e a criatividade, com base nas contribuições de Gilbert Durand (1921-2012) e Verena Kast (1997), para compreender as potencialidades da imaginação juntamente com a criatividade dos sujeitos. No terceiro tópico, apresentamos uma leitura frente à educação no Brasil, buscando romper com uma educação enrijecida e tradicional, em um olhar renovador

para o modo de fazer-se da educação para a vida coletiva. Com isso, trazendo, no quarto e último subtítulo, reflexões acerca das animações japonesas na educação.

No quinto capítulo, está dividido em dois subcapítulos, indicamos os percursos metodológicos do estudo, que adota a abordagem hermenêutica ancorada nas reflexões de Hans-Georg Gadamer (1900-2002). Originalmente voltada para a tradução de textos que se direcionam à compreensão dos aspectos educacionais, culturais e históricos das animações japonesas na educação, aqui, ressignificando sentidos, ações e emoções das experiências já desenvolvidas em produções científicas e investigações educacionais.

No capítulo seis, contextualizamos o panorama das investigações rastreadas, onde discutimos um mapeamento dos usos do mangá e animês nas Pós-Graduações *Stricto Sensu* brasileiras de Ensino, Educação e Artes. Este achado foi importantíssimo para a elaboração desta pesquisa.

O sétimo capítulo está relacionado às questões dos materiais paradidáticos como mangá e animê, que atuam como mediadores e provocadores de diálogos interdisciplinares, no que se refere aos processos de ensino e aprendizagem, sejam eles nos ambientes escolares ou em contextos informais. O capítulo também evidencia, nas subseções, as aproximações pedagógicas com a práxis, compreendendo que o mundo à nossa volta é parte fundamental da ontologia humana e que, ao trazer essa ciência do ser para a escola, o professor se destaca como um articulador de diálogos para a construção de conhecimentos.

No oitavo e último capítulo, apresentamos alguns desdobramentos e inquietações que a pesquisa causou ao longo do percurso. Destacamos áreas de atuação que utilizam mangás e animês, que vão oscilando entre as áreas da comunicação, educação, letras, etc. Discutimos os tensionamentos positivos e negativos do uso e suas capacidades educativas que envolvem a prática pedagógica, seguido das considerações finais.

Contudo, as dimensões socioemocionais presentes nestas manifestações culturais podem mobilizar a capacidade de compreender e gerir as próprias emoções com os outros, estabelecendo relações sociais saudáveis ao desenvolvimento do respeito, da tolerância, da empatia, da solidariedade e do diálogo para a resolução de conflitos. Afinal de contas, o trabalho da educação escolar é primordialmente o de ensinar a conviver com as diferenças, a ler o mundo e a dialogar com os outros.

2 JUSTIFICATIVA

Neste capítulo, o leitor percorrerá os caminhos da pesquisa, a trajetória de vida e profissional do autor, permeando as influências de infância, escolar e acadêmicas ao longo dos anos, reverberando na pesquisa de fato. Em seguida, o leitor encontrará uma exploração de trabalhos acadêmicos e artigos sobre a cultura pop japonesa na perspectiva de um olhar pedagógico para as práticas educativas com as animações japonesas, bem como o impacto da internet e de um mundo globalizado que vêm oportunizando o contato com tais animações por via de *smartphones*, notebooks, computadores e tablets.

2.1 Trajetória pessoal e relações com a pesquisa

Natural de Itajaí/SC, minha trajetória de infância ocorreu de forma normal, criado por uma mãe solo na mesma cidade. Eventualmente meu pai, de origem japonesa, vinha nos visitar periodicamente, pois ele trabalhava com embarcações. Tal convívio durou até o ano de 1994, quando minha mãe faleceu. No mesmo ano, mudei-me para Canoas/RS, onde moro desde então. Quanto ao meu pai biológico restou apenas o registro na identidade, meu nome e lembranças. Ele não ficou comigo, voltou para o seu trabalho e, posteriormente, foi para o Japão.

Certamente, minha descendência é um dos motivos que me levaram ao interesse pela cultura japonesa. Algo semelhante ao estudo de Melo (2021), que mostra, em sua tese, as vivências da cultura, da afetividade mediada pelas relações culturais, da migração e da língua japonesas na cidade de Fortaleza. Tais vivências se fazem presentes por meio de eventos, do idioma, de cultos religiosos e de seis cursos de língua japonesa.

Ao me mudar para Canoas/RS morei com minha tia materna e seu esposo, que, conforme os anos foram passando, assumiram o papel de pais. Eles me deram apoio e educação que eu necessitava. Minha madrinha/mãe na época, era e ainda é dona de casa, e meu pai adotivo, é aposentado. Ambos com ensino até o ginásio, o equivalente aos dois primeiros anos do ensino fundamental. Sabiam da importância dos estudos, mas meu pai adotivo é quem mais me apoiava nos trabalhos, enquanto minha mãe só pensava em tirar algum proveito de qualquer profissão que eu almejava.

Apoiado em uma imaginação e um ideal pessoal, para suprir a saudade do pai biológico e da mãe falecida, encontrei em animações japonesas impulsos para não desistir dos estudos e me (re)encontrar na vida. Foi nos mangás e animês que encontrei apoio emocional para algumas situações desafiadoras da minha caminhada pessoal e profissional, me sentindo mais preparado para as variações e os enfrentamentos da vida real.

No terceiro ano do ensino médio, fui contemplado com um curso de Ferramentaria a ser realizado na cidade de São Leopoldo/RS, pelo Sistema Nacional de Aprendizagem Industrial (SENAI), por três anos e meio. Concluí o curso e trabalhei na área por aproximadamente dois anos. Ainda insatisfeito com a rotina deste trabalho, realizei outro curso de técnico em Meio Ambiente na cidade de Canoas/RS, pois o dinamismo fora das paredes da indústria me seduzia.

Atuei por meio ano via contratação na área de meio ambiente. Insatisfeito também com a área e na busca de algo que me realizasse e me empolgasse, iniciei as tentativas de fazer uma faculdade, que até então, meados de 2013, era uma utopia para mim, uma vez que não me considerava capaz de ingressar em uma universidade.

O Centro Universitário La Salle tornou-se uma opção viável, pois era na minha cidade e muito bem localizada. Realizei, em 2014, a prova de redação para entrar na faculdade e passei para o curso de Engenharia Ambiental. Colegas antigos e amigos me parabenizam pela conquista, mas ainda assim, me sentia sem rumo. Durante a estadia na universidade, troquei de curso duas vezes, sendo a última troca para História – Licenciatura, em 2015. Momento em que pude participar de projetos como o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), estágios em órgãos públicos, tais como, Arquivo Público do Rio Grande do Sul (APERS), na Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre (UFCSPA), em estágios de prefeituras como auxiliar de alunos de inclusão e participações em grupos de pesquisa: Formação Docente - Os super-heróis das histórias em quadrinhos como recursos para a promoção de resiliência para crianças e adolescentes em situação de risco (2018-2020), Universos Paralelos: Arte Sequencial, Mediação Cultural e Práticas Pedagógicas (2019); Os super-heróis em quadrinhos como recursos para o desenvolvimento humano em ambientes escolares (2020), Interculturalidade na formação de professores desde América Latina: perspectivas decoloniais (2020-2021)

e, por último, O laboratório de aprendizagem como facilitador de um currículo disruptivo: Um estudo de caso (2021-2022).

Uma mudança radical para quem acreditava que a universidade era impossível de ingressar. Durante toda essa caminhada acadêmica, pude amadurecer não só profissionalmente, mas, principalmente, fui me qualificando e me comprometendo com os percursos formativos de permanecer aprendendo, por meio das trocas de experiências que a instituição educativa me proporcionou, bem como no decorrer do tempo da vida acadêmica.

Fui percebendo que a luta diária se faz com paciência e muito esforço e dedicação, o que resultou em trabalhos e publicações científicas com temas relevantes para a minha formação e compromisso de responsabilidade social. São apresentações de trabalhos, conferências, palestras, publicações em revistas e capítulos de livros em coautoria, a saber: Quadrinhos em sala de aula (2018); Naruto como promotor de resiliência (2018); Mangá como material didático e paradidático em sala de aula na disciplina de História (2019); Mangás em sala de aula (2019); Saint Seiya e os Cavaleiros da História Grega (2019); O mangá na disciplina de História (2020); Os professores em Animes (2021); O mangá na disciplina de História (2020); Saint Seiya e os Cavaleiros da História Grega: uma possibilidade no ensino de história (2021); Uma análise do contexto social, familiar e escolar em boku no hero (my hero academia): vai plus ultra! (2021); e Resiliência na cultura pop japonesa: possibilidades metodológicas como ferramenta de mediação de conflito no âmbito educacional (2021).

Ao seguir na caminhada do curso de História, fiquei procurando entender o meu desafio profissional. O gosto de lecionar implicava novas estratégias e uma abordagem diferente, que pudesse atrair crianças e jovens para uma aula com mais sentido, mais efetiva e até mesmo além dos conteúdos programáticos curriculares. Eram as relações entre os sujeitos que me atravessavam e ainda não sabia como lidar com isso. Ou seja, ainda não sabia bem qual caminho seguir.

Em 2019, tive uma oportunidade de estagiar como professor auxiliar em uma escola de ensino fundamental da rede pública da região metropolitana de Porto Alegre, Canoas/RS. Percebi que alguns professores ignoravam conversas que os estudantes traziam para dentro da sala de aula, como animações, filmes e séries, por não ser apropriado para a sala de aula. Deixavam essas temáticas apenas para o

campo do entretenimento. Além disso, violências entre os educandos e *bullying* eram frequentes, apesar da escola ter um trabalho para mitigar estes aspectos. O uso de animações japonesas, por exemplo, era ignorado.

Aqui, vale lembrar uma característica óbvia dos animes: são obras artísticas visuais; mais do que isso, são manifestações artísticas que caracterizam a geração de jovens da virada do milênio, muito embora o cânone artístico literário ainda as considere *subcultura*. Interessante marcar temporalmente a popularização dos animes, porque eles se enquadram na vasta gama de textos multimodais (SERAFINI, 2012), que são parte do desenvolvimento tecnológico, mais especificamente das mídias audiovisuais e da internet. (Silva; Soares, 2021, p. 115).

Apesar de ter tido um bom relacionamento com os colegas da escola, troquei de escola e município, indo para uma escola de Educação Infantil na cidade de São Leopoldo/RS. Percebi que a história se repetia com esses temas, porém, havia um certo preconceito quanto a determinadas séries e animações de origem oriental. Mesmo buscando trazer para uma discussão, não se tornou efetivo, cabendo apenas em observar e analisar os movimentos das professoras.

Em resumo, vi um ambiente superficial para o trabalho cooperativo, de incompreensão e segregador nesta escola. A mecanização do ensino escolar, o racionalismo e a ausência de uma concepção humanizada em todo processo de ensino, também é retratada na seguinte aula de História.

Tocou a sineta. O professor de História entrou na sala, mas a discussão entre os alunos continuou, intensa e apaixonada... Dois alunos desta sala do Colégio de Genebra são espanhóis. Na noite anterior, o general Franco havia ordenado a execução de três bascos opositores, o que provocou reações no mundo inteiro. Os alunos viram-se para o professor e pedem sua opinião, sua ajuda para compreenderem o que se passava: *Agora silêncio, calem a boca que está na hora de começar a aula de História...* (Harper et al., 1987, p. 63).

Em síntese, essa passagem reproduz uma ocasião vivida e ironiza uma situação alegórica que poderia ter acontecido em uma escola. Há professores que ignoram o que os estudantes expressam em sala de aula no que diz respeito a cultura pop, ou melhor dizendo, no entretenimento. Alguns, inclusive, acham legal filmes da Marvel e da DC Comics. No entanto, as animações japonesas caem em um limbo de desenho caricato só para crianças ou no preconceito de ser algo genérico, sem sentido e profundidade. Ignorando que falas de motivação, tais como: “não perder as

forças”, “seguir lutando”; “não desistir”; “proteger meus amigos”, estão sendo ditadas e ignoradas em ambientes escolares, ora por não saber como lidar com essas animações, ora por não verem o real sentido destas animações japonesas.

Dessa maneira, surgiram as inquietações e problemáticas dessa pesquisa, provenientes da minha caminhada pessoal e profissional. Com essas preocupações acerca da violência dentro do ambiente escolar, submeti um projeto para o mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade La Salle (PPGEDU/UNILASALLE), na linha de pesquisa 1 - Formação de Professores, Teorias e Práticas Educativas, aprovado e remanejado para a linha de pesquisa 3 - Culturas, Linguagens e Tecnologias na Educação, no qual ingressei em 2022, sob orientação da Profa. Dra. Elaine Conte. Fui contemplado com a bolsa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), a qual tem me possibilitado a dedicação intensa à pesquisa e aos estudos acerca das animações japonesas na educação, tornando assim, possíveis novas buscas rumo à compreensão de inquietações que estão presentes na trajetória formativa até aqui.

2.2 Relevância acadêmico-científica e social

Para além do questionamento sobre as possibilidades que minha prática possa impactar em sala de aula, é importante ressaltar que vivemos atualmente um momento atípico de transformação e questionamentos acerca da esfera educacional brasileira. Além disso, são poucas as pesquisas científicas que abordam o olhar pedagógico para as práticas com as animações japonesas. Em uma busca em todas as coleções, com a palavra-chave “animês”, no portal de periódicos da Biblioteca Eletrônica Científica Online (*Scientific Electronic Library Online - SciELO*)⁹, verificamos apenas sete (7) resultados, com nenhuma temática que pensa o fenômeno de animações japonesas na educação, em contextos escolares ou em práticas educacionais.

A busca por esta plataforma tem como justificativa uma exploração inicial da pesquisa, onde foi possível aproximar e relacionar algumas pesquisas que vão ao

9

Disponível

em:

<https://search.scielo.org/?q=animés&lang=pt&count=15&from=0&output=site&sort=&format=summary&fb=&page=1&filter%5Bin%5D%5B%5D=scl&q=animés&lang=pt&page=1> Acesso em: 06 jan. 2023.

encontro da temática sobre animês e mangás no campo da educação, bem como as suas principais tendências. Ainda assim, ampliaremos a pesquisa com o Google Acadêmico (*Google Scholar*) e o Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CTD/CAPES), a posteriori. Para exemplificar, apresentamos o quadro 1 que foi utilizado na pesquisa para a coleta destes dados.

Quadro 1 - Pesquisa exploratória de artigos SciELO

Referências	Assuntos
<p>CUNHA, Daniel Gomes da; SILVA, Janailton Mick Vitor da. Corpus de legendas de animes (CorLeAni). <i>Texto Livre</i>, Belo Horizonte, v. 15, p. 1-18, e38695, 2022. DOI: 10.35699/1983-3652.2022.38695</p>	<p>Aborda questões de linguagem e das tecnologias, por meio do “processo de compilação de um corpus formado por legendas de animes em português brasileiro, aqui denominado Corpus de Legendas de Animes (CorLeAni). A compilação deu-se ao longo de dois Projetos de Pesquisa de Iniciação Científica de Ensino Médio (PIBIC-EM), 2019-2020 e 2020-2021, com bolsa do Instituto Federal Goiano-Campus Campos Belos. Reconhecendo que as fansubs apresentam um grande potencial para discussões e estudos no âmbito audiovisual, disponibilizamos o CorLeAni de forma gratuita, podendo ser utilizado em futuras pesquisas com focos linguístico e tradutório” (CUNHA; SILVA, 2022, p. 1).</p>
<p>HELLER, Bárbara. <i>Cosplay e cosplayers: quando a cultura pop é levada a sério</i>. <i>Galaxia</i>, São Paulo, n. 32, p. 216-220, ago. 2016. DOI: http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542016205</p>	<p>Aborda questões de comunicação, consumo, performances e memórias nas culturas juvenis. “O livro trabalha em mão dupla: as memórias das narrativas que despertaram o interesse para a prática cosplay e seu <i>inverso</i>, isto é, as estratégias pelas quais a cena <i>cosplay</i> garante sua memória nas culturas juvenis. Iuri Lotman, Paul Zumthor, Marshall McLuhan, Monica Rebecca Ferrari Nunes, Roger Silverstone, Mircea Eliade, entre outros, dão sustentação teórica às conclusões dos dez autores dos capítulos que frequentaram, entre 2012 e início de 2014, os eventos dos animês em São Paulo, Belo Horizonte, Rio de Janeiro e Vitória” (HELLER, 2016, p. 216).</p>

<p>GUSHIKEN, Yuji; HIRATA, Tatiane. Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos 'Otakus', do Japão ao mundo. <i>Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação</i>, São Paulo, v. 37, n. 2, p. 133-152, dez. 2014. DOI: https://doi.org/10.1590/1809-584420146</p>	<p>“Na perspectiva teórica da Comunicação como cultura, este artigo tem como tema central a dimensão comunicacional dos processos culturais na contemporaneidade. O objetivo é narrar e discutir a imagem difundida do grupo social denominado de Otaku, carregada de ambivalência a partir de sua origem no Japão e sua inserção no imaginário midiático em escala mundial”. Com os novos modos de sociabilidade na vida urbana, “conclui-se que o imaginário Otaku se transforma na medida em que segmentos da juventude em diferentes países, a partir de suas matrizes culturais, reinventam processos de consumo de produtos da cultura pop japonesa e lhes atribuem distintos sentidos” (GUSHIKEN; HIRATA, 2014, p. 133).</p>
<p>ROCHA, Maria Silvia Pinto de Moura Librandi da. Cenas (im)próprias para crianças? <i>Cadernos CEDES</i>, Campinas, v. 32, n. 86, p. 97-115, jan./abr. 2012. DOI: https://doi.org/10.1590/S0101-32622012000100007</p>	<p>“O tema deste artigo é o anime japonês Dragonball Z e os modos como meninos – fãs de grupos socioeconômicos díspares – produziram significações sobre ele. Propõe-se (1) colocar em evidência dois eixos temáticos que constituem esta narrativa: <i>lutar-agredir</i> (certamente sua face mais visível) e <i>cuidar-protger</i>, a partir das relações entre três personagens – Goku, Gohan e Piccolo (em suas posições de pai, filho/discípulo e mestre, respectivamente), (2) analisar os valores que são veiculados nestas relações e (3) dar voz às leituras e produções de significações feitas por algumas crianças sobre estes eixos e valores. Pretende-se, a partir disso, levantar hipóteses sobre: (a) as razões que fizeram de Dragonball Z um sucesso da mídia televisiva e (b) os efeitos da posição dos adultos (e, em especial, dos educadores) de qualificarem esta produção (e/ou outras similares) como imprópria(s) para a infância, a priori” (ROCHA, 2012, p. 97).</p>
<p>COELHO JUNIOR, Leconte de Lisle; GONÇALVES, Gabriela Maria Ramos. Cultura pop japonesa e identidade social: os cosplayers de Vitória (ES). <i>Psicologia & Sociedade</i>, v. 23, n. 3, p. 583-591, dez. 2011. DOI: https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000300016</p>	<p>“Estudo enfoca a identidade social formada a partir de um grupo de cosplayers do Estado do Espírito Santo. Os cosplayers são pessoas que se travestem com roupas de personagens de mangás (revistas em quadrinhos de origem japonesa), animes (desenhos animados de origem nipônica) e games diversos. Essa prática está suportada pela cultura popular japonesa inserida no meio social capixaba. A amostra contou com 12 informantes, com média de idade de</p>

	<p>18,66 anos. Os principais resultados provenientes da mídia nipônica em detrimento de outras são basicamente que os atributos psicológicos das personagens escolhidas aparentemente mantêm uma pequena superioridade sobre outros aspectos ao se decidir por uma personagem. E finalmente essas pessoas sentem-se como sendo formadoras de um grupo social que se baseia em duas categorias estruturais interativas: Performance e Diversão que podem ser consideradas típicas da sociedade de entretenimento da cultura de massas” (COELHO JUNIOR; GONÇALVES, 2011, p. 583).</p>
<p>MAFRA, Clara. Jesus Cristo senhor e salvador da cidade: imaginário crente e utopia política. <i>Dados</i>, v. 49, n. 3, p. 583-613, 2006. DOI: https://doi.org/10.1590/S0011-52582006000300006</p>	<p>“O autor discute uma portaria municipal assinada pelo obscuro prefeito de uma cidade do estado de Rondônia, Brasil, pela qual declara Jesus Cristo o único Senhor e Salvador da cidade, a fim de explicar algumas das tensões vividas por um país de sistema político republicano em expansão de sua vida democrática. [...] os neófitos instrumentos republicanos apropriados movidos por sentimentos vagos e indeterminados, que resultam em uma imaginação trabalhada de acordo com habilidades infundidas” (MAFRA, 2006, p. 612).</p>
<p>SÁNCHEZ, Fernanda. A reinvenção das cidades na virada de século: agentes, estratégias e escalas de ação política. <i>Revista de Sociologia e Política</i>, n. 16, p. 31-49, jun. 2001.</p>	<p>“Tomando como pano de fundo a globalização, o presente artigo procura mostrar que as mudanças impulsionadas por este fenômeno não se restringem ao mundo econômico, mas afetam a produção do espaço urbano e atingem diretamente a formulação e legitimação de paradigmas nas políticas urbanas. Diante dessa constatação, procurou-se enfatizar a mútua dependência entre os procedimentos materiais e simbólicos tomados aqui como estratégias de agentes envolvidos nos processos de reestruturação urbana. A abordagem proposta enfatiza a articulação entre os interesses globais e a formação de um mercado mundial de cidades”.</p>

Fonte: Elaborado pelo autor, com os dados da pesquisa (2023).

Cabe notar que as últimas duas referências do quadro, de 2001 e de 2006, não abordam a questão de animês, mas foram rastreadas pelo sistema em razão da tradução para outra língua. As convergências nos estudos acima indicados estão

relacionadas à linguagem da cultura pop japonesa e sua identidade social (significações), bem como às questões de consumo cultural e midiático via tecnologias digitais da comunicação. Por sua vez, as carências e lacunas identificadas nessas produções, em termos de contribuição para o campo específico desta investigação, nos levam a concluir que as escolas vivem um momento em que é necessário compreender melhor os diferentes discursos e práticas no campo da formação humana e social, possibilitando novos olhares ao fenômeno das animações japonesas na educação, garimpando novas abordagens e linguagens para pensar práticas educativas e seus processos na construção de saberes pedagógicos.

Em virtude do afastamento social ocorrido em 2020, um novo modelo educacional se instaurou no país e no mundo todo. Formações, palestras, seminários e outras atividades surgiram com o objetivo de orientar os professores e estudantes para o novo modelo de ensino que surgiria: o modelo a distância. Mesmo que tivesse tais apoios e formações, os professores colocaram em prática o reforço das informações já existentes dentro da escola, bem como as desigualdades e as exclusões que as tecnologias digitais reforçam na rede pública.

Um dos principais itens que possibilitam o acesso à internet, foi o celular, sendo o equipamento mais utilizado na pandemia. Isso se deve, em parte ao seu custo-benefício, muito mais barato que computadores, *notebooks* e *tablets*. Além disso, o celular é um dispositivo mais adequado para a rapidez da conversação entre as pessoas, seguido por conversas de voz e vídeo e visualização de vídeos, inclusive a programas, séries e filmes (88,4%); e, por último, enviar ou receber e-mail (61,5%), conforme o gráfico informado do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) abaixo.

Imagem 1 - Equipamento mais usado para acessar a internet



Fonte: IBGE, 2020.

Percebemos que o celular é, de fato, o meio mais utilizado e barato em comparação a outros dispositivos eletrônicos, como computadores, televisão e tablet. Isso porque, durante a pandemia, a troca do brincar na rua, ganhou lugar na sala de estar, quarto ou cozinha, juntamente com os celulares em mãos.

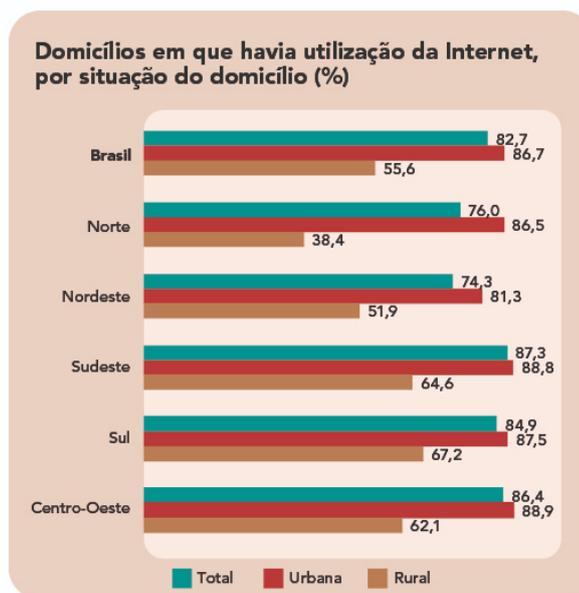
Imagem 2 - Principais usos da internet



Fonte: IBGE, 2020.

Tais dados corroboram ao indicarem que muitas pessoas utilizam seus celulares como dispositivo tecnológico no seu cotidiano, aumentando muito em decorrência da pandemia. Porém, essa realidade não foi e não é para todos, uma vez que o uso maior ocorreu nos meios urbanos, enquanto no rural foi baixa.

Gráfico 1 - Uso de internet



Fonte: IBGE, 2020.

Essas diferenças só destacam que ainda não temos uma infraestrutura que proporcione uma equidade de internet a todos. Sendo assim, 28,2 milhões de pessoas no Brasil não utilizaram a internet em 2021, ou seja, 15,3% da população acima dos 10 anos. Libâneo (2001) traz algumas considerações relevantes que vão ao encontro destas pesquisas, ao questionar quais objetivos interceder para a escola pública hoje. Frente às características da sociedade contemporânea, da diversificação das práticas educativas e, conseqüentemente, da ampliação do conceito de educação e pluralidade cultural, *genuinamente pedagógica*: “[...] a escola é ainda a chance de acesso ao mundo do conhecimento, para fazer frente ao mundo da informação. Informação e conhecimento são termos que andam juntos, mas não se equivalem”. (Libâneo, 2001, p. 20).

Nesse entendimento, é preciso reconhecer que as tecnologias digitais estão provocando mudanças nos métodos tradicionais de ensino. Entretanto, é preciso ter ciência de que “[...] a informação é um caminho de acesso ao conhecimento, é um instrumento de aquisição de conhecimento, mas, por si só, não propicia o saber”

(Libâneo, 2001, p. 21). Sendo assim, é necessário que o profissional da educação proponha uma abordagem crítica do uso das tecnologias digitais em consonância com as exigências da sociedade do século XXI.

A globalização dos mercados, revolução na informática e nas comunicações, transformações dos meios de produção e dos processos de trabalho e a alteração no campo dos valores e atitudes são alguns ingredientes da contemporaneidade que obrigam as nações a constituir um sistema mundializado de economia. (Libâneo, 2008, p. 195).

Nesse cenário, os dispositivos digitais tornam-se relevantes no impacto desta pesquisa. Isso ocorre porque os celulares, *smartphones* e *tablets* são aparelhos de fácil acesso, comparados a um computador, *notebooks* e *laptops*. Além da sua função de comunicação entre as pessoas, tais dispositivos transfiguram-se em um refúgio para o entretenimento. Aplicativos de *streaming*, tais como, *Netflix*, *Prime Video*, *Disney+*, *Crunchyroll*, *YouTube*, etc., são exemplos de entretenimento audiovisual presentes nestes dispositivos. A era digital ou da informação faz com que as relações humanas se tornem dinâmicas e fluídas em uma rede de comunicação global e horizontal (Castells, 2021).

Conforme Bergmann *et al.* (2021), o mundo globalizado reflete no ambiente escolar, na maneira como os educandos incorporam as linguagens tecnológicas no cotidiano com facilidade. Isso faz com que suas capacidades intelectuais, sensoriais, emotivas, objetivas e sociais ganhem novas referências, em termos de tecnologias de interação humana.

Além disso, a presença da internet proporcionou novos espaços de expressão cultural e intelectual, permitindo aos jovens mais autonomia para acessar, produzir e compartilhar seus próprios conteúdos (VEEN; VRAKING, 2009). Se antes a maior parte da informação estava monopolizada pelas mídias e pelas instituições públicas, com o acesso à internet esses jovens têm hoje mais oportunidades para deixar de ser meros receptores e/ou consumidores e se tornar também produtores do conhecimento, o que foi intensificado pelo desenvolvimento dos aplicativos, [...] *pequeños programas informáticos que pueden descargarse e instalarse en teléfonos inteligentes y tabletas, y que permiten a los usuarios ejecutar diferentes tareas* (VÁZQUEZ-CANO, 2019), acessando de modo rápido e direto mídias com diferentes recursos. (Bergmann *et al.*, 2021, p. 3).

Toda essa mudança global reflete diretamente na sala de aula, exigindo novas formas de comunicação, linguagem, metodologias e aprendizagens sociais evolutivas. Isso reflete muito no que Paulo Freire (2005) propõe: uma relação de poder entre

educador e educando que sai de uma dessintonia e coloca os sujeitos em uma mesma posição, uma situação de horizontalidade, em que ninguém é melhor que ninguém. Pela cultura da liberdade, todos são aprendentes pela interdependência, criticando a educação bancária. Sendo assim, não existe pessoa absolutamente inculta, pois o sujeito se torna humano expressando-se, dizendo o seu mundo.

Fica claro que as transformações sociais, políticas, econômicas e culturais do mundo contemporâneo impactam os sistemas educacionais e os de ensino. Tudo isso tem exigido que as realidades do mundo estejam articuladas a outras iniciativas, perspectivas didáticas e pedagógicas, para dar conta da complexidade dos processos de humanização na educação escolar. É por meio do Mestrado que procuro me aprofundar cientificamente.

A dissertação que toma os mangás e os animês como aliados dos processos educativos dialoga com a escola democrática no atual cenário social, o que merece ser destacado. Isso ocorre porque, além da prática educativa, os fundamentos e os processos educacionais devem ser abordados, em sua plenitude. Contemplar a educação em suas várias dimensões e matizes é indispensável ao planejamento participativo, de forma mais plena e democrática.

O momento atual nos convida a refletir acerca das novas propostas e metodologias que qualifiquem os processos culturais e sociais em sua pluralidade, buscando tornar uma educação mais igualitária, inclusiva e não violenta. Uma vez que crianças e jovens assistem animações japonesas, elas encontram um refúgio do cotidiano violento para uma visão colaborativa, visto que tais obras do entretenimento estão recheadas de nuances de empoderamento, perseverança e narrativas (mesmo que fantasiosas) da nossa realidade.

Perdas de entes queridos, um amigo que está numa condição ruim, pais ausentes e famílias desestruturadas, fazem parte destas histórias e seus personagens principais enfrentam essas intempéries com perseverança e determinação, tornando-as obras singulares (Meireles, 2003). Nas animações japonesas, existem heróis e heroínas que representam uma miniatura da vida dos leitores (Meireles, 2003). Essas apropriações retratam diversas interpretações e significados em suas narrativas, sendo capaz de promover debates pertinentes para o desenvolvimento crítico por meio do lúdico. Isso corrobora ainda mais com a importância dessas temáticas que

servem de inspiração às crianças e jovens por meio das animações, e que praticamente nunca são abordadas em escolas.

A mesma autora expõe que elementos como religião, sexualidade, derramamento de sangue, mortes injustificadas e elementos sobrenaturais se sobressaem aos olhos ocidentais e nos fazem experimentar uma visão diversa da que temos. Isso possibilita um leque de saberes e um aumento da tolerância à diversidade cultural, que tanto presenciamos nos dias atuais. Sendo assim, o ambiente escolar precisa ser plural e acolhedor aos diferentes conhecimentos culturais, criando possibilidades de fazer um ambiente mais humano, sensível, acolhedor, inclusivo, não violento e democrático.

Um exemplo a ser destacado são alguns personagens que, dentro de seus universos, abordam temas como abandono, rejeição e até mesmo *bullying* praticado por um amigo, turma ou sociedade. Assim, esses personagens carregam um sentimento de justiça social, de liberdade, de inclusão de todos, de participação na construção do saber, de democratização da cultura, de diálogo com as diferenças e de uma virtude moral muito forte. Em outras palavras,

O personagem mostra ser resiliente em diversos aspectos sejam sociais ou pessoais, pois nasceu sem a presença de seus pais, mora sozinho em uma casa subsidiada pela vila (governo local) e sofre uma grande rejeição e negligência da vila em que ele está inserido, pois os adultos recebiam ordens dos anciões instruindo os mesmos a manterem seus filhos longe do contato com o personagem. Sendo assim, ele é excluído do convívio social, mesmo com todos estes aspectos, Naruto busca incessantemente o reconhecimento daquela sociedade e fará qualquer coisa para proteger eles, pois a aldeia é a sua única casa, o seu lar, tendo assim como objetivo ser o líder de sua aldeia e mostrar seu valor. (Funakura, 2021, p. 153).

Os mangás e animês têm uma grande importância como forma de expressão artística e intercâmbio cultural, alcançando um público diverso e cada vez mais amplo. Eles também são incorporados às práticas pedagógicas de diversas formas, dependendo da abordagem e dos objetivos educacionais. Dentre as possibilidades, listamos algumas propostas coletadas de autores como Silva e Soares (2021), Rodrigues e Rocha (2018), Rocha (2009), Santoni (2017), que apresentam abordagens diversas sobre o uso de mangás e animes nas práticas pedagógicas brasileiras, incluindo metodologias, recursos, propostas de trabalho e reflexões sobre a intersecção entre a cultura pop japonesa e a educação, a saber:

a) Estímulo à leitura e escrita: Os mangás podem ser utilizados para incentivar a leitura e a escrita em diferentes cenários, utilizando as histórias e personagens para criar atividades de interpretação de texto, produção de resumos, criação de fanfics, entre outras especialmente entre crianças e adolescentes.

b) Desenvolvimento da criatividade e imaginação, especialmente em atividades de desenho, criação de personagens e produções variadas nas práticas pedagógicas.

c) Trabalho com temas culturais relacionados ao Japão e outros países, como história, geografia, costumes, entre outros, além de mobilizar a formação da identidade e de comunidades de fãs em todo o mundo, tendo em vista que os personagens e histórias são capazes de criar laços emocionais com o público, que se identifica e se conecta com as mensagens, a partir da apreciação dessas obras.

d) Discussão de temas atuais e relevantes que abordam o meio ambiente, direitos humanos, diversidade, entre outros, para incentivar a discussão e reflexão sobre esses temas em sala de aula.

e) Estímulo ao (re)conhecimento de idiomas com as histórias e personagens para criar atividades de vocabulário, gramática, pronúncia e como forma de arte e cultura pop, promovendo a cultura do diálogo em todo o mundo.

3 PROBLEMA E OBJETIVOS DA PESQUISA

O contexto de violência, desatenção, desinteresse e, principalmente evasão escolar, ainda é muito significativo na maioria das escolas brasileiras. Cabe a nós restaurar os laços de resiliência e alteridade no ambiente escolar, uma vez que os estudantes chegam às escolas após um distanciamento físico, com mudanças na vida social e uma desastrosa política de combate à pandemia de 2019. Tal cenário trouxe problemáticas cognitivas e um desequilíbrio emocional, que demandam ações antirracistas e decolonizadoras de preconceitos para o restabelecimento da convivência no âmbito educacional. Ou seja, as escolas precisam reconstruir as experiências esquecidas em tempos de pandemia.

Somando a isto, a pesquisa realizada em 2021, pelo Fundo Internacional de Emergência das Nações Unidas para a Infância (UNICEF)¹⁰ traz um breve comparativo em sua apresentação, mostrando que o Brasil vinha garantindo o acesso de cada criança e adolescente à educação. De 2016 até 2019, o percentual de meninas e meninos de 4 a 17 anos na escola vinha crescendo no país (UNICEF, 2021). Ainda que esse acesso tenha ocorrido a passos lentos, a desigualdade social continua presente, em 2019, aproximadamente 1,1 milhão de jovens, entre crianças e adolescentes em idade escolar (4 a 17), estavam fora da escola, afetando e acentuando ainda mais quem vive em situação de vulnerabilidade. Com a chegada da pandemia no Brasil, no início do semestre de 2020, o cenário é entristecedor.

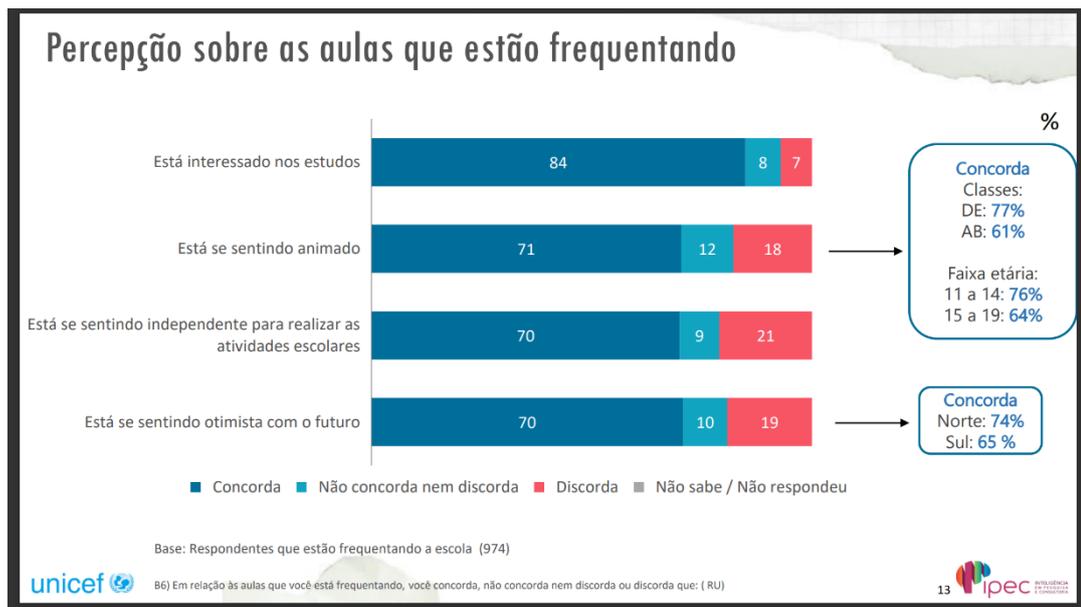
Então chegou a pandemia da Covid-19. E a desigualdade e a exclusão se agravaram ainda mais. Com escolas fechadas, quem já estava excluído ficou ainda mais longe de seu direito de aprender. E aqueles que estavam matriculados, mas tinham menos condições de se manter aprendendo em casa – seja por falta de acesso à internet, pelo agravamento da situação de pobreza e outros fatores – acabaram tendo seu direito à educação negado. (UNICEF, 2021, p. 5).

Correndo o risco de regredir duas décadas no acesso de crianças e jovens à educação, torna-se crucial investir na inclusão escolar e na recuperação da aprendizagem, mesmo sem o incentivo centralizado do governo. Cabe às

¹⁰ UNICEF. Fundo das Nações Unidas para a Infância. *Cenário da Exclusão Escolar no Brasil: um alerta sobre os impactos da pandemia da COVID-19 na Educação*. Brasil, Cenpec Educação, abril 2021. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/media/14026/file/cenario-da-exclusao-escolar-no-brasil.pdf> Acesso em: 05 abr. 2023.

organizações educacionais do estado e municipais lidar com as ações seguras que são pertinentes ao cuidado das escolas. Um outro levantamento realizado pela UNICEF, em setembro de 2022, ressalta que os educandos estão contentes em estar presencialmente em sala de aula, o que mostra uma esperança em relação à continuidade dos estudos de meninos e meninas, conforme mostra o gráfico abaixo.

Gráfico 2 - Percepções sobre as aulas



Fonte: UNICEF, 2022.

Ao buscar dados nos portais do Ministério da Educação (MEC), não há um estudo ou pesquisa que articule os impactos causados pela Covid-19 em 2020 até o atual momento, entre instituições, tais como: falta de acesso ao ensino remoto, aumento das desigualdades sociais, combate a evasão de alunos, defasagem de aprendizagens, ações para a recuperação da aprendizagem de crianças e jovens, atenção à formação e carreira de professores ou alimentação nas escolas. Aspectos esses que são importantíssimos para o desenvolvimento de uma escola ativa e democrática, entendendo que o trabalho pedagógico passa do individual para o coletivo e se relaciona ao uso social das linguagens e dos processos formativos. Além disso, a escola também precisa debruçar-se sobre o ensino do letramento digital e dos artefatos paradigmáticos das animações japonesas. Um artigo recente de Hermann (2023) traz uma crítica aos radicalismos do período pandêmico na escola que nada tem a ver com as relações vitais, o encanto e o entusiasmo entre os sujeitos.

A crise instaurada altera os modos de vida e de produção do conhecimento, pondo em risco o pluralismo das diferentes perspectivas, especialmente pelo refluxo das ciências humanas, em favor de soluções meramente inovadoras, do ponto de vista mercadológico. Ainda nesse contexto situam-se as tecnologias da informação e de inteligência artificial, que, a despeito de suas potências, dependendo da forma como são apropriadas pela gestão educacional, insinuam uma solução fácil e rápida e, embora resolvam problemas específicos de circunstâncias determinadas como foi o caso do ensino remoto durante a pandemia da covid-19, desprezam a base interativa da educação e também afetam muitas de nossas capacidades, desde a memória, passando pela atenção até o pensamento¹¹. (Hermann, 2023, p. 4).

Como forma de resistência a esses conflitos, carências sociais e fragmentações deste período, buscamos ir ao encontro dos interesses e perspectivas que os estudantes têm ao retornar para as suas respectivas escolas, ampliando o interesse e potencializando suas relações interpessoais e socioemocionais, dentro do ambiente escolar, visando o convívio interativo e respeitoso. Ou seja, aproveitar que alunos que estão interessados nos estudos, continuem interessados por meio de materiais paradidáticos, como os mangás e animês, confluindo com a leitura, animação e independência para a realização das atividades escolares, bem como para promover a autonomia ao realizar as tarefas escolares e otimismo com o seu futuro.

Considerando que as rápidas soluções mercadológicas alienam as complexas questões envolvidas no processo de formação, somos forçados a constatar que velhos problemas ressurgem naquilo que se apresenta como novo, sendo, na verdade, expressão do desenvolvimento de uma dinâmica histórica que vem se fortalecendo através de sucessivas reformas educacionais - no caso da educação brasileira, esse movimento inclui desde a reforma de ensino no período da ditadura militar, Lei 5692 de 1971 até a atual reforma do Ensino Médio, Lei nº 13.415, de 2017 - que insistem em ceder a uma profissionalização ligeira para atender interesses do mercado, dissimuladas no aceno de garantir emprego, deixando a educação empobrecida, afastada dos genuínos interesses formativos quanto à promoção do desenvolvimento de uma personalidade livre, da curiosidade intelectual, do autoconhecimento; ou seja, sujeitos capazes de constituir-se a si mesmos e fazer suas próprias escolhas. (Hermann, 2023, p. 4-5).

¹¹ “Carr (2011, p. 225), no livro *A geração superficial: o que a Internet está fazendo com nosso cérebro*, destaca que, apesar dos benefícios promovidos pela Internet, há um preço a pagar, especificamente em relação às capacidades intelectuais: “As ferramentas da mente amplificam e por sua vez amortecem as mais íntimas, as mais humanas das nossas capacidades naturais - aquelas da razão, percepção, memória e emoção”. Entre os estudos empíricos apresentados no livro, o estudo clínico na área de psicologia de Van Nimwegen indica que quanto mais dispensamos tarefas cognitivas simples e o uso da memória - pelo emprego de software - mais reduzimos a capacidade do cérebro para criar estruturas estáveis de comportamentos - esquemas - que possam vir a ser aplicadas em outras situações” (Hermann, 2023, p. 4).

Diante disso, preenchamos algumas lacunas do currículo formal que não são alcançadas no cotidiano escolar. Frente a isso, surgem alguns questionamentos sobre este período singular em nossa sociedade: Que tipo de formação, pesquisas e referências estão sendo mobilizadas com os mangás e animês japoneses? De que forma a escola tem pensado e atuado no restabelecimento das relações socioemocionais dos sujeitos? Quais inquietudes, dificuldades, estratégias e demandas são trazidas e anunciadas nas pesquisas em torno da convivência em sala de aula?

Apresentado o contexto plural desta investigação com base na realidade contemporânea, desenhamos o seguinte objetivo geral: - Mapear as produções científicas dos últimos 10 anos (2013-2022), no portal do Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CTD/CAPES), em torno das práticas pedagógicas de mangás e animações japonesas, buscando problematizar as principais tendências, suas formas de manifestação didático-pedagógica em contextos escolares brasileiros e para os desdobramentos deste, elencamos como objetivos específicos: - Analisar as experiências realizadas no conjunto das pesquisas rastreadas, para verificar os conflitos presentes em contextos escolares, utilizando personagens de animês japoneses. - Compreender as possíveis lacunas existentes nestas pesquisas para potencializar caminhos metodológicos futuros.

Sendo assim, é imprescindível um mapeamento panorâmico destas produções científicas para a revisão e elaboração de metodologias que visam o estímulo de concepções humanas no âmbito didático-pedagógico. Esse mapeamento torna-se um importante indicador para o desenvolvimento de intervenções no que tange às dimensões socioemocionais. Essa organização teórica tem intuito de possibilitar ao leitor a compreensão e contextualização atualizada da temática abordada, a partir das problemáticas, dos objetivos traçados, do desenho metodológico e da justificação teórica que sustenta os prognósticos possíveis resultantes desta dissertação.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, apresentamos os principais teóricos que alicerçam as reflexões e as interpretações conceituais em torno das animações japonesas e a educação brasileira. Este tópico está subdividido em três partes: a primeira trata da história dos mangás e animês e seus impactos na cultura ocidental; a segunda, dos apontamentos de autores da área da psicologia, antropologia e educação; e a terceira, dos debates sobre a importância do desenvolvimento socioemocional no campo da educação.

4.1 Historicidade dos mangás e animês japoneses: principais conceitos e impactos na sociedade ocidental

Aqui estão apresentados alguns dos autores principais que lançam seus estudos sobre os aspectos da cultura japonesa e suas nuances que marcam gerações, especialmente Luyten (2012) e Sato (2007). Ambas orientam este referencial com seus amplos conhecimentos sobre mangá e animês. Em seguida, mencionamos outros autores secundários que se fazem presentes nos estudos acadêmicos.

Para retomar os conhecimentos sobre os conceitos de mangá e animê, cabe destacar que o termo mangá é o que conhecemos como histórias em quadrinhos (HQs) em japonês. Conforme Sato (2007), é o resultado da união dos ideogramas *man* (humor, algo que não é sério) e *gá* (imagem, desenho), ou seja, para os japoneses tudo e qualquer coisa de história em quadrinhos, seja japonês ou não, é chamado de mangá. Sendo assim, existe uma diversidade de mangás para todos os públicos: homens, mulheres, crianças, adolescentes, didáticos, eróticos, entre outros.

Quanto ao animê tem como significado animação em japonês, é a forma contraída da palavra animação em inglês (*animation*), da qual deriva a versão *animeeshon* (SATO, 2007), isto é, para os japoneses, qualquer desenho animado ou animação é um animê. Em outros termos, o animê é a adaptação do *mangá* para o delineamento técnico da animação, carregando as características cinematográficas de uma produção de filmes.

Para que fique claro, nem todos os desenhos animados são animês, mas alguns animês podem ser chamados de desenhos animados, isto é, há exceções em algumas produções, mas a diferença está em suas construções e em seu objetivo. O

animê produzido no Japão e voltado para o público japonês engloba elementos da cultura japonesa. Em vista disso, o animê pode atrair um amplo público, incluindo crianças, mas este tem uma restrição de idade. Já os desenhos animados ocidentais são voltados apenas para crianças e são frequentemente carregados de sátiras, diferente dos animês que tem uma escala maior de gêneros e temas. O animê tem uma narrativa consistente ao longo de seus episódios, resultando em temporadas, longas ou curtas.

Já os desenhos animados são livres de um enredo contínuo, abordando um formato episódico, contando uma história única ou independente. Os personagens dos desenhos animados são frequentemente construídos em situações que desconsideram a realidade, com características e dramatização exageradas, como mãos com três dedos, cores e tons de pele estranhas, formatos de rostos diversos e temas que não abordam temas sensíveis e associados a traumas, morte, moralidades e luto. Os animês, mesmo que não sejam realistas, geralmente apresentam alguma semelhança com a realidade e com os seres humanos. Outra característica comum dos animês, especialmente nos últimos anos, é o hiper-realismo com o cenário e o vocabulário (Brito, 2011).

O termo animê surgiu no Japão no pós-guerra, a partir da década de 50. O impacto do Japão no mundo é imensurável na contemporaneidade. As tecnologias japonesas estão presentes em todo lugar, dentro de nossas casas, como carros, televisão, lâmpadas, celulares, equipamentos domésticos e eletrônicos e as roupas. A influência da cultura japonesa se estende para a qualidade do ambiente de trabalho, como no exemplo dos 5s¹², e para outras formas de trabalho e renda, que impulsionam muitas economias de países em desenvolvimento.

Para Luyten (2011), o mangá é um dos ramos mais importantes do Japão, pois

¹² Conforme o site do Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (SEBRAE), o método 5s é um mecanismo de gestão empresarial que tem como objetivo a melhoria da qualidade do ambiente de trabalho, a redução do desperdício (material e também o desperdício de energia dos funcionários) e o consequente aumento na produtividade. Ele surgiu após a Segunda Guerra Mundial, quando o Japão enfrentou a difícil missão de se reerguer economicamente. O crescimento pós-guerra foi tão impressionante que o fenômeno foi chamado de “milagre econômico japonês”, mas um dos fatores que auxiliou nesse processo foi o Método 5s. O 5s, que em português foi traduzido como “cinco sentidos”, vem de cinco palavras japonesas que constituem os pilares do método: Seiri (utilização), Seiton (organização), Seiso (limpeza), Seiketsu (higiene) e Shitsuke (disciplina). Disponível em: [https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/ms/artigos/como-o-metodo-5s-garante-o-sucesso-da-sua-empresa,a0aa6333a2fdb710VgnVCM100000d701210aRCRD#:~:text=O%205s%2C%20que%20em%20portugu%C3%AAs,%20e%20Shitsuke%20\(disciplina\).](https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/ms/artigos/como-o-metodo-5s-garante-o-sucesso-da-sua-empresa,a0aa6333a2fdb710VgnVCM100000d701210aRCRD#:~:text=O%205s%2C%20que%20em%20portugu%C3%AAs,%20e%20Shitsuke%20(disciplina).)

é muito presente no dia a dia das pessoas, desde em manuais de objetos eletrônicos até as normas de grandes empresas. Pelos estudos da autora, a razão dos mangás estarem tão presentes no cotidiano japonesa, é que o Japão é a única grande nação do mundo a ter uma cláusula em sua constituição renunciando à guerra e proibindo a manutenção de forças de combate aéreas, navais ou terrestres (Luyten, 2012). Os mangás produzidos no pós-guerra não abordam o tema bélico, portanto, a agressividade foi direcionada para as histórias em quadrinhos que focavam em esportes, boxe e luta livre, que expressam hostilidade.

A autora também apresenta que um dos principais motivos do alto consumo de mangás é o trabalho incessante na busca de melhorias para o país, que se encontrava na miséria depois da guerra, com altas jornadas de trabalho e baixos salários. As crianças e jovens estudavam muito, além de poderem adquirir mangás de baixo custo, feitos de papel jornal. Outros dois fatores contribuíram para o grande consumo de revistas em quadrinhos.

Um deles foi a publicação de revistas do tipo *underground*, ou marginais, chamadas *akai hon* (livros vermelhos), mas sem o conteúdo política erótico que caracterizou dessa modalidade norte-americana. Essas revistas eram publicadas em Osaka, o grande centro tradicional rival de Tóquio, e vendida nas ruas por ambulantes. Esse tipo de publicação de oportunidade a muitos desenhistas, especialmente Tezuka Ossamu, que, na época estudante de medicina, editou seus primeiros trabalhos, passando a ser conhecido. Hoje Tezuka é um dos quadrinistas mais famosos do Japão. Outro fato também ocorrido em Osaka, foi a publicação de revistas de quadrinhos exclusivamente para organizações que funcionavam por sistema de empréstimos a preços muito baixos. Em 1950, havia 20 mil empreendimentos do gênero no Japão, possibilitando um tipo de lazer barato do pós-guerra e incentivando o hábito da leitura de quadrinhos. (Luyten, 2012, p. 19).

Além das condições socioeconômicas, outro fator importante para a adesão do consumo de mangás no Japão é a importância do imagético (figurativo) na cultura oriental, presente na sua escrita em forma de ideogramas (*kanji*), que são baseados em figuras e imagens. Essa sequência de imagens presentes na escrita japonesa, se assemelham às imagens sucessivas das histórias em quadrinhos. Conforme Luyten (2012, p. 21), “há, portanto, uma continuidade: o mesmo traço de tinta e o mesmo deslocamento linear do olhar, a linha da narrativa. Dessa maneira, os japoneses se acostumaram a visualizar muito mais as coisas do que nós, ocidentais.” Somados a essas características de escritas e fatores socioeconômicos, é certo afirmar que no mundo do trabalho no Japão é árduo e cansativo, o que contribui para o consumo de mangás.

O conjunto de fatores mencionados exerce uma carga de tensão que começa desde a infância e se estende até a maturidade. O indivíduo conta com poucas oportunidades para sair do rígido controle da sociedade. Como as histórias em quadrinhos poderiam exercer alívio a essa tensão e a esse estresse no Japão? Uma das explicações pode ser encontrada nas personagens do mangá, que, ao contrário dos super-heróis produzidos no ocidente são heróis concebidos a partir do mundo real nos quais as pessoas podem encontrar, além de uma espécie de miniaturas de suas vidas, os ingredientes para vivenciar suas fantasias. São abundantes e oferecem uma válvula de escape silenciosa, afeita aos japoneses, que preferem reprimir e interiorizar seus sentimentos. Os mangás se solidarizam com o leitor: as personagens lutam, amam, brigam, aventuram-se, viagem e até exercitam-se por ele. A relação íntima entre a personagem e o leitor o faz se esquecer das longas horas nos trens, do trabalho monótono e mecânico nos escritórios, do inferno do vestibular, das casas apertadas e da multidão nas ruas, e dá energia para o dia seguinte. (Luyten, 2012, p. 30-31).

No contexto histórico contemporâneo, o Japão foi o país que mais se aproximou da aniquilação, o único a receber ataques nucleares durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Segundo Henshall (2004), acreditava-se que era necessário exterminar a raça japonesa para salvar a humanidade. No entanto, os japoneses sobreviveram e tornaram-se uma das nações mais poderosas do mundo. Assim, o contato entre ocidentais e japoneses no pós-guerra foi de maneira tímida, no seu desenvolvimento econômico o Japão, começou a exportar produtos que ganharam destaque e aderência no mundo todo, principalmente no Brasil, como a cultura pop¹³ japonesa.

Desde a década de 1980 um Japão estilizado, virtual e tecnológico vem influenciando e alterando a estética, o comportamento e até mesmo valores no ocidente. Se antes o Japão era objeto de estudo de uma restrita comunidade de pesquisadores e de homens de negócios, hoje a influência nipônica atinge cidadãos comuns de diferentes heranças culturais em diversas partes do globo. (Sato, 2007, p. 11).

A grande influência dos mangás e animês se deve ao fato de que os Estados Unidos da América (EUA) atuaram muito forte nas produções de filmes, que caíram no gosto dos japoneses. Não demorou muito para adaptarem a animação à sua

¹³ Para Sato (2007), a cultura pop difere da cultura popular, também chamada folclore. A diferença básica entre cultura pop e folclore está no uso da mídia à criação e divulgação de novos ícones e novos contos. Trata-se do impacto da industrialização, mercantilização, vulgarização e massificação na geração de referências, que se tornam comuns a um povo. No Brasil, o pop se revela principalmente nas telenovelas e na propaganda comercial.

maneira de interpretar. A partir de 1990, o Japão tornou-se um grande polo exportador de influência cultural, devido a mudanças políticas que permitiram a instalação de novos escritórios e filiais no ocidente e a divulgação dos mangás e animações japonesas.

As animações japonesas, diferente das americanas, incorporaram elementos da cultura japonesa, como atitudes e comportamentos, entusiasmando crianças e jovens diariamente (Sato, 2007). No Brasil, por exemplo, o animê *Cavaleiros do Zodíaco* foi um fenômeno, conforme a autora Sato. Provavelmente, essa explosão ocorreu como uma alternativa ao sufocante estilo de vida estadunidense, que domina atualmente quase todas as atividades do mundo capitalista.

A penetração da cultura pop japonesa no Brasil deu-se a partir da década de 1960, primeiramente, pelas mídias audiovisuais. O primeiro live-action exibido nacionalmente foi National Kid. Nessa mesma época, outras 8 séries, juntamente com animês, passaram na TV aberta. [...] Nos anos de 1970, o número aumentou para 24, dos quais 17 correspondiam a animês. Entre os títulos estavam: Ultramen, Speed Racer e A Princesa e o Cavaleiro. Na década seguinte, a quantidade subiu para 38 (sendo 22 animês). Segundo Viliegas (2001), duas produções iriam causar furor: Jaspion e Changeman que *chegaram por aqui em 1986, apenas um ano depois de sua estréia no Japão. Naquela época, em que não existiam canais a cabo, esses heróis causaram uma verdadeira revolução na TV brasileira. Não havia nada que se assemelhasse.* O autor aponta esses live-actions como alguns dos principais produtos que abririam as portas para uma nova safra. (Carlos, 2010, p. 1).

De acordo com Sato (2007), a cultura pop japonesa vem sendo cada vez mais apreciada no ocidente, trazendo uma sensação de cultura alternativa e prazerosa. O Japão foi a única nação no pós-guerra a conseguir quebrar a hegemonia americana na exportação de cultura pop de entretenimento japonês, devido a sua aceitação do público no ocidente. Quando os animês foram exportados para o exterior, eventos começaram a acontecer.

Pessoas se organizaram copiando comportamentos de seus personagens, em que os fãs, chamados *otakus* (conhecido também como *nerd*), se vestem iguais aos seus personagens favoritos, uma atividade chamada *cosplay* (contração de *costume play*, brincar de fantasiar-se) (Sato, 2007). Assim como os mangás, os animês também são diversos, incluindo, novelas, dramas, histórias, comédias, romances, aventuras sobrenaturais, ficção científica, esportiva e educativa, contemplando todas as idades e gêneros.

Cabe salientar uma outra característica destas produções: a aproximação dos fãs com outros artistas japoneses, como as músicas e bandas que tocam nas aberturas e encerramentos das animações. Ao mencionar os diversos tipos de produções de mangás no Japão, Luyten (2012) expõe a representatividade dos quadrinhos japoneses no contexto da sociedade nipônica e no exterior. Ela salienta que o país é o lugar que tem o maior consumo de histórias em quadrinhos no mundo. Com um processo de produção absurdo e uma forma diferenciada de editoração, “os mangás [...] continuam em expansão procurando novos mercados além de suas fronteiras” (Luyten, 2012, p. 174).

Dentre a pluralidade das produções de mangás, há uma classificação que as editoras utilizam para ajudar a compreender o tipo de enredo e o público-alvo para entender as demandas do seu mercado. De modo semelhante, o mangaká¹⁴ trabalha em seu conteúdo narrativo diretamente com o seu público-alvo, aproveitando a interatividade verbal, visual e cultural na elaboração da arte sequencial, criando uma separação dentro das publicações dos mangás (Freitas; Nunes, 2012). A seguir, estão as principais categorias e exemplos de títulos de produções extraídos e inspirados de Freitas e Nunes (2012) e pela editora JBC¹⁵.

Kodomo: São mangás voltados para o público infantil, com mensagens importantes e trazem lições de moral em suas narrativas. Mangá: Anpanman, Doraemon e Pokémon.

Shoujo: São produções de mangás que abrange mulheres entre 10 e 18 anos. Normalmente a narrativa é em volta de uma personagem, protagonista jovem, quase sempre estudante colegial, romântica e sonhadora. Mangá: Sailor Moon, Sakura Card Captors e Fruits Basket.

Shounen: São produções voltadas para homens jovens, entre 10 e 18 anos. Diferente do shoujo, que foca em romance e histórias doces, esta categoria traz protagonistas jovens que normalmente vivem alguma aventura fantástica. Cavaleiros do Zodíaco, Dragon Ball e One Piece.

¹⁴ Quem produz o mangá, o criador da obra.

¹⁵A Editora JBC é uma editora nipo-brasileira sediada em São Paulo, com atuação no mercado editorial em língua portuguesa tanto no Brasil como no Japão. É conhecida no Brasil devido aos títulos em mangá que publica no país. Disponível em: <https://editorajbc.com.br/mangas/inf/os-estilos-de-mangas/> Acesso em: 04 out. 2023.

Josan: São produções voltadas para mulheres adultas com uma história mais realista em suas narrativas românticas. Mangá: Paradise Kiss, Honey and Clover e Your Name

Seinen: São produções destinadas a homens adultos que abordam uma ampla gama de gêneros e temas, desde ação, romance, drama e comédia. Mangá: Vagabond, Ghost in the Shell e Lobo Solitário.

Além dessas categorias, há outras subcategorias dentro destas que ampliam ainda mais a gama de histórias e narrativas para o gênero literário nipônico, tais como: a) Ecchi: São produções voltadas para conteúdo sexual explícito, sem ser dirigido a pornografia. Mangá: Highschool of the Death e Chained Soldier. b) Hentai: São produções com conteúdo sexual explícito e pornográfico. Mangá: Idolhouse e Splash to Love. c) Mecha: São produções voltadas a monstros gigantes podendo ser mecânicos ou não. Mangás: Giant Robo, Evangelion e Mobile Suit Gundam. d) Yaoi - São produções voltadas para romance homoafetivo entre dois homens. Mangá: Given, Loveless e Gravitation. E) Yuri: São produções voltadas para romance homoafetivo também, porém, ocorrendo entre duas mulheres. Mangá: Futari Escape e Citrus.

Para demonstrar ainda mais o impacto que os mangás têm no Japão, a autora afirma que “apesar de algumas críticas por parte da intelectualidade, o mangá está sendo usado como recurso auxiliar dos meios de comunicação e de forma didática em alguns assuntos antes considerados *intocáveis*, como a economia, relatórios governamentais etc.” (Luyten, 2012, p.174). Tudo isso reforça as grandes influências e adaptações que ocorreram na produção das histórias em quadrinhos. Há exemplos do impacto que o mangá tem no público japonês,

[...] Temos, assim, desde *mangás* dedicados aos diversos esporte e artes marciais, às revistas que enfocam todos os possíveis interesses e preferências, desde culinária, administração pública e, entre outros os lançamentos mais recentes uma série sobre *Shinikyo* e seus tenebrosos fabricantes de gás *sarin*. O livro de A Morita, o capitão da Honda, *Made in Japan*, foi mais lido em versão quadrinizada do que em impressão regular. Antes de morrer o Imperador Hirohito tornou-se finalmente conhecido pelo público japonês através de sua biografia em forma de mangá. [...] O que importa pra nós, aqui, é que todos os sonhos e anseios possíveis do cidadão japonês, de qualquer idade ou condição social, sempre encontrarão seu referencial possível nas histórias em quadrinhos. (Luyten, 1995, p. 133).

Um exemplo no Brasil são os mangás produzidos em parceria entre a Novatec Editora¹⁶, com a editora americana No Starch Press e a editora japonesa Ohmsha, uma das mais antigas e respeitadas editoras de livros técnicos e científicos do Japão. A série Guia Mangá, que consiste em ensinar matérias técnicas e científicas por meio de histórias em quadrinhos bem humoradas, é um sucesso no Japão e nos Estados Unidos. Como mencionado anteriormente, os mangás são divididos em categorias de gênero, como mangás para meninos e meninas. Essa divisão é uma estratégia que as editoras encontraram para organizar suas vendas e tiragens. Vale destacar também os mangás infantis, são caracterizados por um didatismo vigilante e por noções do bem e do mal sempre muito claras, características destacadas por (Luyten, 2012, p. 176).

Os personagens dos mangás infantis evidenciam um determinado *controle didático*, um padrão de comportamento. Eles mostram às crianças o que se deve ou não fazer, despertando-as para um código de ética complexo e inexorável. É importante levar em conta que os sujeitos no Japão são ensinados a comportar-se rigorosamente, seguindo regras de etiqueta e de disciplina que permeiam a sociedade e as tradições.

4.2 Processos de representação: imaginário, emoções e criatividade

Ao apoiar-se nos estudos de Gilbert Durand¹⁷ (1921-2012), no que diz respeito às representações do imaginário e as suas estruturas antropológicas, buscaremos lançar um olhar aproximado destas culturas presentes no ocidente advindas do oriente em relação às práticas pedagógicas, bem como o auxílio de autores da psicologia e da esfera educacional. Uma vez que o ser humano é social e em busca de sentido

¹⁶ Disponível em: <https://novatec.com.br/manga.php> Acesso em: 04 out. 2023.

¹⁷ Gilbert Durand foi professor de filosofia de 1947 a 1956 como professor titular e professor emérito de sociologia e antropologia da Universidade de Grenoble II, é co-fundador - com Léon Cellier e Paul Deschamps, em 1966 e recentemente diretor do Centro de Pesquisas sobre o Imaginário (*centre de rechercher sur l'imaginaire*), bem como membro da resistência francesa durante a 2ª Guerra Mundial. Foi discípulo de Gaston Bachelard, de Henry Corbin e da Carl Jung, mentore de Michel Maffesoli, Gilbert Durant é reconhecido mundialmente nos meios acadêmicos; seu centro de pesquisa atualmente, coordena vários outros centros de pesquisa ao redor do mundo, incluindo o Centro de Estudos do Imaginário, Culturanálise de Grupos e Educação (CICE), pertencente à faculdade de Educação da USP. (Araújo; Teixeira, 2009).

existencial, este trabalho utiliza interpretações e símbolos diversos à decodificação do fenômeno estudado, incentivando a curiosidade epistemológica frente ao mundo.

O entendimento de imaginário ocupa um lugar de entre saberes, um conjunto de todas as imagens possíveis ao ser humano, um museu de todas as imagens passadas, produzidas e a produzir nas suas diferentes modalidades de sua criação, ou seja, ícone, símbolo, emblema, alegoria, imaginação criadora ou reprodutiva, sonho, mito, delírio, etc. No esforço de se manter viva e fugir da angústia da morte, a humanidade criar imagens, para superar esse destino inevitável, no sentido de transformar e inverter seus significados para algo reconfortante, levando o ser humano ao equilíbrio biopsicossocial diante da temporalidade e da finitude (Anaz *et al.*, 2014).

As ações do imaginário, propostas por Durand (1988), constituem o primeiro substrato da vida mental, pois mostram como as imagens se inserem num trajeto antropológico que se estende desde o nível neurobiológico ao cultural e vice-versa. Em pesquisas recentes sobre Durand (2007), é possível ler que ele afirma que as imagens são essenciais para a construção da identidade humana:

Faz um extensivo estudo da produção cultural humana, especialmente das imagens que emergem das narrativas mitológicas, das religiões e das grandes obras literárias e artísticas. Com isso, ele estabelece um trajeto antropológico do imaginário, que pode ser percorrido tanto no sentido do biológico em direção ao social, como do social em direção ao biológico. Na perspectiva de Durand, os gestos e reflexos dominantes: postural, copulativo e digestivo - identificados em estudos anatomofisiológicos e escatológicos pela Escola de Reflexologia de Leningrado, na 1ª metade do século 20 – estão diretamente relacionados às estruturas presentes nas atitudes imaginativas do ser humano, e suas forças atuam em vários níveis de formação dos símbolos. O autor denominou as estruturas do imaginário de heróicas ou esquizomorfas - relacionadas ao gesto postural -, dramáticas ou sintéticas - relacionadas ao gesto copulativo - e místicas ou antifráscas - relacionadas ao reflexo digestivo. O gesto ou reflexo postural associado ao posicionamento ereto do ser humano, remete aos movimentos de ascensão e de verticalização, que resultam em símbolos de potência e de heroísmo, de subida em direção à luz e ao sol, de elevação e pureza e de confronto e separação. Esse reflexo inspira a produção de símbolos ascensoriais (cetro, flecha, asa, anjo), espetaculares (luz, sol, ouro, fogo, céu) e diaréticos (herói, espada). (Anaz *et al.*, 2014, p. 6-7).

Tudo indica que o sujeito procura meios de comunicar e se manifestar através de expressões imagéticas encontradas historicamente na evolução humana, isto é, elementos como chuva, vento, sol, fogo, árvore, animais, plantas e até mesmo os significados humanos estão atrelados a alguns rituais, que em um determinado momento, ou grupo, ganham um teor folclórico ou religioso. Trazendo para dias atuais,

os estudos de Durand (2004) estão mais presentes do que nunca na fotografia, *selfies*, cinema, vídeos e seus meios de transmissão, os quais permitiram a criação de uma *civilização da imagem*. Vivemos cada vez mais mergulhados e em contato com imagens e símbolos a um clique de nossas mãos.

Ao contrário da cultura ocidental, as civilizações orientais nunca separaram as informações providas das imagens. Os ideogramas, por exemplo, os hieróglifos egípcios ou os caracteres chineses, por exemplo, misturam signos visuais e abstratas. (Durand, 2007). O mesmo acontece com os povos da América pré-colombiana e da África, que possuem uma linguagem e um sistema rico em objetos simbólicos e nunca se utilizaram de uma escrita. Esses povos, ao contrário dos ocidentais, em vez de fundamentarem seus princípios em uma única verdade, em um único processo de raciocínio, estabeleceram seu universo (do pensamento e social) em fundamentos pluralistas (Durand, 2011).

Na busca por estudos a serem incorporados nesta pesquisa, a obra de Verena Kast (1997), torna-se relevante para a construção da imaginação dos sujeitos. Influenciada pelos estudos da Psicologia Analítica, de Carl Gustav Jung (1875-1961), em seu livro intitulado *A imaginação como espaço de liberdade - diálogos entre o ego e o inconsciente*. A autora traz o sentido de imaginação criadora.

Ter habilidades imaginativas significa ser capaz de criar uma imagem mais ou menos clara de algo que já não existe mais ou que ainda nem chegou a existir, ou que talvez nunca venha a existir de fato. Essas imagens podem ser bem plásticas, determinadas por cores e formas. Mas podem também se expressar por meio de uma lembrança olfativa ou da antecipação de certo cheiro, pela lembrança de um toque ou de uma fantasia tátil, ou ainda, por lembranças ou expectativas acústicas. Mas podem também assumir um caráter mais intelectual. (Kast, 1997, p. 15).

Isto significa dizer que nós conseguimos representar nosso imaginário em pinturas, textos, músicas, animações e até mesmo em hipóteses científicas. Outro exemplo importante é a literatura que “parece ter sido criada exatamente para incitar nossas fantasias e nos inserir imaginativamente nas veias das mais diversas personagens” (Kast, 1997, p. 16). A imaginação pode nos ajudar a compreender o mundo, ajudar a deduzir o que poderá acontecer em certas situações, mas também podem cegar nossa visão da realidade, caso não seja utilizada de forma reflexiva.

Com a imaginação seguida da expressão, é possível ajudar a compreender o mundo e a deduzir o que possa vir a acontecer, auxiliando no entendimento emocional

de acontecimentos ou ações humanas. No entanto, essa disposição para a imaginação pode acarretar alguns inconvenientes, como “obscurecer nossa visão de realidade, principalmente quando são determinadas por nossos problemas” (Kast, 1997, p. 16) ou tendências fantasiosas, causando um determinado medo ou distanciamento da realidade, na tentativa de encontrar soluções mágicas para os problemas cotidianos.

A imaginação é o espaço da liberdade, terreno fértil para transformações e manifestações criativas diversas. Ela nos teletransporta para um mundo único e extraindo-nos da ansiedade humana cotidiana por algo diferente, dando-nos a chance de experimentar esse algo muito diferente, por meio do diálogo (Kast, 1997). Essa ansiedade por algo diferente pode ter uma intensidade a ponto de desequilibrar o diálogo entre o nosso mundo cotidiano e o mundo da imaginação. A autora afirma que a percepção e a imaginação estão intimamente ligadas, e que o diálogo é a melhor solução para demonstrar como vemos o mundo. As pessoas que utilizam suas potencialidades imaginativas afastam, por meio do diálogo aberto e vivo, as formas delirantes de ver o mundo.

[...] pode-se dizer que a imaginação é um princípio fundamental do processamento humano de informações e de emoções. A atividade de imaginação acompanha sempre nossa percepção, seja ela mais ou menos consciente, na forma de um fluxo incessante de fantasias, que raramente conseguimos perceber, ou numa forma radicalmente oposta, como fantasia conscientemente realizada: ela é condição básica para o trabalho criativo em geral, mas também para a vivência mística. É assim que a capacidade imaginativa existe em cada pessoa. Ela será utilizada mais ou menos conscientemente, tanto para resolver problemas cotidianos como para inventar outro mundo que nos pareça, em determinado momento, mais satisfatório que este em que vivemos. (Kast, 1997, p. 23).

A imaginação é uma ferramenta terapêutica que pode nos ajudar a retrabalhar as imagens que temos de nós mesmos e do mundo à nossa volta, criando a possibilidade de repensar as imagens. As imagens que criamos são reflexos de nossa compreensão momentânea das coisas e das nossas possibilidades de nos relacionarmos com os outros no mundo. Sendo assim, as imagens que criamos nos revelam algo sobre nós mesmos e sobre como nos encontramos a cada momento. O processo da imaginação nos aproxima das nossas emoções e é quando sentimos verdadeiramente uma emoção que surgem as energias para a ação (Kast, 1997).

Lubart (2008) sugere que a criatividade e as emoções estão ligadas de diferentes maneiras. Obras artísticas e literárias são exemplos da expressão de emoções dos autores, sejam elas de amor, cólera ou tristeza. Os mangás e as animações japonesas podem ser utilizadas no campo da educação para reconectar os sujeitos a um estado mental propício à criatividade, pois as emoções positivas facilitam a interpretação de estímulos de maneira inovadora, desativando os mecanismos de inibição e gerando um campo de possibilidades e de ideias mais promissoras. No que se refere ao estado emocional do sujeito,

[...] é, por definição, muito transitório. É uma reação curta e intensa resposta a um estímulo externo. É constituído de componentes fisiológico, comportamental e cognitiva: os estados emocionais geram os processos cognitivos e, avaliando a situação, ativam um ajustamento psicológico condicionada pelo nível de atenção e orientam os comportamentos. (Lubart, 2008, p. 56).

Essa aproximação faz com que a emoção e criatividade se tornem fundamentais para o sujeito, uma vez que a imaginação extrai seu poder da realidade e devolve para a cultura novas ressignificações de uma realidade vista de outro ângulo, compreendendo que a imaginação é intelectual e emocional, indicativo da criatividade. Quando cultura e escola se encontram, todos ganham nas práticas socioculturais, afinal, os direitos humanos consistem nesta abertura processual para o mundo e para si mesmo, tendo em vista a promoção da cidadania e dos valores democráticos em sala de aula e para além dos muros da escola. Uma educação que valorize a diversidade humana, deve promover o diálogo e a imaginação solidária. Isso é importante para o desenvolvimento de todas as dimensões humanas.

Se retomarmos os debates acerca da cultura pop, da importância que envolve o imaginário, das emoções e da criatividade, certamente, verificaremos o papel crucial para o desenvolvimento cognitivo (libertação intelectual) e afetivo dos sujeitos, pois uma das funções das histórias em quadrinhos é “divertir, exorcizar a realidade, despertando a imaginação e elementos utópicos e valorativos (como o altruísmo) dos quais carece a sociedade” (Reblin, 2008, p. 18). Isso nos leva a pensar em seu papel na construção do imaginário das pessoas, especialmente se reconhecermos o uso excessivo de materiais didáticos nas escolas, que podem inibir o imaginário e a própria criação humana.

Diante de tantos feitos já realizados pelo ser humano moderno, a imaginação é a propulsora da sobrevivência, pois ela é responsável pela criação de todo o universo simbólico do ser humano (Reblin, 2008). Em outras palavras, a imaginação é capaz de fazer o ser humano superar os próprios limites e criar novas possibilidades, saberes e poderes, o que leva a grandes façanhas históricas e socioculturais. Isso nos leva a pensar que a imaginação é o poder de criação, não se limita a si mesma, sendo um meio para enxergarmos o mundo, uma decodificação da realidade. Referente a isso, Reblin (2008, p. 28) afirma:

A imaginação do ser humano molda sua cosmovisão e o mundo para o qual ele projeta a sua vida. Nesse sentido, a imaginação é tão real quanto a própria realidade, podendo condicionar - bem como distorcer - determinado aspecto da realidade. Uma pessoa pode fazer um julgamento prévio de outra a partir de certas imagens que ela possui de uma determinada experiência: *Fulano é assim, pois fez isso e isso*. Além disso, o mundo da imaginação forma também esperanças escatológicas.

Essa decodificação, realizada pela imaginação, torna-se uma representação. A mente faz uma correspondência de uma ideia, de um conceito, objeto ou coisa a algo exterior, fora do âmbito do que consideramos consciência. Isso corrobora com o que Kast (1997) afirma ao dizer que com a imaginação é possível compreender o mundo, apoiar o vir a ser e o acontecer, para o entendimento socioemocional das ações humanas. Isso pode ser realizado no cotidiano escolar, também por materiais paradidáticos do tipo mangá e animês.

4.3 Dialogicidade e desenvolvimento socioemocional

Para enriquecer este estudo e contrários à uma educação bancária, nos baseamos das pedagogias freireanas do patrono da educação brasileira. Paulo Freire (1921-1997), em seu livro *Pedagogia do Oprimido* (2005), defende uma educação que rompe com a relação de passividade entre quem ensina e quem aprende, pois acredita que a educação deve ser humanizada e emancipatória. Tal educação resiste ao ensino empresarial, que vê o aluno como um banco de renda, e promove, por meio de conhecimentos críticos, a formação de um sujeito ativo, que problematiza a realidade, pensa e critica, e age sobre a sociedade e o meio em que vive. Nesse sentido, Paulo Freire propõe algo completamente diferente da educação bancária, que supera a dessintonia e coloca os sujeitos em uma posição de abertura a novas

experiências e diálogo com o outro, com a natureza e com o mundo. Nesta relação de horizontalidade, ninguém é melhor que ninguém, visto que todos podem aprender e compartilhar experiências diferentes.

Portanto, não existe pessoa inculta, pois o sujeito se hominiza expressando, dizendo o seu mundo. É assim que começa a história e a cultura (Freire, 2005). Junto a essa crítica à educação bancária, o autor traz como um dos princípios de sua pedagogia, o diálogo. O diálogo pressupõe o reconhecimento do outro, não apenas como uma existência, mas reconhecer como alguém potente, que pode contribuir para o processo educativo. Essa dialogicidade é fundamental enquanto princípio científico e educativo das pedagogias de Freire.

A partir dos estudos culturais, Paulo Freire (2005) afirma que não existem culturas melhores ou piores, apenas culturas e formas diferentes de se conhecer. Se um estudante trabalha com uma cultura, como os mangás e animês e personagens da cultura pop, isso não significa que tais produções sejam piores ou melhores do que os desenhos e animações ocidentais. É necessário ir do diálogo das culturas à cultura do diálogo, compartilhando elementos dos diferentes mundos, para que o professor provoque relações entre os conhecimentos despertando a atenção dos estudantes, evitando hierarquizar e homogeneizar os saberes ou ainda desvalorizar os conhecimentos de outras culturas.

A busca de um conteúdo programático, como prática da liberdade, começa quando o educador e os educandos se encontram em uma situação pedagógica. Antes, o professor de se perguntar sobre o que vai dialogar com estes. Freire menciona que um educador dialógico e programático da educação não é uma doação ou uma imposição, mas devolução organizada, sistematizada e acrescentada ao povo daqueles elementos que estes lhes entregaram de forma desestruturada pelas mídias (Freire, 2005).

Em relação aos conhecimentos e culturas, se voltarmos um pouco no tempo, estudos sobre a utilização de história em quadrinhos entraram na discussão sobre a sua importância para o desenvolvimento educacional com o valor da instrução formal, na condição de serem paradidáticos. Mesmo que atualmente alguns aspectos do preconceito na utilização de histórias em quadrinhos na educação estejam superados, ainda há muito caminho pela frente.

Partindo do pressuposto de que o saber do outro difere e nem sempre é científico, o processo de escolarização que esse estudante reconhece e participa culturalmente interdepende dos processos de comunhão, de estarmos juntos e de poder trabalhar e questionar tais saberes, chegando a uma consciência filosófica do agir, para a reflexão permanente, que é o ponto de partida para os processos elaborados culturalmente. Isto nos leva a uma educação como prática da liberdade, para despertar a criatividade e a criticidade, problematizando os saberes repassados, gerando um processo pedagógico de ação-reflexão-ação, que vai identificando os problemas sociais e alcançando os processos de evolução das aprendizagens sociais.

Esse processo ocorre não apenas para uma adaptação sociocultural, mas para entender as mazelas do mundo e transformá-las, afim de sair de uma condição de submissão, romper as anilhas da ignorância, e deixar de ser subserviente e explorado, tornando não apenas a própria vida melhor, mas o coletivo também. Conseqüentemente, encontramos apoio na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que institui e orienta todas as etapas e modalidades da educação básica (Albino; Silva, 2019).

Sendo assim, a BNCC é uma referência nacional obrigatória na elaboração da política nacional de educação básica, bem como para as outras políticas estaduais e municipais de formação de professores, avaliação, infraestrutura básica para o desenvolvimento educacional em todo território nacional. Ou seja, ela vai ao encontro de um modelo comum de aprendizagem para todos, a partir de dez competências gerais. Dentre elas, as três últimas chamam mais a atenção e vão ao encontro da educação emocional e ao agir pessoal e coletivo, conforme podemos ler:

8. Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas. 9. Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza. 10. Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários. (Brasil, 2020, p.12).

Esta dissertação é norteadada pela terceira competência geral da BNCC, que visa valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais

e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural (Brasil, 2020). Tais competências tornam-se ainda mais importantes, no contexto da atual situação político-social do país, que é complicada. A educação brasileira sofreu graves consequências por conta da pandemia, resultando em afastamento físico, de interações sociais em salas de aula por um ano e meio, retornado lentamente no início de 2021 e integralmente em 2022. Tal retorno para as escolas fez com que ficassem evidentes muitas dificuldades dos estudantes, antes veladas pelo distanciamento físico e social, dificuldades como insegurança, ansiedade e diversos outros transtornos psicológicos (Oliveira; Carvalho, 2021).

Um olhar sensível para as dimensões socioemocionais dos estudantes no atual momento é imprescindível para a formação humana, pois estão presentes na BNCC, envolvendo cinco principais campos: autoconhecimento, autocontrole, automotivação, empatia e habilidades de relacionamento (Ribeiro *et al.*, 2019). Assim, elas se associam e podem ser trabalhadas conjuntamente com a comunicação, a criatividade, a curiosidade e a criticidade dos sujeitos atuantes no mundo. Nessa perspectiva, um estímulo ao autoconhecimento contribui para o desenvolvimento da empatia nas relações interpessoais, ensinando a lidar com frustrações, sentimentos e emoções. Dessa forma, a educação passa a formar um cidadão do mundo que possui autocontrole emocional, capaz de encarar as adversidades que nos cercam e de responsabilizar-se pela melhoria da vida em sociedade.

O coletivo está muito presente nos mangás e, conseqüentemente, nas animações (animês) japonesas contemporâneas. Há inúmeras histórias com grupos de personagens que enfrentam algum perigo iminente, mas também existe a possibilidade de encontrar um herói solitário. Nas narrativas apresentadas ao leitor ou espectador, os temas geralmente recorrem à valorização da amizade, do amor e da família. Dentre os diversos temas abordados por mangás e animês, a amizade é um elemento muito presente e valorizado na maioria dos mangás. Lutar por um amigo, ou mesmo morrer por ele, numa relação de alteridade e independentemente das consequências, é tratado como um gesto sublime, uma prova de amor entre duas pessoas.

Isso seria a transfiguração do político, que acontece quando a dimensão emocional substitui a argumentação ou quando o sentimento substitui a razão. Ou seja, uma das características já ditas do imaginário pós-moderno: a razão dá lugar à

emoção (Funakura; Weschenfelder, 2021). Isto reverbera no que dizíamos acima, que o autoconhecimento pode contribuir para uma relação de empatia e alteridade, tornando uma saída diferente e eficiente para intervenções positivas ou intervenções protetoras que mobilizam a resiliência, interações de bons tratos, bem-estar subjetivo e coletivos de comunidades em situações de risco pessoal e social (Yunes; Fernandes; Weschenfelder, 2018). Por esta e outras razões, personagens super-heróicos manifestam um grande potencial como recursos educativos em âmbito escolar (Weschenfelder, 2014), no sentido de utilizar estes personagens como dispositivos para a promoção de resiliência e amenização de violência escolar.

Personagens super-heróis apresentam potencial como recursos educativos e podem se fazer presentes nas salas de aula (Weschenfelder, 2014) e em ambientes terapêuticos (Nelson, 2007; Scarlet, 2016). Mas, o personagem super-heróico poderia auxiliar na fase antes de se empoderar, previamente aos seus superpoderes, sem capas e máscaras que escondem suas identidades reais. [...] Para exemplificar, os autores referem Peter Parker (Homem-Aranha), Superman, Capitão América e Viúva Negra, cada qual sendo vítima de abandono, perdas de entes queridos, *bullying*, entre outros casos de adversidades na vida desses super-heróis. (Weschenfelder; Fradkin; Yunes, 2017, p. 8).

Em uma análise das dificuldades enfrentadas pelos vinte (20) principais super-heróis das histórias em quadrinhos, um estudo recente conduzido pelos autores supracitados revelou que uma grande maioria, 86% dos personagens super-heróicos passaram por situações de orfandade ou abandono em suas trajetórias. Além disso, 49% deles tiveram pelo menos um dos pais assassinado, 15% foram vítimas de sequestro, 29% sofreram com casos de *bullying* durante suas vidas e outros 29% cresceram enfrentando limitações econômicas (Weschenfelder; Fradkin; Yunes, 2017).

Em contrapartida, os personagens de mangá e animê são pessoas comuns, como repositores de prateleiras de algum supermercado, administradores de empresas, estudantes e até mesmo idosos. Isso torna ainda mais *acessível* essa relação do leitor/espectador com a narrativa apresentada, pois compartilha histórias de crianças em situação de risco, por exemplo. No próximo subcapítulo serão apresentadas reflexões sobre estes artefatos culturais frente às leis que balizam a educação como um direito de todos no Brasil.

4.4 Reflexões acerca dos mangás e animês na educação

No Brasil, o uso de mangás e animês na educação não é regulamentado por leis específicas. No entanto, existem algumas leis e regulamentações gerais que podem ser aplicadas ao uso de mangás e animês nas escolas, relacionadas ao currículo escolar, ao uso de materiais didáticos e ao ensino de cultura e línguas estrangeiras. Alguns dispositivos legais relevantes, listamos abaixo:

Primeiro a ser citado é a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB. Lei nº 9.394/1996), que busca abranger processos formativos presentes na vida familiar, convivência humana, trabalho, instituições de ensino e pesquisa, bem como nos movimentos sociais, organizações da sociedade civil e em manifestações culturais. Embora não mencione especificamente mangás e animês, encontramos uma janela de oportunidades interessantes, ao mencionar movimentos sociais e manifestações culturais.

A lei fornece o quadro legal para a estrutura curricular e a organização do sistema educacional brasileiro, permitindo que escolas e professores adaptem e estabeleçam seus métodos de ensino de acordo com os objetivos educacionais na LDB (Brasil, 1996). Soma-se a esta a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que já estava mencionado e subentendido em trechos da LDB, e que estabelece os conhecimentos e habilidades que todos os estudantes brasileiros devem adquirir ao longo de sua educação básica, oferecendo diretrizes gerais para o ensino de línguas estrangeiras e cultura, o que pode incluir o uso desses artefatos paradidáticos (Brasil, 2020).

Na BNCC, encontramos nos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento para a educação infantil, uma citação aos gibis: “(EI01EF07): Conhecer e manipular materiais impressos e audiovisuais em diferentes portadores (livro, revista, gibi, jornal, cartaz, CD, tablet etc.)” (Brasil, 2020, p. 50). Outra menção é uma das habilidades esperadas em Língua Portuguesa do sexto e sétimo ano, a saber:

(EF67LP28) Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infantojuvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, **mangás**, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre

outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores. (Brasil, 2020, p. 169).

O termo *quadrinhos* é mencionado em 22 instâncias ao longo do documento, abrangendo uma variedade de contextos, desde o campo de experiências até os componentes curriculares de Português, desde o primeiro ano das séries iniciais até o sétimo ano dos anos finais do Ensino Fundamental. Além disso, sua presença se estende à disciplina de Inglês, do sexto ao nono ano do fundamental, e culmina na disciplina de Arte, abrangendo do primeiro ao nono ano do Ensino Fundamental.

A Lei nº 11.161/2005 estabelece a obrigatoriedade do ensino da língua espanhola no currículo das escolas de ensino médio no Brasil. Embora se refira especificamente ao espanhol, ela exemplifica a possibilidade de incluir línguas estrangeiras no currículo, como o japonês, que pode ser ensinado com o auxílio de mangás e animês (Brasil, 2005).

A Lei nº 9.610/1998 que regula os direitos autorais no Brasil, pode ser utilizada para proteger os direitos autorais dos artefatos como mangás e animês. Em contexto educacional, é importante respeitar as regras de uso justo e assegurar que não haja violação de direitos autorais (Brasil, 1998). Além das leis federais, as políticas educacionais podem variar entre estados e municípios no Brasil. Portanto, cabe aos professores e instituições de ensino consultar as regulamentações locais e as diretrizes curriculares específicas de cada região, para ampliar o repertório cultural das possibilidades abertas dos artefatos paradigmáticos, como mangás e animês, em sua área específica de atuação.

No campo educativo e da formação de professores nas escolas, há um movimento de assessoramento por meio de oficinas de histórias em quadrinhos (HQs), conforme estudos já publicados em relatos de experiências e análises de publicações. Esses estudos servem de inspiração para desenvolver a importância da leitura crítica de mundo no cotidiano escolar. Tais iniciativas são esparsas e pontuais, mas mobilizam novas práticas, seja pelo referencial teórico adotado, pelas intervenções pedagógicas realizadas ou pelas produções dos educadores participantes. Além disso, desses estudos resultam novos olhares, pois:

As HQs são um potencial instrumento pedagógico. Assim, hoje o antigo distanciamento entre quadrinhos e a educação se estreitou. Como nos diz Calazans (2004), as HQs são um divertimento com o qual os jovens e adolescentes estão familiarizados e prendem sua atenção pelo prazer. Assim sendo, seu primeiro contato com as linguagens plásticas desenhadas com

narrativas, iniciando seu contato com a linguagem Cinematográfica e a literatura; *podem ser empregadas como estímulo à aprendizagem trazendo o conteúdo programático à realidade palpável do aluno.* (Weschenfelder, 2019, p. 14).

Os relatos pedagógicos, tomados como base para a pesquisa em tela, mostram os desafios de ler HQs na atualidade, bem como os seus avanços, retrocessos e lutas vigentes nas escolas. Nestes relatos, percebe-se que as narrativas sequenciais, incluindo quadrinhos, destacam os impactos sociais naqueles que lêem. As histórias e as imagens apresentadas nas HQs podem desempenhar um papel importante na formação de atitudes e valores (Weschenfelder, 2010) e podem ser materiais paradidáticos (Funakura, 2020) para retomar e problematizar as mensagens políticas, culturais e sociais.

Além disso, os quadrinhos também podem ajudar a estimular a imaginação e a criatividade humana, incentivando os sujeitos a pensar de maneiras diferentes e a explorar novas perspectivas para o desenvolvimento da argumentação, do raciocínio e da contextualização da realidade. Isto é, os quadrinhos são uma forma poderosa de comunicação e crítica da vida em sociedade, ajudando a dialogar com opiniões divergentes e com valores distintos das pessoas.

Para que possamos melhor compreender esse fenômeno no campo da educação, tendo em vista o baixo número de pesquisas sobre os impactos e percepções dos animês na educação, realizou-se uma pesquisa exploratória, sem delimitação de período, no *Google Acadêmico*¹⁸, com os descritores "animês no Brasil", "artes", "inclusão escolar", e nos deparamos com aproximadamente 20 resultados. Porém, na totalidade, apenas 17 trabalhos foram acessados das produções da plataforma e foram organizados no quadro 2, que segue, mostrando os trabalhos catalogados.

¹⁸ O *Google Scholar* ou *Google Acadêmico* é um mecanismo virtual de pesquisa livre e de domínio público, acessível, que organiza e lista textos completos ou metadados da literatura acadêmica em uma extensa variedade de formatos de publicação.

Quadro 2 - Resultados do Google Acadêmico

Referência	Tipo	Resumo
<p>1) SOARES, Diego Francisco Vieira. <i>O processo histórico dos animes e mangás no Brasil</i>. Monografia (Graduação em História) - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Unijuí, Coronel Bicaco, 2019.</p> <p>Disponível em: https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/handle/123456789/6698</p>	Monografia	<p>A pesquisa a seguir foi desenvolvida para mostrar, como foi que as animações japonesas e suas histórias em quadrinhos, também conhecidos como animes e mangás chegaram ao Brasil, desde suas origens no Japão, passando pela imigração japonesa no Brasil, e seu desenvolvimento a partir da década de 1960 até os anos 2000. A pesquisa foi desenvolvida em ordem cronológica abordando desde o Japão do século VIII até os anos 2000 no Brasil. Para isso foi feita uma pesquisa em diferentes fontes, tais como, sites na internet relacionados a esse meio, livros publicados de pesquisadores do meio, antologias das obras citadas e acervos digitais das emissoras citadas. Também mostrará como se deu o processo de disseminação desse meio, e como a mesma acabou se tornando parte da cultura brasileira, influenciando em diversas áreas da sociedade. Do mesmo modo irá realçar como esse tipo de mídia se comporta em relação aos fenômenos sociais, como política, censuras e representações sociais. Irá ressaltar como a cultura brasileira absorve de forma rápida elementos de outras culturas, fazendo com que se torne cada vez mais rica, completa e diversificada.</p>
<p>2) NEMERSKI, Jamille Brandão Neves. Do Mangá ao Cosplay: processos criativos e performáticos no ensino das artes. <i>Revista Educação, Artes e Inclusão</i>, Florianópolis, v. 12, n. 1, p. 97 - 122, 2016. DOI: 10.5965/198431781212016097</p> <p>Disponível em: https://www.revistas.udesc.br/index.php/arteinclusao/article/view/7174</p>	Artigo	<p>A partir de experiências obtidas na disciplina de estágio, componente obrigatório do curso de licenciatura em Artes Visuais, na Universidade Comunitária da Região de Chapecó – Unochapecó, e da noção da popularidade do Mangá do Cosplay junto à juventude brasileira, desenvolveu-se uma temática de ensino de artes destinada a estudantes de todos os níveis de ensino, usando os dois elementos a cima mencionados. A combinação da deslumbrante arte visual do Mangá e a natureza divertida da performance do Cosplay provaram ser eficazes no engajamento de alunos em suas respectivas aulas de Educação Artística. Porém, devida a natureza visual da temática em questão, a eficácia do método fora comprometida uma vez aplicada à deficientes visuais que não tinham fácil acesso a esse veio artístico, assim deixando-os, de certa forma, com um indesejável sentimento de exclusão. Visando a diversidade do programa, surgiu a ideia da reversão do processo, usando o ensino de artes no engajamento de deficientes visuais de todas as idades na cultura do Mangá e Cosplay. Essas duas situações foram pensadas e analisadas conforme as observações e as ações docentes resultantes deste estágio, realizadas em escolas CEIM Criança é Esperança, EEB Profª Zélia Sharf e na Associação de Deficientes Visuais do Oeste de Santa Catarina. E resultante a isto, definiu-se dois eixos a serem analisados: O Mangá e o Cosplay como incentivo para as artes, e as Artes como incentivo para inclusão de diversas temáticas para pessoa com deficiência visual.</p>
3) BAPTISTA, Ana	Artigo	Mudanças no cenário social e tecnológico levam os

<p>Isabelle Santana et al. Mapeamento dos usos do mangá e animê nas Pós-Graduações Stricto Sensu brasileiras de Ensino, Educação e Artes – apontamentos e perspectivas. <i>Revista Educação e Cultura Contemporânea</i>, v. 18, n. 54, p. 97-116, 2021.</p> <p>Disponível em: https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/50978</p>		<p>educadores a atualizarem o modo de ensinar. O uso de mídias emerge como recurso auxiliar, porém desafiador. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça a necessidade de que o estudante tenha contato com diferentes gêneros artísticos e literários. Portanto, o mangá e o animê se caracterizam como recursos nesse sentido. O objetivo do trabalho é mapear o estado do conhecimento sobre o emprego do Mangá e Animê como objeto de pesquisa nas pós-graduações Stricto sensu brasileiras de Ensino, Educação e Artes. Realizamos um levantamento no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Foram selecionados para o estudo 14 trabalhos, sendo duas teses e 12 dissertações. Há poucas pesquisas envolvendo os dois recursos (animê e mangá), que se concentram no sul e sudeste do país. Naruto se sobressai como a obra mais empregada nos estudos.</p>
<p>4) KISHIMOTO, Tizuko Morchida; NAKAEMA, Yoko Sumida. <i>Escolas brasileiras e o ensino de língua e Cultura Japonesa: educação básica e superior</i>. Curitiba: Editora CRV, 2021.</p> <p>Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=yq5TEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP2&dq=%22animes+no+brasil%22+artes+inclus%C3%A3o+escolar&ots=4pLspj8kxv&sig=q4YEfVVLqcwA9-ranhr7bgSPUbg#v=onepage&q&f=false</p>	<p>Livro</p>	<p>A falta de informações sobre a situação do ensino de língua japonesa no Brasil leva à análise do ensino da língua japonesa no contexto mundial para se chegar ao Brasil. Em decorrência, discute-se a expansão do ensino do japonês, por meio da internacionalização na universidade, da valorização da educação e da cultura japonesa; da criação dos Centros de Estudo de Línguas e oferta da cultura japonesa como motivação para o estudo da língua japonesa; da preferência por animes e mangás; do retorno de brasileiros; da entrada de empresários no Brasil e do aumento de empresas japonesas no país. No processo histórico, os Nihongogakkô, ensinavam a língua japonesa como língua herdada, focando a escrita e leitura. Nos tempos atuais, em que os pais já não dominam a língua herdada, a língua japonesa requer sua transformação em língua estrangeira, favorecendo a comunicação e a inserção no mundo globalizado. Esse é o desafio proposto pela Base Nacional Comum Curricular. A obra analisa as dificuldades nesse processo e termina com um estudo de caso, que ilumina esse contexto, pelas percepções dos pais e dos alunos de uma escola privada, evidenciando os desafios para focar a oralidade e a língua vista como <i>franca</i>.</p>
<p>5) BARBOSA, Maquerle dos Santos. <i>Os Cavaleiros do Zodíaco: o animê como material didático para o ensino de história</i>. São Cristóvão, SE, 2018. Monografia (Graduação em História) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018.</p> <p>Disponível em: https://ri.ufs.br/handle/riufs/9554</p>	<p>Monografia</p>	<p>Este trabalho apresenta um estudo sobre a utilização do animê Os Cavaleiros do Zodíaco como material de ensino em sala de aula, estudo de cunho exploratório e experimental, para isso, foi realizada uma coleta de referenciais históricos presentes na obra de Masami Kurumada. Apresentando uma breve história da origem do mangá e do animê no Japão e a chegada do primeiro animê ao Brasil, e a influência que essa cultura nipônica possui até os dias atuais, para assim contextualizar as principais sagas da obra Os Cavaleiros do Zodíaco, a partir disso analisar a mitologia exposta no animê e as características dos deuses Atena, Poseidon e Hades construindo assim uma metodologia eficiente para o ensino da História. De caráter experimental foi concretizado uma aula para alunos cursando o sexto ano</p>

		do Ensino Fundamental de uma escola pública, fazendo assim a comprovação da eficiência dos ponderados neste trabalho.
<p>6) ROLDAN JUNIOR, José Carlos Cecopierre. <i>Animes e mangás no ensino de matemática: animações e mangás japoneses, possibilidades didáticas para uma abordagem Matemática no 6º ano do ensino fundamental</i>. Monografia (Graduação em Matemática) - Universidade Estadual do Maranhão, Balsas, 2022.</p> <p>Disponível em: https://repositorio.uema.br/handle/123456789/1490</p>	Monografia	<p>A realização e aplicação do projeto teve como fundamento a pesquisa exploratória bibliográfica nas referências que abordam a temática “ANIMES E MANGÁS NA MATEMÁTICA: animações e mangás japoneses, possibilidades didáticas para uma abordagem Matemática”. A parte prática do projeto foi aprovada pela Secretaria Municipal de Educação para ser realizado na Escola Municipal Monsenhor Clovis Vidigal do município de Balsas-MA, nas turmas do 6º ano A e B vespertino. A implementação prática desse projeto teve como objetivo avaliar a possibilidade da aplicação das animações japonesas como uma ferramenta metodológica no processo ensino-aprendizagem da Matemática. Para uma compreensão da disposição desse projeto, foi estabelecido três passos para melhor contemplar os objetivos: Identificar como os animes e mangás podem ser inseridos na educação; demonstrar as possibilidades do ensino da Matemática a partir dos animes e mangás; utilizar os animes e mangás para trabalhar valores éticos e morais como um tema transversal; sugerir a introdução das animações e mangás japonesas, como estratégia para o ensino e aprendizagem da Matemática. Como metodologia do projeto, o pesquisador participou como mediador em 12 aulas, priorizando a unidade temática números e geometria. Ao final das aulas foi aplicada uma avaliação contextualizada nos animes e mangás com o intuito de recolher os dados com o desenvolvimento dos alunos. Os dados recolhidos foram analisados, tabulados e apresentados ao longo do texto, com o intuito de refletir sobre o desempenho dos animes e mangás como uma ferramenta metodológico no processo de ensino da Matemática e propor a aplicação nas escolas.</p>
<p>7) SILVA, Samantha de Assis e. <i>Os animês e o ensino de ciências</i>. 2011. 212 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) -Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: https://repositorio.unb.br/handle/10482/9602</p>	Dissertação	<p>Este estudo teve como objetivo verificar em que medida os animês (desenhos animados japoneses) podem auxiliar na aprendizagem significativa de conceitos científicos. Escolhemos essa temática com base na apreciação das crianças e dos jovens à mídia, especialmente TV e vídeo, e na expansão da cultura japonesa, principalmente com os mangás e animês. Desenvolvemos uma sequência de ensino que foi aplicada aos alunos do 7º ano de uma escola de Ensino Fundamental da Zona Rural do Gama, pertencente à Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal. Exibimos e discutimos o episódio —Deep City do animê Astro Boy. Os conceitos trabalhados eram relacionados à nutrição vegetal. Para estimular a participação dos alunos e incentivar os debates, iniciamos todas as aulas com questões formuladas a partir de cenas do episódio assistido, nas quais podíamos discutir os temas que seriam trabalhados em sala. Além disso, fizemos outras atividades, como leituras e trabalhos em grupo, com o objetivo de desenvolver em conjunto as habilidades conceituais, procedimentais e atitudinais. Os alunos relataram que as aulas se tornaram mais divertidas com</p>

		o uso do animê e das atividades geradas a partir de seu uso. Conseguimos inserir contexto de lazer do desenho nas aulas e, com isso, favorecer a aprendizagem significativa de conceitos relacionados à nutrição vegetal e desenvolver algumas habilidades procedimentais e atitudinais.
8) WOBETO, Débora. <i>Legende conosco: personagens e contextos da tradução amadora de séries estrangeiras no Brasil em perspectiva antropológica</i> . 2019. 130f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/194418	Dissertação	O Brasil é um dos países que mais consome conteúdos audiovisuais considerados piratas e também um dos que mais se engaja na tradução de conteúdos estrangeiros dessa espécie. Esta pesquisa parte de um exercício etnográfico em que a interlocução se deu com os agentes centrais dessa prática: as pessoas que traduzem séries e disponibilizam as legendas na Internet. A articulação desses atores sociais no ciberespaço, bem como as controvérsias sobre o tipo de trabalho que realizam são objeto de análise neste trabalho. Esta pesquisa antropológica se debruça sobre a relação entre cinema e internet, procurando conhecer os personagens e os contextos da legendagem amadora de séries estrangeiras no Brasil, para isso, sua inserção temática se dá no campo de estudos da antropologia urbana e da antropologia visual, compreendendo o cinema como um dos principais emblemas da modernidade.
9) MELO, Janaína Farias de. <i>Afetividade, migração e cultura – vivências de jovens cearenses com a cultura japonesa</i> . 2021. 185 f. Tese (Doutorado em Psicologia) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021. Disponível em: https://repositorio.ufc.br/handle/riufc/63769	Tese	A presente tese surge com base em estudos e vivências que demonstram que a cultura e língua japonesas se fazem presentes na cidade de Fortaleza, sejam por meio de eventos, como SANA, Tanabata, de cultos religiosos, como Tenrikyo, ou através do estudo do idioma (atualmente, a cidade conta com, pelo menos, seis cursos de língua japonesa, distribuídos em instituições públicas e privadas). Objetiva compreender os sentidos e significados, bem como as ressignificações vividas por cearenses não descendentes a partir das interações com o Japão e sua cultura e por outros meios, tendo como base a afetividade. Para tanto, possui como objetivos específicos: identificar a base afetivo-volitiva dos participantes da pesquisa ao se relacionarem com elementos da cultura japonesa; estabelecer relações entre a estima de lugar das pessoas pesquisadas com as repercussões de suas experiências no Japão; compreender como o convívio com a cultura e língua japonesas repercutem em seus afetos relacionados às experiências no Japão. As bases teóricas desta tese se fundamentaram na psicologia social, na perspectiva histórico-cultural, e na psicologia ambiental transacional, compreendendo o sujeito em relação ao seu contexto, sendo construtor e construído simultaneamente. A metodologia foi de abordagem qualitativa, com análise estatística complementar, a partir da aplicação de mapas afetivos. O Instrumento Gerador de Mapas Afetivos possui uma parte aberta, com desenho e questionário complementar, e questões fechadas, a partir de uma escala likert complementar, de maneira a avaliar a Estima de Lugar. A análise do corpus utilizado foi realizada a partir da análise de conteúdo. Ao todo, responderam aos mapas 16 participantes, de ambos os sexos, com idades entre 19 e 41 anos, residentes, atualmente, no Brasil ou

		<p>no Japão. Como resultados, observamos que, por mais que os participantes gostem, identifiquem-se e se sintam seguros no Japão, não se sentem pertencentes ao lugar pelo fato de serem estrangeiros, não descendentes e pelas suas percepções em relação à abertura do povo japonês para com eles, o que respondeu parte das nossas questões. Quanto às regras e à forma de organização social, os participantes afirmaram, de maneira geral, que a organização, educação e relacionamentos com os lugares no Japão são fatores, para eles, potencializadores, o que também responde parte de nossas questões levantadas. Em contraponto, a rigidez, o distanciamento das pessoas e não o acolhimento de estrangeiros se mostraram como não potencializadores. Concluímos que as vivências no Japão foram consideradas, de modo geral, potencializadoras em relação a aspectos do ambiente, lugares e funcionamento das cidades, no entanto, despoticizadoras quanto às relações com japoneses e à demarcação de serem estrangeiros/brasileiros.</p>
<p>10) KNEIPP, Thaís Araújo Fialho. <i>O idioma coreano como prática de liberdade</i>. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.</p> <p>Disponível em: https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/15501</p>	Monografia	<p>Neste estudo veremos como um idioma de pouca circulação na cidade do Rio de Janeiro obteve espaço dentro de uma escola pública localizada na zona norte da cidade. Com a apresentação do tema e a descrição de meu primeiro contato com o idioma e com o tema escolhido, descrevo no estudo as políticas curriculares que abrangem o ensino de línguas estrangeiras modernas para a compreensão da inclusão do idioma coreano no espaço escolar. Apesar das políticas curriculares vigentes, o idioma demonstrou-se carregado de significados e de interesse dos estudantes, já que a sua permanência no ambiente escolar se originou na mobilização dos estudantes. Com as discussões atuais de currículo, concentrei o foco do estudo em demonstrar como as políticas se regem e que, apesar das disciplinas serem impostas aos estudantes, o forte interesse dos estudantes se demonstrou em uma prática de liberdade de escolha pela aprendizagem do idioma.</p>
<p>11) BRASIL, Isabela Oliveira de Moura. <i>A mulher no mundo Geek</i>. 2018. 84 f. Monografia (Graduação em Direito) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.</p> <p>Disponível em: https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/6215</p>	Monografia	<p>A presente monografia tem o objetivo principal de expor e informar sobre a condição da figura da mulher no Mundo Geek tanto para as personagens femininas quanto para as mulheres reais. Tendo sido considerado de extrema importância citar o histórico de lutas femininas nos últimos séculos e quais as consequentes respostas sociais as mesmas. Sendo desmembrado e analisado também o Mundo Geek, suas vertentes e origens. Imprescindível, do mesmo modo, é o dever de desmistificar o Mito da Fragilidade tão enraizado na sociedade por árdua articulação passada. Por fim, foram entrevistadas 31 mulheres Geek com viés de lhes dar não somente voz, mas, ratificar a importância do intuito deste estudo.</p>
<p>12) TEIXEIRA, Joyce Ribeiro. <i>Adentrando o labirinto da classificação de assunto: uma</i></p>	Monografia	<p>O presente trabalho tece uma discussão acerca da atividade de classificação de assuntos, tendo como pano de fundo os mangás como material informacional. Trata-se de um Trabalho de Conclusão de Curso do</p>

<p>discussão sobre o universo temático dos mangás com base em enredos da Wikipedia. Monografia (Curso de Biblioteconomia) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2022.</p> <p>Disponível em: http://riu.ufam.edu.br/handle/prefix/6457</p>		<p>Bacharelado em Biblioteconomia. Tem como objetivo principal compreender até que ponto as ações de classificação de assunto refletem a tematicidade dos mangás, considerando esta uma problemática séria do ponto de vista da organização da informação. Justifica-se na falta de trabalhos de mesma natureza, e na tentativa de debater atualizações de atividades consolidadas dentro do campo da Biblioteconomia, mas que precisam atender aos novos formatos de documentos que integram os acervos de bibliotecas. Para tanto, utiliza-se do método da análise de conteúdo para indexar e examinar os enredos contidos da Wikipedia dos 50 melhores mangás de todos os tempos, de acordo com o site Ranker. Como resultados principais, o trabalho aponta para uma dificuldade bastante clara na atividade de classificação quando se trata de mangás, que pelos meios tradicionais não consegue contemplar a tematicidade do conteúdo abordado nas histórias. Espera-se, portanto, que esta pesquisa fomente novas discussões acerca dessas problemáticas, a fim de garantir alternativas mais pertinentes à precisão na classificação de assunto dos mangás, proporcionando, assim, sua recuperabilidade em sistemas de informação e catálogos online.</p>
<p>13) SOUSA, Karen Dias de. <i>A escrita de narrativas na Internet: análise intergenérica do gênero fanfiction</i>. 2018. 107f. Dissertação (Mestrado Estudos da Linguagem) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018.</p> <p>Disponível em: https://core.ac.uk/download/pdf/296893994.pdf</p>	<p>Dissertação</p>	<p>A pesquisa investiga a escrita de fanfictions (fanfics), narrativas escritas por comunidades de fãs geralmente publicadas em meio digital. Utilizando conceitos de gêneros do discurso, dialogismo (M. M. Bakhtin) e dialogismo intergenérico (M. G. Corrêa), o objetivo geral é compreender, por meio da análise intergenérica de fanfics, como essa escrita dialoga com outros gêneros, inclusive de outras semioses. A pesquisa, baseada em documentos e de caráter qualitativo, procura inferir indícios de relações dialógicas estabelecidas pelos escritores de fanfics que permitam compreender como são constituídas. A pesquisa também investiga a arquitetônica (Círculo de Bakhtin) da plataforma digital onde são publicadas as fanfics, relacionando-a ao seu contexto de produção e mostrando como as novas tecnologias contribuem para mobilizar diferentes práticas de leitura e escritura na internet. Os dados selecionados para a análise fazem parte de um corpus de textos publicados recentemente em uma plataforma especializada em publicações desses tipos de histórias e são escritas por fãs de animês e mangás (animações e quadrinhos japoneses, respectivamente). Os resultados demonstraram que a comunidade de fãs dialoga com diversas práticas de escrita relacionadas a outras esferas, como a escolar e a do mercado editorial. Também foi possível constatar que a intergenericidade acontece pelo diálogo com gêneros tradicionais escritos, como os literários, mas também por meio da relação da escrita com outras linguagens, principalmente associadas à indústria cultural de massa, como a música, a televisão e o cinema. Desse modo, esta dissertação contribui para problematizar algumas questões no âmbito da Linguística Aplicada, que vão desde a compreensão de como diferentes gêneros circulam em nossa</p>

		sociedade tecnológica, globalizada e diversa culturalmente, até como os sujeitos se apropriam desses discursos para criarem inovações nos gêneros tradicionais narrativos.
<p>14) PONTE FILHO, Marcus Henrique Linhares. <i>A imagem como brinquedo: a relação entre crianças e desenhos animados à luz da divisão de gênero</i>. 2010. 167f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2010.</p> <p>Disponível em: http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/3540</p>	Dissertação	<p>Os desenhos animados, sempre representaram um grande foco temático para as brincadeiras infantis, e como tal, gozam de popularidade entre esse público. No entanto, apesar de possuírem um status privilegiado entre o público infantil, os desenhos animados ainda parecem ser encarados com desconfiança por educadores e pais. O presente trabalho procurou investigar como se dá a relação entre crianças em idade escolar e seus desenhos animados favoritos, dando especial enfoque a divisão de gênero presente em tais programas, o que influencia consideravelmente a relação entre meninos e meninas no que diz respeito a suas opiniões sobre o que assistem. A pesquisa, de caráter etnográfico, foi realizada com crianças do 2º Ano do Ensino Fundamental I, em duas escolas de Fortaleza, sendo uma privada e outra pública. Ao todo, foram observadas 4 turmas de 2º Ano, e pôde-se constatar uma delimitação nítida entre a cultura lúdica masculina e a feminina, tais como são propagadas nas animações televisivas, ainda que essa delimitação por si só não representasse uma regra definitiva. O trabalho buscou assim compreender, o que as crianças pensam a respeito dos desenhos que assistem e como se dá essa diferenciação de gênero na opção por tais programas.</p>
<p>15) RIBEIRO NETO, João Antonio Pimenta Ribeiro. <i>Tradução de humor: a barreira cultural/linguística da tradução de piadas na legendagem do seriado Modern Family</i>. 2019. 114f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019.</p> <p>Disponível em: http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/50177</p>	Dissertação	<p>Esse trabalho de pesquisa está inserido no campo da Tradução Audiovisual, estabelecendo uma interface comum entre a legendagem e a tradução do humor. A legendagem caracteriza-se como a prática tradutória que consiste na apresentação de um texto escrito, geralmente na parte de baixo da tela, e que se propõe a mostrar os diálogos dos personagens falantes, os elementos discursivos da imagem tais como os textos mostrados em placas ou sinais, e elementos da trilha sonora como as vozes em off. Marta Rosas, em seu livro <i>Tradução do humor</i> (2002) observa dois problemas principais nesse tipo de tradução. O primeiro é a não existência de referências culturais entre os membros das duas línguas/culturas envolvidas e o segundo é a não correspondência em algum nível linguístico entre essas línguas/culturas. Esta pesquisa propõe-se a analisar comparativamente a tradução do humor, tendo como base a definição de variedade estigmatizada de Bagno (1997) nas legendas de um seriado chamado <i>Modern Family</i> em cinco cenas de sua 1ª temporada. O autor usa o termo “estigmatizado” para se referir a todos os aspectos linguísticos que compõem a fala de pessoas que se encontram nas regiões mais pobres e periféricas e sem acesso ao uso da norma culta da língua. As legendas analisadas são as comerciais, encontradas no DVD oficial do seriado e as legendas de fãs, disponibilizadas na internet. Esta pesquisa também se propõe a verificar se os dois tipos de legendas seguiram à risca dois aspectos técnicos estabelecidos nos</p>

		parâmetros de Díaz-Cintas e Remael (2007), que são a quantidade de tempo que a legenda permanece em tela e a quantidade de caracteres usados nas legendas, e se essa mesma quantidade de caracteres respeita o limite estabelecido pela quantidade de tempo que a legenda ficou exposta na tela.
<p>16) SANTOS, André Norodos. <i>A relação homem-máquina na cultura japonesa: a hibridação entre o corpo tecnológico e humano através da animação Neon Genesis Evangelion</i>. 2013. 103 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.</p> <p>Disponível em: https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/4548</p>	Dissertação	<p>O tema desta dissertação é a relação homem-máquina na cultura japonesa. Por tratar-se de um tema muito amplo, o objetivo principal da pesquisa foi analisar a série de animação Neon Genesis Evangelion, demonstrando como esta evidenciou a hibridação entre seres humanos e máquinas, de modo a propor uma reflexão acerca dos usos das novas tecnologias na sociedade contemporânea. Embora este objeto de estudo faça parte da cultura otaku que marca a produção do Japão pop a partir de 1980, a hipótese principal da pesquisa é que a construção desses corpos híbridos sempre existiu na cultura japonesa e, ao contrário do que discutem vários autores ocidentais, para os japoneses não se trata de uma condição pós-humana. Desde o Japão tradicional, diversas modalidades de teatro de bonecos já propunham uma indistinção entre o corpo do manipulador e o corpo do boneco. Em termos metodológicos, analisou-se a linguagem da série de animação Neon Genesis Evangelion demonstrando como esta evidencia a hibridação estabelecida entre humano e máquina, sem sugerir, no entanto, que este tipo de relação tem início no Japão contemporâneo. Espera-se que a pesquisa contribua com o campo da comunicação, tanto no sentido de elucidar aspectos da cultura pop japonesa, como nas discussões acerca da relação entre corpo e tecnologia.</p>
<p>17) SABÓIA, Daniel Pacheco. <i>BRIGA DE RUA: imaginário da violência urbana através dos videogames</i>. Monografia (Curso de História) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2018.</p> <p>Disponível em: https://www.academia.edu/37925506/BRIGA_DE_RUA_IMAGIN%C3%81RIO_DA_VIOL%C3%81NCIA_URBANA_ATRAV%C3%89S_DOS_VIDEOGAMES</p>	Monografia	<p>O presente trabalho tratará do Imaginário da violência urbana que se formou no ocidente após a Segunda Guerra Mundial, em especial a partir dos anos 1970 aos anos 1990 utilizando primariamente quatro jogos de videogame produzidos entre 1986 e 1991. O trabalho é dividido em quatro principais partes. Na primeira, "Industria Cultural, Videogames e seus precursores" explicaremos como era o mercado de entretenimento antes da chegada dos videogames e o conceito de Industria Cultural. Na segunda parte "História dos Videogames", narraremos o surgimento dos videogames enquanto frutos derivados da paranoia bélica da Guerra Fria e sua trajetória dos complexos militares para os bares, restaurantes, shopping centers, estabelecimentos especializados e lar dos consumidores na forma, principalmente, de brinquedo até o status de esporte e fenômeno televisivo de massa. Na terceira parte, "Briga de Rua: definição de gênero e análise de fontes" familiarizamos nossas fontes ao leitor, através de uma análise descritiva de suas características principais e suas histórias de desenvolvimento. Na quarta parte "Imaginário, Cidade e Violência", explicaremos o conceito de Imaginário e como os jogos se apropriam dele para criar seus mundos e "confirmar" a sensação de medo e insegurança da violência nas cidades que permeava a</p>

		sociedade daquela época.
--	--	--------------------------

Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Os trabalhos destacados no quadro, em cinza, foram excluídos por não estar alinhado com a especificidade da pesquisa, mas foram encontrados na pesquisa do *Google Acadêmico* (Sabóia, 2018; Ribeiro Neto, 2019; Brasil, 2018; Wobeto, 2019). Cabe destacar que mesmo estes trabalhos são relevantes nas áreas que lhes compete e vão agregando novas perspectivas da cultura *pop*, *geek*, *otaku* e *nerd*. Nos resultados evidenciados, há um maior número de produções em monografias de conclusão de curso (7), em variados cursos (com maior incidência de História - 3, Biblioteconomia, Pedagogia, Direito, Matemática), o que indica que há uma preocupação nesse campo relacionado às potencialidades destas experiências na inclusão educacional e participação ativa dos sujeitos, inclusive para superar barreiras culturais e linguísticas. Seguido de seis dissertações de mestrado, dois artigos, uma tese de doutorado em Psicologia e um livro. A utilização destas produções e animações culturais no diálogo educativo nem sempre engloba o currículo formal, pois há outros currículos ocultos ou de educação não formal existentes em sala de aula.

[...] por sua vez, são aquelas atividades com caráter de intencionalidade, porém com baixo grau de estruturação e sistematização, implicando certamente relações pedagógicas, mas não formalizadas. Tal é o caso dos movimentos sociais organizados na cidade e no campo, os trabalhos comunitários, atividades de animação cultural, os meios de comunicação social, os equipamentos urbanos culturais e de lazer (museus, cinemas, praças, áreas de recreação), etc. (Libâneo, 2008, p. 89).

Assim, entendemos que os ambientes educativos, científicos, sociais, políticos e culturais exercem progressivamente processos formativos na vida em sociedade. O sujeito se desenvolve na interdependência, rodeado de valores no momento em que nasce, seja costumes, ideias, religião, organização social, leis, sistema de governo, movimentos sociais, práticas de criação, comunicação social. Todos estes fatores que interferem na prática da educação.

De modo geral, os trabalhos aqui mapeados se assemelham na diversidade cultural e na pluralidade de abordagens, por retomarem: os processos históricos dos animês e mangás no Brasil (Soares, 2019), o ensino de língua e Cultura Japonesa em escolas brasileiras, (Kishimoto; Nakaema, 2021), a discussão sobre o universo temático dos mangás com base em enredos da *Wikipedia* (Teixeira, 2022), a

popularidade do mangá do cosplay junto à juventude brasileira e ao ensino de artes de todos os níveis de ensino (Nemerski, 2016), o mapeamento dos usos do mangá e animê nas Pós-Graduações Stricto Sensu brasileiras de Ensino, Educação e Artes (Baptista, 2021), os animês e o ensino de ciências (Silva, 2011), o animê como material didático para o ensino de história (Barbosa, 2018), animês e mangás no ensino de matemática (Roldan Junior, 2022), o idioma coreano como prática de liberdade (Kneipp, 2019), bem como as representações dos desenhos animados na cultura da infância (Ponte Filho, 2010), a afetividade, migração e cultura de jovens cearenses com a cultura japonesa (Melo, 2021), a emergência da escrita de narrativas na Internet (Sousa, 2018) e a relação homem-máquina na cultura japonesa (Santos, 2013). Vale destacar a dimensão antropológica e histórica com que esses trabalhos abordam os personagens e os contextos nessa tradução de uma forma de linguagem no Brasil.

Além disso, são escassos os trabalhos que discorrem sobre como criar estratégias paradigmáticas no trabalho com essa literatura ou oferecem ideias de como contextualizar as produções e animações culturais no diálogo educativo e na formação pedagógica, um ponto que merece ser retomado, tendo em vista as construções possíveis e o apoio aos profissionais da educação.

As produções de conhecimento nesse campo ocorrem de formas dispersas e interdisciplinar, visto que habitamos o mundo em conjunto e em processos de socialização e individualização, sempre inacabados e incompletos, cujo processo de socialização ocorre no próprio desenvolvimento histórico da sociedade. Para Libâneo (2008, p. 87), “tem uma necessidade inelutável de processos educacionais intencionais, implicando objetivos sociopolíticos explícitos, conteúdos, métodos, lugares e condições específicas de educação, precisamente para possibilitar aos indivíduos a participação consciente, ativa, crítica na vida social global”.

Dada essa circunstância, e “olhando para os quadrinhos japoneses, percebe-se que eles trazem dentro de suas histórias elementos e fundos históricos, mesmo sendo em um formato educativo ou de entretenimento, sendo este último formato o mais comum e de fácil acesso ao aluno” (Funakura; Weschenfelder, 2019, p. 208). Compreende-se que o processo educativo seja formal ou não formal, sempre será guiado por uma intencionalidade presente na cultura da pessoa. Essa intencionalidade reverbera na sala de aula e não pode ser um conteúdo ignorado pelos professores.

Sendo assim, foram escolhidos alguns trabalhos que vão ao encontro da proposta focada em experiências de sentido educativo, realizadas em contextos escolares e utilizando personagens de mangás e animês japoneses.

Vale salientar que, na monografia intitulada *Animes e mangás no ensino de matemática animações e mangás japoneses, possibilidades didáticas para uma abordagem Matemática no 6º ano do ensino fundamental* (Roldan Junior, 2022), o autor busca mostrar a potência dos animês e mangás ao ensino da matemática, explorando-os para trabalhar valores éticos e morais como um tema transversal, algo muito presente nas obras de quadrinhos e animações japonesas.

Quanto a esses valores éticos trabalhados pelo autor, percebemos a preocupação com o bem-estar em sociedade e no convívio da sala de aula. No entanto, compreendemos que não é só no âmbito escolar que estão presentes esses valores. Este tipo de entretenimento, seja ele em histórias em quadrinhos, mangás, cinema, séries, etc., também pode abordar esses temas. De acordo com Weschenfelder (2010, p. 2),

Elas apresentam no seu enredo vivencial uma série de questões, de suma importância, com as quais os seres humanos *normais* se defrontam na vida cotidiana. Desde questões referentes à ética, à responsabilidade pessoal e social, à justiça, ao crime e ao castigo, até às que se referem às emoções humanas, à identidade pessoal, à alma, à noção de destino e ao sentido de nossa vida, passando ainda por aquilo que pensamos da ciência e da natureza, pelo papel da fé na aspeza deste mundo, pela importância da amizade e o significado do amor, bem como a natureza de uma família, às virtudes clássicas como coragem, o comedimento, a prudência, dentre outros temas.

Frente a todas essas potencialidades despertadas em discursos e reflexões acerca dos animês na educação, a seguir, daremos continuidade à discussão, apresentando as bases metodológicas da pesquisa e rerepresentando o assunto em novas perspectivas, agora, dos últimos dez anos na área da educação com animês.

5 PERCURSOS METODOLÓGICOS

Aqui será apresentado a caracterização do estudo, a fim de planejar e organizar a compreensão da pesquisa e das produções científicas que serão mapeadas à luz da temática específica, a saber: dos aspectos educacionais, culturais e históricos das animações japonesas na educação. O objetivo é atualizar, a literatura do campo e ressignificar sentidos, ações, intencionalidades e tendências das experiências já desenvolvidas em investigações educacionais.

5.1 Caminhos hermenêuticos

Esta pesquisa está ancorada na hermenêutica filosófica desenvolvida por Hans-Georg Gadamer (1900-2002). Essa abordagem consiste em interpretar e compreender o texto, a tradição, os discursos e narrativas em seu próprio horizonte de sentido. Segundo Gadamer (1996), o ser que pode ser compreendido é linguagem, cujo horizonte de compreensão está nas formas de linguagem e nos modos de interpretar a realidade pelos sujeitos, por meio de práticas dialógicas de produção de sentidos. Essa abordagem trabalha em três conceitos principais: *a pré-compreensão, historicidade e aplicação.*

O primeiro conceito é a pré-compreensão. O intérprete já possui uma *pré-compreensão* daquilo que quer interpretar. A pré-compreensão está ligada a visão dele mesmo. No decorrer das interpretações relacionais, o interprete chega ao compreendido (aquilo que se abre na compreensão). O compreendido esclarece a si mesmo e o intérprete. O segundo conceito, é a *historicidade*. O intérprete está inserido em um contexto social, histórico e linguístico, que traz suas impressões e sua cultura pela pré-compreensão do ser compreendido.

No terceiro conceito é a aplicação. Compreende-se que as transformações que o tempo delega na promoção das ideias em geral, faz com que a razão histórica seja ampliada e levada adiante na e pela intercompreensão, pois o atuar com o outro no mundo já é uma forma de *aplicação*, no sentido de estabelecer relações em experiências dialógicas e intertextuais (Gadamer, 1996). Constituindo-se numa abordagem qualitativa no campo educacional, permitindo ao pesquisador ler, interpretar e compreender as produções científicas e sociais de um determinado

fenômeno no tempo-histórico e cultural, revisando os desdobramentos da literatura educacional em torno dos personagens de animações japonesas.

A pesquisa qualitativa em educação pode ser vista como uma abordagem eminentemente hermenêutica, pois utiliza o diálogo na construção e interpretação da cultura, como forma de educar e educar-se, sendo que a compreensão hermenêutica do processo de educar se realiza por meio da linguagem que pressupõe abertura ao outro. (Sidi; Conte, 2017, p. 1948).

A atitude hermenêutica tem a tarefa de descobrir a verdade presente no texto e conectá-la à vida com a experiência dialógica do outro. O significado do texto deve ser aplicado em uma situação atual, ou seja, o intérprete deixa o texto *falar* e dar vida a ele dentro de um novo horizonte. Portanto, para comunicar o caminho metodológico adotado, visitaremos também os escritos de Habermas (1987), para retomar de forma mais objetiva as ideias e os pressupostos de Gadamer. Sendo assim, realizamos uma aproximação do contexto com os múltiplos assuntos da pesquisa, organizando o percurso metodológico na averiguação dos achados até o momento.

Em um primeiro momento, a investigação do pesquisador, como intérprete, frente aos seus pressupostos e visão de mundo, segundo os estudos de Gadamer (1996), mostra que “a interpretação antes de ser um método é a expressão de uma situação do homem, ou seja, é a explicação da relação que o intérprete estabelece com a tradição de que provém” (Conte; Martini, 2019, p. 10). Portanto, “a tarefa consiste em explorar ou deduzir (*erschliessen*) as definições de situação, que o texto transmitido pressupõe, a partir do mundo da vida do autor e de seus destinatários” (Habermas, 1987, p. 88). Nesse aspecto, espera-se do pesquisador, no papel de intérprete, um esforço de compreensão de si mesmo, possibilitando uma fusão de horizontes com a realidade, costurando compreensões em torno das manifestações culturais.

Nesta premissa, sem desconsiderar sua historicidade, quando o sujeito fala de si mesmo, conforme Butler (2015), ele pode começar consigo mesmo, mas descobrirá que esse *si mesmo* já está implicado numa temporalidade social que excede suas próprias capacidades de narração. Isso explicita que o sujeito está relacionado a uma condição de ser no mundo, no conjunto de relações com os outros, com a natureza e com o mundo, onde está presente uma temporalidade social que excede suas próprias capacidades de narração.

Em outras palavras, a condição humana exige entender sua forma de compreensão de mundo, pois o sujeito não pode “se separar totalmente das condições sociais de seu surgimento, que não esteja implicado em um conjunto de normas morais condicionadoras, que, por serem normas, têm um caráter social que excede um significado puramente pessoal” (Butler, 2015, p. 10). Nesse sentido, ao relatar a si mesmo, enquanto um processo de auto enunciação ou auto(in)definição, o sujeito projeta-se em um processo de reconstrução.

Porque acessar a memória de si, por exemplo, é acessar uma incompletude do próprio sujeito. Isso porque ninguém acessa, em condições comuns, toda a sua memória e, principalmente, pelo fato de que o próprio sujeito é resultado de coisas anteriores a ele: há uma história familiar e uma história social, há a própria linguagem, que carrega significados anteriores à fala daquele indivíduo, os discursos e instituições etc. (Motter, 2021, p. 30).

Ainda sobre a visão do intérprete, Gadamer (1996) afirma que a compreensão é medida por três estruturas fundamentais: pré-compreensão, historicidade e aplicação. A compreensão, cujo objeto que nos é posto para a análise jamais nos diz sua plenitude, pois nenhum objeto é compreendido em sua totalidade, apenas parcialmente pelo prisma do intérprete. As análises podem estar contaminadas pela tradição do intérprete, mas, no exercício de projetar e reprojeter sentidos, ocorre uma revelação ou revolução. Esse movimento de projeção é o que Gadamer chama de distância temporal, que é necessária nesse exercício de interpretação e de reconhecimento. O objeto ganha um novo significado nesse embate (choque, mediação) com o horizonte do intérprete.

Habermas (1987) afirma que uma compreensão hermenêutica é inevitavelmente condicionada pelo contexto no qual o intérprete adquiriu inicialmente seus esquemas de interpretação. Ou seja, o intérprete já tem um horizonte determinado ou um conhecimento prévio sobre a análise hermenêutica. Isso se deve ao fato de que, na condição humana nós temos um *éthos* prévio (Butler, 2015) ou um conhecimento prévio com pressupostos e formas de inserir-se no mundo, de experiências acadêmicas e culturais atravessadas por outras experiências formativas.

No caminhar da vida acadêmica, a participação em seminários e disciplinas pode ampliar os horizontes de compreensão em torno de temas como tecnologias na educação, culturas, formação de professores, gênero, linguagens e psicologia. Além

disso, a partilha solidária de conhecimentos, através de reuniões e discussões, torna as experiências investigativas muito mais tranquilas e humanizadas.

As inspirações hermenêuticas exigem a presença do outro ao estabelecimento de diálogos com as experiências culturais. Tais diálogos ampliam os conhecimentos e os horizontes dos mundos dos quais fazemos parte. Assim, aprimoramos as leituras de mundo e as possibilidades de intercompreensões ampliadas da realidade. Consideramos que estas reflexões até o momento compuseram o primeiro momento metodológico da pesquisa. Esse caminho percorrido, entre aproximações e afastamentos do fenômeno investigado, auxiliou no entendimento maior do *eu*, ampliando o leque de possibilidades de (re)conhecer no encontro e na compreensão como intérprete.

Ao mencionar a compreensão do intérprete, neste segundo momento, observamos que “o intérprete tem de aclarar para si o contexto que tem de ter sido pressuposto pelo autor e pelo público que naquela época não precisassem aparecer” (Habermas, 1987, p. 35). Nesse processo, cabe ao intérprete mostrar o contexto sem ignorar as construções que seus contemporâneos construíram em suas interpretações, o que pode ser considerado um processo quase antropológico.

O intérprete pode pressupor tacitamente que compartilha com o autor e os contemporâneos deste essas referências formais ao mundo (*formalen Weltbezüge*). Ele procura compreender por que o autor, acreditando que determinados estados de coisas existem, determinados valores e normas tem validade, determinadas vivências podem ser imputadas a determinados sujeitos, apresentou em seu texto determinadas afirmações, observou ou transgrediu certas convenções, externou determinados propósitos, disposições, sentimentos, etc. Só na medida em que o intérprete descobre as razões (*Günde*) que fazem aparecer os proferimentos do autor como *racionais* (*vernünftig*), ele compreende o que o autor podia ter *querido dizer*, podia ter *tido em mente* (*gemeint*). (Habermas, 1987, p. 88).

Na tarefa de interpretação, é importante diferenciar a compreensão de contexto do autor e de compreensão do contexto em que o intérprete está inserido. Isso porque as contradições socioculturais podem influenciar a interpretação. “A mesma razão que compreende, esclarece e reúne, também contesta e dissocia” (Habermas, 1987, p. 20). Nesse momento de compreensão entre o intérprete e o autor, ocorre um ato singular: a fusão recíproca de horizontes. Compreender o fenômeno estudado e o contexto em que ele se insere permite identificar o assunto e as tensões dos textos elencados.

Esse processo qualifica as experiências dialógicas trazidas pelos textos em determinados contextos vitais.

Quando mencionamos o termo compreensão, devemos levar em consideração que “o ser que pode ser compreendido, é linguagem” (Gadamer, 1996, p. 24). Isso significa que os autores buscam também compreender e reconhecer através da linguagem, o que não fica restrito aos textos. O fenômeno hermenêutico, como afirma Habermas (1987, p. 117), projeta sua própria universalidade sobre a constituição do ser.

Assim, não falamos apenas de uma linguagem da arte, mas também de uma linguagem da natureza e até de uma linguagem das coisas. Habermas nos alerta que a linguagem é ambígua e tanto pode ser um meio de humanização, a emancipação e crítica cultural, quanto de dominação e de poder/coerção social. O mundo é composto de trabalho, poder e linguagem. Logo, a linguagem está condicionada ao caráter ideológico e aos interesses das relações de trabalho e poder.

Neste terceiro momento da aplicação, próprio ao ato de ensinar a compreensão no horizonte de expectativas e fazer a leitura da palavramundo (Freire, 2003), contemplando a experiência dialógica do discurso, da comunicação, da expressão e da linguagem que nos constitui como pessoas ativas na sociedade para a socialização das práticas. A condição humana é trazida à luz pela força e vitalidade da palavra, no sentido de que existir humanamente, é pronunciar o mundo na presença e com o outro (Freire, 2003). O trabalho está organizado e articulado por uma revisão interpretativa e compreensiva das produções bibliográficas, inicialmente, pela busca de referenciais em diversas fontes sobre o assunto, a partir da consulta a bibliotecas, leitura de artigos científicos e em plataformas digitais como *Google Acadêmico*, que permitem pesquisar relatórios, eventos, resumos, revistas científicas, artigos, livros digitais, materiais paradidáticos e outros conteúdos de domínio público.

Em seguida, utilizaremos o repositório nacional de pesquisa, o Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CTD/CAPES), criado em 2001, com objetivo de facilitar o acesso a informações sobre as produções discentes produzidas nos programas de Pós-Graduação do Brasil. Tais buscas em plataformas científicas nos auxiliam no reconhecimento e aproximação do objeto a ser estudado e discutido com a

comunidade acadêmica, selecionando aproximações e distanciamentos com os discursos vigentes, desmistificando os estereótipos e preconceitos sobre o tema.

Para conduzir a revisão bibliográfica, elencamos algumas palavras-chave, tais como: *animês no Brasil*, *artes*, *inclusão*, *escolar*. Obtivemos quarenta e um (41) resultados, porém, nenhum mencionou mangá ou animê em suas pesquisas. Em um segundo momento, procuramos refinar as buscas, utilizando apenas a palavra-chave *animê*. Por isso, refizemos a coleta através dos filtros de pesquisa da plataforma, utilizando este descritor “animê” com aspas, para restringir a busca específica do termo na grande área de conhecimento das *Ciências Humanas* e na área de *Educação*, critério usado em todas as buscas seguintes da plataforma.

Cabe destacar que a pesquisa é processual e contínua. Por isso, segui além das buscas apenas neste repositório digital. Foram encontrados e selecionados trabalhos advindos de diferentes espaços virtuais, incluindo a plataforma *Google Scholar Alerts*, que surpreendeu pela frequência das publicações. Iniciou-se uma busca geral em repositórios com combinações entre as palavras-chave determinadas anteriormente. Em seguida, alguns critérios foram aplicados para a análise de forma a incluir e a excluir os trabalhos, de acordo com a afinidade temática, as necessidades e interesses objetivados.

Os critérios utilizados forma: idioma Português, publicações de 2013 a 2022, tendo em vista que este período abrange a avaliação quadrienal da plataforma Sucupira, que afere a qualidade dos cursos de mestrado e doutorado das instituições no Brasil. Notou-se que no ano de 2019 não houve nenhuma publicação encontrada pela plataforma. Ao refinar as buscas de 2013 a 2022, das 41 pesquisas, 24 resultados apareceram entre teses e dissertações nas buscas, conforme as imagens abaixo.

Imagem 3 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações

Busca

"ANIME"

Panel de informações quantitativas (teses e dissertações)

Início > Busca

41 resultados para "ANIME"
Exibindo 1-20 de 41

Refinar meus resultados

Tipo: 4 opções

Mestrado (Dissertação) 36

Doutorado (Tese) 3

Ano: 17 opções

2011 5

2013 4

2017 4

- SILVA, ELZENI OLIVEIRA DA. **O Ensino de Química na EJA com Atividades do Tipo P.O.E. e Mão na Massa** 21/09/2018 undefined f. Mestrado Profissional em Docência em Educação em Ciências e Matemáticas Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ, Belém Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFPA e Biblioteca do Instituto de Educação Matemática e Científica (IEMCI) [Detalhes](#)
- Almeida, Roberta Regalce de. **O remix midiático das séries de televisão Cowboy Bebop e Samurai Champloo** 01/05/2010 190 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA Instituição de Ensino: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO, SÃO PAULO Biblioteca Depositária: PUC/SP **Trabalho anterior à Plataforma Sucupira**
- ZANOTTI, THIAGO HENRIQUE. **SHIGURUI: O DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO ENTRE O MANGÁ E O ANIMÊ** 24/02/2017 99 f. Mestrado em TEORIA LITERÁRIA Instituição de Ensino: CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE, Curitiba Biblioteca Depositária: Unilandrade [Detalhes](#)
- Vicente, Patrícia Maria Borges. **TRAÇOS IDEOGRAMÁTICOS NA LINGUAGEM DOS ANIMÊS** 01/10/2005 176 f. Doutorado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA Instituição de Ensino: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO, SÃO PAULO Biblioteca Depositária: PUC/SP

Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Ao filtrar as categorias de Mestrado e Doutorado, juntamente com o período definido (2013 a 2022), obtivemos os resultados apresentados no *print* da plataforma Catálogo de Teses e Dissertações.

Imagem 4 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações

Busca

"ANIME"

Panel de informações quantitativas (teses e dissertações)

Início > Busca

24 resultados para "ANIME"
Exibindo 1-20 de 24

Refinar meus resultados

Tipo: 2 opções

Mestrado (Dissertação) 22

Doutorado (Tese) 2

Ano: 9 opções

2013 4

2017 4

2020 4

2014 3

2015 3

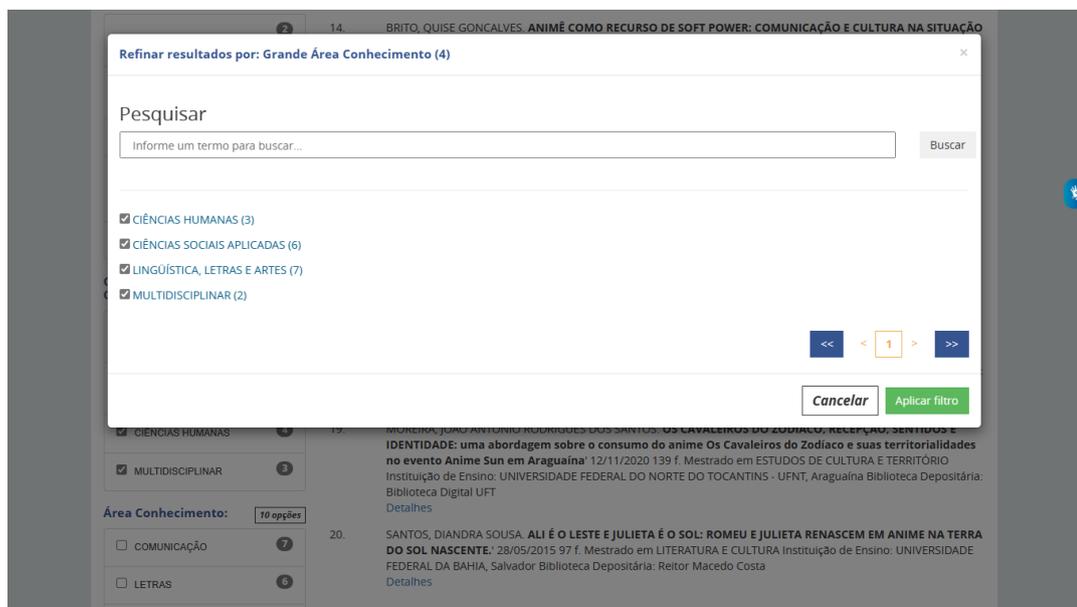
Autor: 22 opções

- ZANOTTI, THIAGO HENRIQUE. **SHIGURUI: O DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO ENTRE O MANGÁ E O ANIMÊ** 24/02/2017 99 f. Mestrado em TEORIA LITERÁRIA Instituição de Ensino: CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE, Curitiba Biblioteca Depositária: Unilandrade [Detalhes](#)
- THEODOROVICZ, VIVIANE. **DEATH NOTE: CONJURAÇÕES ENTRE AUTORIA, ESCRITA E MORTE** 14/04/2014 103 f. Mestrado em Letras Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE, Guarapuava Biblioteca Depositária: http://www.unicentro.br/posgraduacao/mestrado/letras/dissertacoes/Viviane_Theodorovicz_Disserta_o_Death_Note_Conjura_es_entre [Detalhes](#)
- SOARES, GABRIEL THEODORO. **Cosplay: imagem, corpo, jogo** 10/05/2013 86 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA Instituição de Ensino: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO, São Paulo Biblioteca Depositária: PUC-SP [Detalhes](#)
- RANGEL, EDSON ALVES. **Afrosamura: Uma análise sobre a representação de um herói e protagonista negro na narrativa transnacional do Anime VITÓRIA** 01/04/2016 99 f. Mestrado em Comunicação e Territorialidades Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO, Vitória Biblioteca Depositária: Central e Setorial do CAR [Detalhes](#)
- URBANO, KRISTAL CORTEZ LUZ. **LEGENDAR E DISTRIBUIR: O fandom de animes e as políticas de mediação fansubbernas redes digitais** 27/08/2013 174 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE, Niterói Biblioteca Depositária: BIBLIOTECA CENTRAL DO GRAGOTÁ [Detalhes](#)
- COSTA, GEOVANA SIQUEIRA. **O FANTASMA DO FUTURO: INTEFACES TECNOLÓGICAS NA ANIMAÇÃO JAPONESA**

Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Ainda, selecionamos as opções da Grande Área Conhecimento para uma melhor visão do que foi produzido e que, de alguma forma, dialogam com a presente pesquisa.

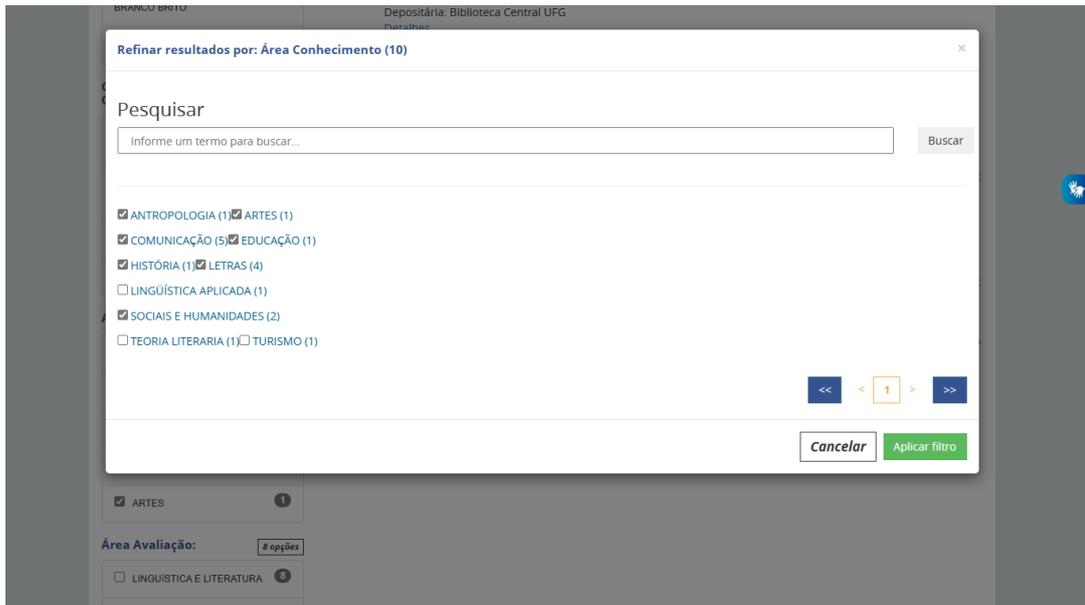
Imagem 5 - Resultados encontrados no Catálogo de Teses e Dissertações



Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Trabalhos que envolvam animês, mangás e desenvolvimento socioemocional na educação, especialmente, que vão ao encontro dos saberes teóricos e experienciais dos autores que alicerçam esta pesquisa. Em outro refinamento, usamos como critérios de exclusão as pesquisas que não contemplam a temática de animês, mangás e desenvolvimento socioemocional, que estão em língua estrangeira e que não versam sobre as questões específicas da pesquisa. Neste momento, na seção de Área Conhecimento determinamos as opções que convergem o mais próximo do que buscamos dentro da área da Educação, Artes, Linguagens e Comunicação, obtendo 24 resultados.

Imagem 6 - Resultado do Catálogo de Teses e Dissertações



Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Por fim, elencamos e refinamos um conjunto de apenas vinte (20) trabalhos, dos quais pretendemos nos debruçar para a análise e aprofundamento dos mesmos. Salientamos que dentre estes 20 trabalhos, dois se repetiram. Logo, descartamos e sobraram dezoito (18) trabalhos, conforme imagem abaixo.

Imagem 7 - Pesquisas repetidas e descartadas



Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023)

Imagem 8 - Resultado do Catálogo de Teses e Dissertações

Busca

"ANIME"

Buscar

Painel de informações quantitativas (teses e dissertações)

Início > Busca

20 resultados para "ANIME"
Exibindo 1-20 de 20

Refinar meus resultados

Tipo: 2 opções

Mestrado (Dissertação) 18

Doutorado (Tese) 2

Ano: 9 opções

2013 4

2020 4

2017 3

2014 2

1. THEODOROVICZ, VIVIANE. **DEATH NOTE: CONJURAÇÕES ENTRE AUTORIA, ESCRITA E MORTE**' 14/04/2014 103 f. Mestrado em Letras Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE ESTADUAL DO CENTRO-OESTE, Guarapuava Biblioteca Depositária: http://www.unicentro.br/posgraduacao/mestrado/letras/dissertacoes/Viviane_Theodorovicz_Disserta_o_Death_Note_Conjura_es_entre Detalhes
2. SOARES, GABRIEL THEODORO. **Cosplay: imagem, corpo, jogo**' 10/05/2013 86 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA Instituição de Ensino: PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO, São Paulo Biblioteca Depositária: PUC-SP Detalhes
3. RANGEL, EDSON ALVES. **Afrosamurai: Uma análise sobre a representação de um herói e protagonista negro na narrativa transnacional do Anime VITÓRIA**' 01/04/2016 99 f. Mestrado em Comunicação e Territorialidades Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO, Vitória Biblioteca Depositária: Central e Setorial do CAR Detalhes
4. ALMEIDA, EDUARDO DE MOURA. **Anime Music Vídeo (AMV), Multi e Novos Letramentos: O remix na cultura Otaku**' 29/08/2018 317 f. Doutorado em LINGÜÍSTICA APLICADA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS, Campinas Biblioteca Depositária: IEL Detalhes
5. URBANO, KRYSTAL CORTEZ LUZ. **LEGENDAR E DISTRIBUIR: O fandom de animes e as políticas de mediação**

Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Compartilhamos, a seguir, o quadro dos trabalhos encontrados e selecionados.

Quadro 3 - Pesquisas no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES

Título	Tipo	Autores	ano	Resumo
Death Note: conjurações entre autoria, escrita e morte	Dissertação	VICZ, Viviane Theodoro	2014	Apresenta os resultados de um estudo referente à relação entre o processo de escrita e autoria, no animê japonês, de 37 episódios, Death Note, adaptado por Tetsuro Araki, a partir da série de mangá, que leva o mesmo nome, escrita por Tsugumi Oba e ilustrada por Takeshi Obata, na qual um jovem estudante descobre um caderno com poderes sobrenaturais. Passa, então, a utilizar o caderno de forma tirânica, vigiando e punindo a humanidade. Desses episódios, os 13 primeiros foram elencados para análise. São abordadas as formas como se configuram os impasses da escrita, a construção de Kira sob a forma do Deus veterotestamentário, o disfarce da voz e do nome e as circunstâncias da punição e do julgamento de Kira. Posteriormente, são tratadas questões relativas à morte e à autoria. Por fim, são discutidos assuntos que dizem respeito ao desejo de comunicar e a

				<p>atuação da influência na manutenção da diferença. Esse estudo será feito, principalmente, a partir da análise dos personagens Raito e Ryuuku, sendo que o primeiro servirá como metáfora do conceito de autoria e o outro como influência. Raito é lido, neste estudo, como portador da doença da escrita, alguém que não se vê em sua obra e que, portanto, sempre a ela retorna num trabalho infinito. Na tentativa de manutenção de sua obra e de seu posto de deus do novo mundo, Raito passa a se chamar Kira, cuja força identitária acaba suprimindo a anterior. Já o personagem Ryuuku é apresentado como um fantasma da influência, cuja função é apenas pairar sobre a obra sem atuar sobre ela. Considera-se, durante a análise do animê, o título que desde o início profetiza uma relação com a morte que dialoga com teorias pós-estruturalistas de autoria e escrita.</p>
<p>Cosplay: imagem, corpo, jogo</p>	<p>Dissertação</p>	<p>SOARES, Gabriel Theodoro</p>	<p>2013</p>	<p>É necessário entender como as imagens se relacionam conosco e os efeitos que elas causam em nosso corpo. Esta pesquisa analisa cosplays (costume play, a atividade de se fantasiar de personagens, geralmente de games, desenhos e filmes) em eventos de animação japonesa, onde há a uma mistura entre a cultura pop japonesa e a cultura brasileira. Isso cria uma cultura marginal, que ainda é pouco estudada na área de comunicação, apesar de tão rica. As imagens, em forma de personagens criados por essa cultura, se utilizam, por meio do cosplay, do corpo das pessoas para se fazer presentes no mundo material. E o motivo pelo qual pessoas consomem e se deixam consumir por elas é o que pretendemos descobrir nesta pesquisa, afinal, são ainda tão misteriosas e necessitam de mais olhares científicos em todas as formas em que elas se apresentam. Para tal, utilizaremos os conceitos de imagem de Vilém Flusser, de que estas são superfícies que pretendem representar algo e a iconofagia de Norval Baitello Junior, segundo a qual estamos cada vez mais consumindo e sendo consumidos por imagens. Cabe entender como uma imagem pode dominar um corpo, observando o caráter iconofágico dela, que devora o corpo e toma seu lugar e analisar como elas estão mais próximas de nós do que muitas vezes imaginamos. Os cosplays serão analisados dentro de eventos de animação japonesa que ocorrem no Brasil, principalmente em São Paulo, que tem os maiores eventos do país. A hipótese que parece mais plausível é de que as pessoas fazem cosplay para pertencer ao grupo dos fãs de cultura pop japonesa, para serem</p>

				reconhecidos por esse grupo, se encontrarem nele e, assim, como diz Boris Cyrulnik, se deixarem encantar por ele.
Afrosamurai: uma análise sobre a representação de um herói e protagonista negro na narrativa transnacional do anime Vitória	Dissertação	RANGEL, Edson Alves	2016	O trabalho analisa a representação de um protagonista negro no anime transnacional Afrosamurai. Nessa análise, demonstramos que a construção narrativa da série, construída na forma de uma saga de herói, trabalha algumas questões que são relevantes para o negro em meio ao universo da representação e da ficção científica de uma sociedade globalizada. Questões relacionadas à desconstrução de determinismos raciais formados em meio a modernidade e reconfigurados em meio a globalização. E que o tratamento dessas questões se aproxima ao que é dado pela abordagem do Afrofuturismo, que trabalha a relação entre ficção científica e questões políticas relevantes para pessoas negras. A narrativa visual da série Afrosamurai se aproxima de outra abordagem quanto à experiência de modernidade e pós-modernidade, a partir de uma perspectiva japonesa, de forma a reconfigurar o tratamento e a aproximação que essa construção narrativa confere às questões que são relevantes para o negro.
Legendar e Distribuir: o fandom de animes e as políticas de mediação Fansubbers nas Redes Digitais	Dissertação	URBANO, Krystal Cortez Luz	2013	Esta dissertação investiga as práticas do fandom online de animes dando enfoque particular ao circuito alimentado pelos fansubbers e seu sistema de colaboração que consiste na tradução, legendagem e distribuição informal de produtos audiovisuais da Ásia oriental, geralmente animes - como são conhecidos os desenhos animados japoneses no universo das redes digitais. A partir de uma etnografia com agentes envolvidos na atividade de tradução e distribuição destes produtos, o trabalho analisa de que modo o envolvimento ativo e afetivo dos fãs brasileiros de animes, conjugados às transformações ocorridas nos últimos anos nos campos social, cultural, econômico e tecnológico permitiu a configuração de uma cadeia intermediária de discussão, (re) produção e consumo de animes nas redes digitais. Artesanalmente mediada por esses fãs dedicados e especializados, que não se contentam com o que lhes é oferecido pelo mercado oficial, a comunidade fansubber brasileira constitui-se, sobretudo, como locus privilegiado de circulação de animes, mas também atua como um espaço social de contestação e de divergências sobre as políticas que envolvem a circulação e a distribuição desse produto no

				país. Em particular, a presente pesquisa busca refletir sobre as políticas ativas e plurais que norteiam a atividade colaborativa dos fansubbers e que, por sua vez, denunciam uma disputa por capital subcultural própria a esses fãs em suas comunidades <i>online</i> .
O fantasma do futuro: interfaces tecnológicas na animação japonesa Ghost In The Shell (1995)	Dissertação	COSTA, Geovana Siqueira	2021	A dissertação propõe uma reflexão acerca da construção de uma imagem de futuro feita pela animação japonesa Ghost In The Shell (1995). A intenção é pensar nas interfaces proporcionadas pela tecnologia digital, composição e narrativa, e analisar o modo como a animação utiliza e discursa tecnologicamente. As chaves de análise perpassam os deslocamentos e encontros entre os elementos da cibercultura e da cultura japonesa, mostrando que a imagem de futuro projetada pelo filme não é a do progressismo utópico e nem das distopias incapacitantes, mas a de um futuro ambíguo e possível. Palavras-chave: cinema; cibercultura; animação japonesa, Japão, anime.

<p>Animês e Mangás: a identidade dos adolescentes</p>	<p>Dissertação</p>	<p>SANTONI, Pablo Rodrigo</p>	<p>2017</p>	<p>O processo identitário dos adolescentes consumidores de mídias nipônicas, conhecidas como animês e mangás, e o modo com o qual essas mídias atuam na vida de alunos de uma escola do Ensino Fundamental, anos finais da rede pública do Distrito Federal, são os temas que deram origem à pesquisa aqui apresentada. Neste trabalho, exploro como se dá tal influência, caso ela ocorra; e por que é importante para esses jovens o contato constante com essas mídias. O marco teórico está delimitado a autores da cultura visual, da educação da cultura visual, da educação estética, da identidade, histórias em quadrinhos, neotribos entre outros. A pesquisa de campo ocorre dentro de uma escola pública situada na Região Administrativa da Ceilândia de ensino integral. Quanto à metodologia, foram feitas entrevistas com grupos de alunos em um primeiro momento, depois, foi socializado trabalhos feitos pelos alunos durante a entrevista. As perguntas da entrevista foram abertas norteadoras com base no formato de diálogo e pautadas em três tópicos: (1) questões de estudos; (2) proposições e unidades de análise, de modo a verificar se há influências por parte dos animês e mangás na vida desses/dessas jovens; e (3) como se dá tal influência e por que essas mídias são importantes para seus consumidores. Concluindo que esses elementos audiovisuais são constituintes da formação de identidades desses jovens e que tal influência se dá tanto por conta de familiares quanto de amigos no ambiente escolar, e isso aparece em seus diálogos, afirmações, produções escolares e lazer.</p>
<p>Paixões e traços míticos no discurso do animê: uma análise em Death Note</p>	<p>Dissertação</p>	<p>SCHMALTZ NETO, Genis Frederico</p>	<p>2013</p>	<p>Animês são narrativas japonesas que mesclam a arte de mangás a produções cinematográficas, e tem se tornado objeto de discussão no meio acadêmico seja por particularizar a cultura pop nipônica ou pela fantástica receptividade por parte do Ocidente, tornando-se aproximadamente 60% de sua programação em canais de televisão aberta. Valendo-se da Antropologia do Imaginário postulada por G. Durand, alicerçado a Semiótica Discursiva praticada por A. J. Greimas e seus seguidores, bem como dos estudos da pós-modernidade de M. Maffesoli, esta dissertação tomou como <i>corpus</i> as estruturas simbólicas discursivas do animê Death Note. A narrativa conta a jornada de Yagami Raito, um jovem estudante do Japão que encontra um caderno pertencente a um ceifeiro nipônico chamado Ryuk, onde nomes que forem escritos podem</p>

				<p>ter suas mortes manipuladas. As imagens desse animê rompem com paradigmas morais quando seu personagem central parece violar o arquétipo do Herói e se inserir na construção de uma nova constelação de enunciados que enlaçam a noção de Justiça, ao mesmo tempo em que se permitem mesclar ao Ocidente. Questionou-se como e quais mitos configuram ou se resignificam na narrativa, e de que forma eles refletem um imaginário cultural japonês, valendo-se para isso da metodologia e da semiótica das paixões. Chegaram-se aos traços míticos de Siddharta, Adão e o Paraíso Perdido quando analisado Yagami Rato, o personagem principal; aos traços míticos de Nossa Senhora, Eva, Lilith e Isis quando analisada Misa Amane; e aos traços míticos de Trickster, Prometeu invertido e Apolo quando analisado o shinigami Ryuk. Perceberam-se como tais imagens significam ou deixam-se significar na sociedade contemporânea, evidenciando a pluralidade de um novo pensamento sendo construído no que chamamos pós-modernidade.</p> <p>Palavras-chave: Imaginário; Semiótica Discursiva; Animê; Cultura Pop; Pós-Modernidade.</p>
<p>Otaku: um Sujeito entre Dois Mundos Refletindo sobre o diálogo existente entre ficção e realidade</p>	Dissertação	ISSA, Victor Eiji	2014	<p>Os personagens centrais desta pesquisa são os Otakus, que podem ser descritos como fãs aficionados por mangás e animes, que passam boa parte de seu tempo entretidos com estes elementos (além de alguns outros) da cultura pop japonesa, vínculo este que exerce influência sobre sua visão de mundo e sobre o modo como agem em seu cotidiano. O foco central da pesquisa será a busca pela compreensão da relação existente entre ficção e realidade. Parto da ideia de que a ficção não é um simples produto do contexto sociocultural no qual é produzida: de fato é fruto deste contexto, porém na medida em que apresenta uma leitura, um modo de ver que extrapola os limites da realidade, ela pode ser vista como um agente ativo, transformador, como um agente que estimula a construção de novas percepções sobre o mundo que nos cerca.</p>
<p>Palavras e imagens: a transposição do mangá para o anime no Brasil</p>	Tese	BATISTELLA Danielly	2014	<p><i>Suportes de leitura em ascensão, as narrativas imagéticas nipônicas são compostas por linguagens visual e verbal singulares, por traçados ilustrativos específicos e por temáticas textuais distintas, parte de uma personalidade própria.</i> Os hipergêneros mangá e anime, embora compartilhem elementos particulares, como a publicação e classificação interna em</p>

			<p>uma gama de gêneros e subgêneros autônomos, porém, unidos por elementos coincidentes, diferenciam-se entre si da arte sequencial e animação para além das fronteiras do Japão quanto à estilização do traçado, ao conteúdo da narrativa, à ilustração e à caracterização de personagens. Logo, para que tais aspectos permeiem a leitura e a interpretação da imagem, assim como dos textos verbais, infere-se o atrelar desses elementos a um contexto aos quais se atribui um sentido nos âmbitos histórico, ideológico, social, cultural e comportamental. Assim, na representação, na tradução intersemiótica ou no engendramento de concepções e interpretações de culturas, de ações sociais, de ideologias, de doutrinas ou filosofias religiosas e de atribuições de sujeitos feminino e varonil japoneses, busca-se referências para se apreender o mangá e o anime como produtores e possibilitadores de reflexões. Nesse paradigma, o presente estudo objetiva o analisar a utilização da linguagem visual e verbal nas sagas de mangá e anime que constituem o <i>corpus</i> do presente estudo, examinando o modo pelo qual cada uma dessas linguagens procede ao representar, ao traduzir intersemiótico ou ao engendrar de diferentes aspectos histórico, social, ideológico, cultural e comportamental do Japão-nação. Ao circundar a temática, inicialmente, traça-se um panorama quanto à origem, à ascensão e à transformação do mangá e do anime em fenômeno de leitura no Japão, no Ocidente e no Brasil. Apresenta-se os gêneros e subgêneros desses suportes de leitura, diferenciando-os quanto ao público leitor visado, averiguando suas especificidades, sua classificação temática e sua classificação de acordo com os sujeitos masculino e feminino e com a faixa etária. Por fim, averigua-se as modificações da representação da cultura, da sociedade e de ideologias japonesas presentes no mangá e quando este é transposto para anime em resposta à demanda de um sujeito leitor fora do Japão.</p>
<p>Pós-humanismo na máquina anímica: visões explosivas do humano na animação japonesa</p>	<p>Dissertação</p>	<p>LONGO, Angela</p>	<p>2017</p> <p>Investiga a animação japonesa como uma máquina para compreendermos como a copresença evolucionária de outros seres - técnicos e animais - potencializa outras compreensões sobre o humano. Com esse posicionamento, procuramos demonstrar como o humanismo, além de se constituir como um modelo filosófico, científico e civilizacional, também propôs uma visão estética sobre o humano. Para realizar uma abertura dessa herança, procuramos traçar</p>

				<p>uma genealogia do humano e dos objetos técnicos em correlação. A compreensão do anime como uma máquina parte da teoria de Thomas Lamarre, em conjunto com as teorizações de Gilbert Simondon, Félix Guattari e Gilles Deleuze. O viés da análise tem o pressuposto de que, se a construção da animação se dá por layers, ou camadas que misturam diferentes técnicas e perspectivas visuais, poderíamos dizer que elas revelam a suis generis de pensamento em ação na animação. O humano também é pensado como uma construção, assim a relação de explosão do humanismo e da implosão do antropocentrismo visa desterritorializar o humano nos seus componentes teóricos e poéticos. O surgimento da teoria pós-humanista foi inicialmente pavimentado graças à desterritorialização posta sobre o humano no pós-estruturalismo. Para aprofundar esse argumento, partimos da herança em Nietzsche e Derrida até autores pós-humanistas como Donna Haraway, Cary Wolfe, Rosi Braidotti e Stefan Herbrechter. Após estabelecermos um panorama da animação de ficção científica no Japão, iremos nos debruçar na análise das animações Rebuild of Evangelion 3.0: You Can (Not) Redo (2012) dirigida por Hideaki Anno e Ghost in the Shell: Innocence (2004) dirigida por Mamoru Oshii. De uma maneira geral, a pesquisa foi dividida em três seções: pós-humanismo e techno-poética, máquina anímica e visões explosivas do humano. Na primeira, procuramos evidenciar uma genealogia do humano com atenção à sua coevolução e historicidade com os objetos técnicos, estabelecendo relações entre regimes de pensamento e estese. A segunda seção diz respeito às configurações da máquina anímica, suas relações com a tradição estética japonesa e com elementos da estética humanista, tal qual a perspectiva cartesiana. Procuramos demonstrar a existência de outros modelos visuais como uma abertura da heterogênese da máquina. A terceira seção é na qual iremos analisar as visões explosivas do humano na animação japonesa através das categorias analíticas propostas por Lamarre. Nossa hipótese é demonstrar como a máquina anímica poderia permitir uma heterogênese pós-humana através da dobra comunicacional do intervalo anímico.</p>
Animê como recurso de Soft Power: comunicação	Dissertação	BRITO, Quise Gonçalves	2013	Realiza uma análise dos fluxos e panoramas de comunicação e consumo engendrados pelas animações japonesas (animês) e a sua potencialidade enquanto recurso cultural de

e cultura na situação de globalização			<p><i>soft power</i> japonês para a gestão da política nacional em um contexto marcado pela intensificação dos processos de transnacionalização dos mercados e globalização da economia. Os animês, produtos de uma efervescente cultura pop japonesa, tornam-se conhecidos e reconhecidos mundialmente em meados da década de 1990. O consumo em torno dessas produções mobiliza constantemente fluxos globais de símbolos, socialidades, ideias, capital, produtos e serviços. O percurso e a dinâmica de circulação dos animês revelam aspectos do processo de mundialização da cultura, bem como de uma nova economia cultura global que sinaliza a crescente importância da gestão cultural para o exercício político e a gestão econômica nacionais. O Soft Power, estratégia de gestão do poder através do uso de fontes de atratividade, entre as quais a cultura, oferece uma ferramenta fundamental nesse sentido. Os animês, tomados como recursos de <i>soft power</i> para o Japão, oferecem através dos panoramas mobilizados grande potencial de colaborar na gestão de três itens que exigem uma reconfiguração dos Estados-nação nesta situação de globalização: a hegemonia cultural, soberania econômica e legitimidade política.</p>
A imaginação melodramática em animações de Makoto Shinkai	Dissertação	SANTOS, Thatilla Sousa	<p>2021</p> <p>A pesquisa tem como questão problema a indagação: “Como a imaginação melodramática é construída nas animações Children Who Chase Lost Voices (2011), Garden of Words (2013) e Your Name (2016) de Makoto Shinkai?”. Parte-se do entendimento de que as animações japonesas escolhidas como objetos utilizam características da imaginação melodramática como estratégias para elaborar suas narrativas. As histórias são construídas de forma a explorar as emoções, produzir efeitos dramáticos e emocionais, atingir a subjetividade dos espectadores e levá-los à identificação e reflexão. Assim, buscou-se perceber as características gerais dos animês, destacar sua história e evolução, compreender o melodrama como gênero, a forma pela qual se adaptou ao longo dos anos até chegar à noção de imaginação melodramática, observar alguns de seus aspectos no contexto japonês e identificar suas características dentro dos filmes escolhidos. Como percurso metodológico, realizou-se pesquisas bibliográficas sobre os temas que envolvem o estudo e análises fílmicas das três animações para identificar traços da imaginação melodramática a partir</p>

				de pontos específicos, como a construção dos personagens, as músicas, narrativa, a moral, dentre outros. A pesquisa alcançou seus resultados esperados, garantiu maior conhecimento acerca das animações japonesas e do melodrama, encontrou características melodramáticas nas obras analisadas de Makoto Shinkai e mostrou que esses atributos podem servir de auxílio para aproximar pessoas de nacionalidades e culturas diferentes ao atingir o emocional e a subjetividade dos espectadores.
Eventos de Animê: da cultura Pop Japonesa à cultura Pop Mundial	Dissertação	TRAVANCAS, Paula Rozenberg	2017	Os produtos da cultura pop japonesa têm um público consumidor consolidado no Brasil, com cada vez mais pessoas tomando gosto pelos desenhos animados e histórias em quadrinhos japoneses. Muito mudou desde os <i>longínquos</i> anos 1990, década em que os animês se tornaram febre nacional. Os Otakus da época, termo pelo qual hoje são conhecidos os fãs da cultura pop japonesa, tinham que se desdobrar para assistir mais do que as poucas produções nipônicas exibidas na televisão brasileira. Devido à dificuldade de ter acesso a fitas cassete de animês, os Otakus da década de 1990 se organizavam em clubes e promoviam exibições de animações japonesas, ocasiões que também serviam para conhecer outros fãs da cultura pop japonesa. Tais exibições deram origem aos eventos de animê, encontros que passaram a oferecer diversas outras atividades além das sessões de exibição. Para tanto, foram investigados os processos que ocorreram ao longo do tempo para que chegassem à sua configuração atual e quais foram as causas e consequências das mudanças identificadas. A hipótese que norteou essa investigação foi a de que as mudanças nos eventos de animê têm relação com as transformações nos modos de consumo e engajamento dos brasileiros com a cultura pop japonesa e com a cultura pop em geral. O modo de investigação eleito foi a pesquisa de campo, de inspiração etnográfica, consistindo em observação participante em eventos do Rio de Janeiro e de São Paulo, entrevistas em profundidade com frequentadores, ex-frequentadores e organizadores de eventos. Foi feita uma triangulação de fontes, dentre as quais: revistas especializadas, posts e sessões de comentários de blogs especializados, podcasts e comentários em redes sociais. Concluímos que a popularização da internet facilitou o acesso a animês, o que fez com que as exibições de animê perdessem espaço nos eventos, que se tornaram multitemáticos,

				<p>atraindo diversas tribos urbanas além dos Otakus. Se no começo os eventos se autodefiniam como <i>eventos de cultura pop japonesa</i>, hoje são apenas <i>eventos de cultura pop</i>. Com a ascensão dos youtubers como atrações principais, por volta de 2014, cada vez mais eventos se assumiram como direcionados ao público geek. Os eventos hoje são mais que eventos de animê e estão mais fortes do que nunca, sendo um local de confraternização de fãs de diversos aspectos da cultura pop mundial.</p>
<p>O animê e o mangá “Naruto” como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna</p>	<p>Dissertação</p>	<p>CRUZ, Marisete Augusta da</p>	<p>2022</p>	<p>Com a globalização e a consequente desterritorialização, produtos da sociedade hipermoderna surgem e permitem que fusões culturais aconteçam, sejam aceitos, transformem hábitos e comportamentos. A tecnologia também fruto dessa hipermodernidade auxiliou no esfacelar do tempo/espaco transformou a cultura nacional em mundial e proporcionou a cultura japonesa adentrar no Brasil e em outros países universalizando, homogeneizando, tornando híbrido, cultura mundo que tornou possível a expansão do animê e do mangá “Naruto”. <i>Em contrapartida o ensino da língua portuguesa não vem conseguindo acompanhar tais evoluções</i>; aqui entra o gênero que já faz parte da conexão neural dos jovens, possui sentido, são representações emotivas íntimas/sensíveis capaz de interessá-los, orientá-los, estimulá-los como subsunçor (conhecimento prévio necessário para a ancoragem do novo conhecimento) para a aprendizagem significativa da Língua Portuguesa; já que não é possível ignorar os avanços e transformações provenientes desse processo. Sendo assim, esta pesquisa tem como objetivo geral compreender o animê/mangá como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna com adolescentes e jovens assistidos pelo Instituto Luciano Barreto Júnior durante a pandemia. A metodologia utilizada para desenvolver este estudo encontrou subsídios na pesquisa qualitativa e na etnopesquisa-formação. A pesquisa produziu e organizou informações que possibilita afirmar a potencialidade do animê/mangá “Naruto” no ensino de língua materna, na melhoria de sua percepção e, também em questões voltadas ao emocional; a importância/poder do professor em ato/potência na negociação; além de deixar a disposição da classe docente e científica uma pesquisa in loco em diferentes níveis de educação, que sirva de dispositivo para</p>

				buscar soluções para velho problema: a aprendizagem significativa.
Os Cavaleiros Do Zodíaco, recepção, sentidos e identidade: uma abordagem sobre o consumo do anime os cavaleiros do zodíaco e suas territorialidades no evento Anime Sun em Araguaína	Dissertação	MOREIRA, Joao Antonio Rodrigues dos Santos	2020	Analisa o consumo cultural das narrativas presentes no desenho animado japonês. Os Cavaleiros do Zodíaco, no âmbito da cidade de Araguaína, sob o prisma dos Estudos Culturais. Buscou-se desenvolver uma pesquisa sobre os animes e Os Cavaleiros do Zodíaco, bem como analisar a história de sua produção sob o viés teórico de autores, como Stuart Hall, Raymond Williams e Douglas Kellner, dentre outros autores e pesquisadores que abordaram o objeto da pesquisa e contribuíram teórica e metodologicamente com essa investigação. Para tanto, foi feito um levantamento dos principais eventos de animação japonesa existentes no Brasil e no Tocantins, destacando a cidade de Araguaína. Após isso, procurou-se evidenciar concepções de Cultura que fazem ponte entre o ambiente televisivo, práticas culturais e as relações existentes entre Identidade e Globalização, sistematizando um estudo acerca de elementos identitários na pós-modernidade, através do consumo da experiência. Posteriormente, buscou-se apresentar os dados obtidos por meio de grupos focais realizados no festival Anime Sun de 2018 e 2019 na cidade de Araguaína, bem como de pesquisas quantitativas realizadas pela plataforma <i>Google Forms</i> , apontando-se assim algumas implicações relativas ao consumo cultural, objetivando destacar o modo como o anime Os Cavaleiros do Zodíaco é recepcionado.
Ali é o leste e Julieta é o sol: Romeu e Julieta renascem em anime na terra do sol nascente.	Dissertação	SANTOS, Diandra Sousa	2015	Tem como objeto de pesquisa o texto dramático Romeu e Julieta (1594) escrito por William Shakespeare e sua tradução em anime, <i>Romeo x Juliet</i> , escrito por Reiko Yoshida, dirigido por Fumitoshi Oizaki, desenhado por Hiroki Harada e lançado no Japão em 2007. Entendendo a tradução como atividade cultural e criativa e o tradutor como sujeito cultural que sempre dialogará com seu contexto ao produzir sua obra, a pesquisa analisa de que forma os tradutores de <i>Romeo x Juliet</i> transformam o texto shakespeariano e criam um novo texto considerando as idiosincrasias do formato de chegada e a rede de expectativas do público-alvo, estabelecendo, ao mesmo tempo variados diálogos não apenas com Romeu e Julieta, mas também com diversas outras peças shakespearianas. Concentramo-nos, em um primeiro momento, no texto de partida e seu contexto de produção a partir das reflexões de

				<p>Vivien Kogut (2003), Anthony Burgess (1996), Barbara Heliodora (2008), Marjorie Garber (2004) e David Benvington (2004). Em seguida, abordamos o universo dos mangás e animes, suas histórias, características e convenções com base nas considerações de Timothy Craig (2000), Afonso Moliné (2004), Paul Gravett (2006), Cristiane Sato (2007) Robin Brenner (2007) e Kinko Ito (2008). Por fim, nos dedicamos à análise dos aspectos selecionados em Romeo x Juliet e para isso utilizamos reflexões de pesquisadores como Gilles Poitras (2001), Dani Cavallaro (2010a; 2010b), Robert Stam (2006) Tiphane Samoyault (2008) e Cristina Carneiro Rodrigues (2000).</p>
<p>Mais do que fãs: o universo da crítica de animê e mangá na internet</p>	<p>Dissertação</p>	<p>COSTA, Vlad Schuler</p>	<p>2015</p>	<p>Pesquisa realizada em meados de 2014, junto a uma comunidade virtual centrada em blogs, vlogs e podcasts sobre cultura pop japonesa. Por meio de etnografia digital, assim como entrevistas por Skype, análise de redes sociais e acompanhamento do conteúdo produzido por tais blogs, vlogs e podcasts, buscou-se compreender as formas como a crítica artística de obras de animê e mangá é feita. Igualmente, baseado nos dados obtidos na pesquisa, houve uma tentativa de explicitar as maneiras de hierarquização de gostos e comportamentos surgidos a partir do consumo e crítica de diferentes obras. Por fim, tenta-se mostrar como movimentos internos à própria comunidade virtual policiam e criticam as formas de organização social presentes no grupo.</p>
<p>Investigando estratégias de tradução do japonês: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê One Piece</p>	<p>Dissertação</p>	<p>CORDEIRO, Graciele de Paula Santos</p>	<p>2020</p>	<p>Este trabalho versa sobre a tradução audiovisual do animê One Piece (1999), baseado na obra homônima de Eiichiro Oda, de 1997. O objetivo geral é investigar as estratégias de tradução empregadas por tradutores amadores e profissionais na passagem da língua japonesa para as línguas inglesa e portuguesa. Essas estratégias seguem a taxonomia proposta por Chesterman (1997/2016) e são divididas em três categorias: sintáticas, semânticas e pragmáticas. Além disso, analisaram-se as legendas oficiais nos pares japonês-inglês e japonês-português, realizadas pelas equipes da Crunchyroll. Essas legendas são referentes ao primeiro episódio da obra. Levantamos algumas hipóteses acerca das possibilidades de estratégias adotadas pelos tradutores e a investigação mostrou que, de modo geral, não é possível afirmar diferença significativa no uso das estratégias pelos tradutores amadores e profissionais. Não houve diferença no uso de estratégias entre</p>

				<p>legendas em inglês e em português, sendo o uso de estratégias estatisticamente igual. Comprovou-se a hipótese de que se usa mais tradução literal na legenda amadora em português. Não se pôde dizer que há mais uso de empréstimos e calques pelas legendas amadoras. Houve mais uso de paráfrase pela legenda amadora em português. Houve mais uso de antonímia pelas legendas em inglês. Não foi possível afirmar que há mais uso de filtro cultural pelas legendas oficiais. A tradução parcial foi mais realizada pelas legendas amadoras. Neste estudo, constatamos que, no contexto do primeiro episódio do animê One Piece, as estratégias empregadas por tradutores amadores não se diferenciam daquelas empregadas por profissionais. Os tradutores amadores podem seguir as mesmas normas de tradução que os profissionais ou ambos possuem o mesmo grau de liberdade no processo. Também não há distinção de uso de estratégias pelos tradutores entre as legendas em língua inglesa e as em língua portuguesa. Através do trabalho foi possível identificar aspectos específicos da língua japonesa que tornam o processo de tradução desafiador. Dessa forma, espera-se contribuir para uma melhor compreensão não só do processo tradutório amador e profissional, mas também de materiais audiovisuais cuja língua-fonte é a japonesa. O estudo visa a contribuir para identificar as especificidades da língua japonesa através da tradução amadora e profissional e das estratégias de tradução.</p>
--	--	--	--	---

Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023)¹⁹.

Dentre os trabalhos elencados, destacam-se 17 dissertações e 1 tese de doutorado encontrada. De modo geral, as pesquisas na área de comunicação destacaram-se muito mais com relação à área da educação, trazendo perspectivas contra-hegemônicas de narrativas imagéticas que rompem com paradigmas morais, possibilitando conhecer mais sobre a humanidade e a condição humana em suas diferenças. São 7 pesquisas voltadas para a área de comunicação que utilizam os

¹⁹ Na cor cinza, do quadro 3, estão os estudos que não puderam ser acessados, a saber: Paixões e Traços Míticos no Discurso do Animê: uma análise em Death Note; Otaku: um Sujeito entre Dois Mundos Refletindo sobre o diálogo existente entre ficção e realidade; A imaginação melodramática em animações de Makoto Shinkai; OS CAVALEIROS DO ZODÍACO, RECEPÇÃO, SENTIDOS E IDENTIDADE: uma abordagem sobre o consumo do animê; Os Cavaleiros do Zodíaco e suas territorialidades no evento Anime Sun em Araguaína (arquivo corrompido); Mais do que fãs: o universo da crítica de animê e mangá na internet.

animês como objeto de estudo. Seis pesquisas voltadas para a área de linguagens, sendo uma tese de doutorado, uma pesquisa voltada para o mestrado de História, uma pesquisa em Artes Visuais, uma em Antropologia e Sociologia, uma em Estudos Culturais e uma pesquisa de mestrado na área da Educação.

A hermenêutica nos apoia nestas análises, pois “reconhece uma dimensão criadora da compreensão, amplia o sentido da educação para além da prevalência da normatividade técnico científica, cuja origem se encontra na racionalidade moderno-instrumental” (Hermann, 2002, p. 83). Em outras palavras, a educação pode interpretar seu próprio modo de ser e suas formas de racionalidade da ação, em suas múltiplas culturas e diferenças. Isso nos leva a pensar que há um processo educativo que amplia o conhecimento a partir da cientificização, potencializando a compreensão do que é abordado.

A hermenêutica pode ser compreendida como a maneira pela qual interpretamos algo no movimento que interessa e constitui o ser humano, de formar-se e educar-se. A interpretação decorre de um texto, um gesto, uma atitude, uma palavra de abertura e relação com o outro, que é capaz de se comunicar, de interagir. A hermenêutica busca uma reflexão e uma compreensão sobre aquilo que vemos, lemos, vivenciamos, criando uma cultura imersa em diferentes tradições e experiências. Implica também na forma como realizamos o movimento para nos (re)conhecer a partir das experiências no mundo, ou seja, na medida em que interpretamos algo, relacionamos diretamente com a visão de mundo que temos, advindas de nossas experiências anteriores. (Sidi; Conte, 2017, p. 1944).

Em suma, a arte de ensinar a compreensão expõem as estruturas existenciais presentes no agir humano e social, no sentido de revelar o que parece familiar, questionando-o e trazendo os desdobramentos de uma tradução, que envolve riscos, avanços, retrocessos e a diversidade de expressões vitais.

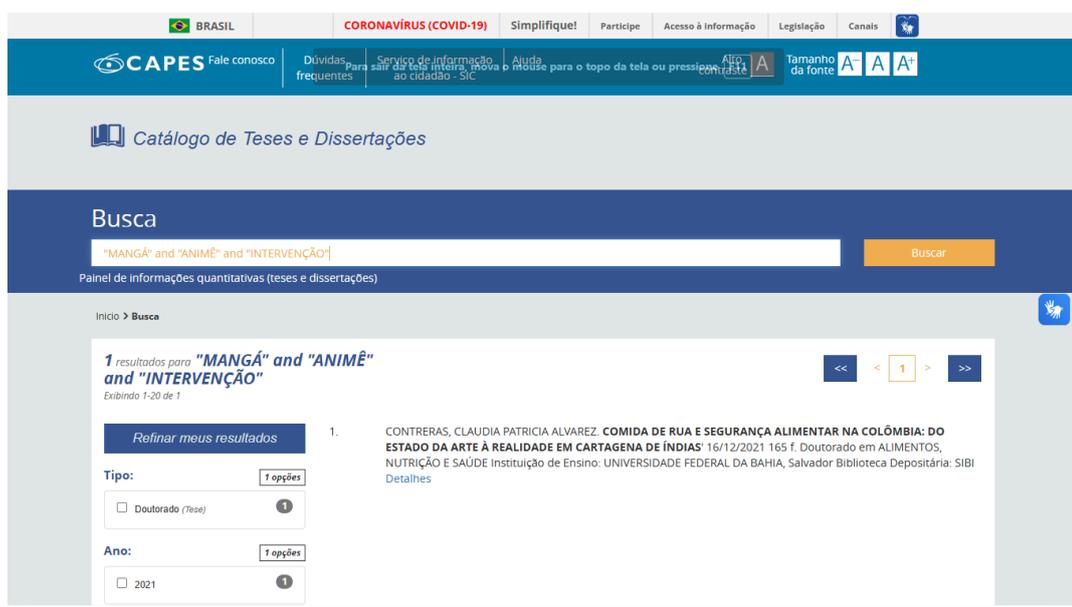
5.2 Aproximações e incursões com as produções do campo

Após a qualificação, realizou-se as modificações necessárias sugeridas pelos avaliadores e seguimos uma nova investigação com novos descritores intrinsecamente relacionados ao tema desta pesquisa. Assim, mantivemos a mesma plataforma digital de busca bibliográfica para a execução destas incursões.

Para conduzir a revisão bibliográfica, foi utilizado as palavras-chave "*mangá*" and "*mangaká*" and "*quadrinhos japoneses*" and "*animê*" and "*anime*" and "*animações*

japonesas" and *"mangás*" and *"intervenção*" and *"sócio emocional*" e não conseguimos nenhum resultado aparente. Ainda preocupado em obter algum resultado com estes descritores foram retirados os descritores *mangaká*, *quadrinhos japoneses*, *anime*, *animações japonesas* e *mangás*, ficando somente *"mangá"* and *"animê"* and *"intervenção"* and *"socioemocional"*. Novamente, foi realizado as buscas e permaneceram os desencontros, nenhum resultado foi obtido. Mais uma vez foi reduzido os descritores para *"mangá"* and *"animê"* and *"intervenção"* e obtivemos apenas um resultado que não coincide com esta proposta, em termos de contexto histórico e social.

Imagem 9 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES



Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Num segundo momento, foi removido os descritores "intervenção" e "socioemocional" para realizar a busca, somente com *"mangá"* and *"animê"* que gerou 67 resultados.

Imagem 10 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES

The screenshot shows the search results page for the CAPES Theses and Dissertations Catalog. The search query is "MANGÁ" and "ANIMÊ". The results are displayed in a list format, with filters for type and year. The results are as follows:

Tipo	Quantidade
Mestrado (Dissertação)	43
Doutorado (Tese)	17

Ano	Quantidade
2021	20
2022	20
2019	13
2020	8

The list of results includes the following entries:

- COUTINHO, KESLEY GABRIEL BEZERRA. **OTAKU: produção de sociabilidade entre jovens matogrossenses** 16/11/2022 166 f. Mestrado em Antropologia Social Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO, Cuiabá Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFMT
- PINHEIRO, TABATAH RODRIGUEZ DE CARVALHO. **Avaliação da adição de (Mangifera Indica L.) na alimentação de vacas da raça Sindi** 02/03/2023 36 f. Mestrado em Ciência e Saúde Animal Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE, Patos Biblioteca Depositária: BIBLIOTECA DO CSTR/UFGG
- CRUZ, MARISETE AUGUSTA DA. **O animê e o mangá "Naruto" como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna** 09/06/2022 242 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE TIRADENTES, Aracaju Biblioteca Depositária: Biblioteca Jacinto Uchôa de Mendonça
- PEREIRA, GABRIELA PEREIRA DE. **Desenhos de Mangá e Paper Toys: a cultura otaku e a linguagem audiovisual articulando matemática e arte na educação escolar** 08/07/2019 190 f. Mestrado Profissional em ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS, Pelotas Biblioteca Depositária: Biblioteca das Ciências Sociais - UFPel
- SILVA, MANOELY VIRGINIA DUARTE DE BARROS. **Estudo preliminar de propriedades biológicas de extratos da macroalga Padina pavonica (Linnaeus) Thivy 1960 e sua incorporação na produção de revestimento comestível ativo para a conservação pós-colheita de mangas Tommy Atkins** 23/10/2022 undefined f. Doutorado em QUÍMICA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, Recife Biblioteca Depositária:

Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Ao refinar os resultados para mestrado e doutorado, conseguimos os resultados a seguir.

Quadro 4 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES

Tipo	Resultados
Mestrado (Dissertação)	43
Doutorado (Tese)	17

Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Neste momento, delimitarei os achados no período que foi determinado anteriormente, entre 2013 a 2022, circunscrevendo os resultados aos últimos dez (10) anos, com as palavras-chave "mangá" and "animê".

Imagem 11 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES

Exibindo 1-20 de 67

Refinar resultados por: Ano (8)

Pesquisar

Informe um termo para buscar...

2004 (1) 2009 (1) 2012 (1) 2019 (13)

2020 (8) 2021 (20) 2022 (20) 2023 (3)

<< < 1 > >>

2023 3

Autor: 67 opções

ALEILSON DA SILVA RODRIGUES 1

ALEXIA ELOAR FELIX CAVALCANTE 1

ALEXSANDRO MACHADO 1

6. Depositária: FIGUEIREDO, TOMAZ CASTRILLON DE. **NAUSICÁ ATRAVESSA O PACÍFICO: ADAPTAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO DE NAUSICÁ DO VALE DOS VENTOS, DE HAYAO MIYAZAKI**' 21/02/2021 225 f. Mestrado em HISTÓRIA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, Goiânia Biblioteca Depositária: UFG

7. Depositária: SILVA, FRANCISCO ALVES DA. **A NARRATIVA DO HERÓI: UM MITO CHAMADO NARUTO**' 28/07/2019 126 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO E CULTURAS MÍDIÁTICAS Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA (JOÃO PESSOA), João Pessoa Biblioteca Depositária:

8. Depositária: RODRIGUES, ALEILSON DA SILVA. **CIÊNCIA POR MEIO DA CULTURA OTAKU: UMA ANÁLISE DA CIRCULAÇÃO DO CONHECIMENTO EM ANIMÉS**' 06/07/2022 222 f. Doutorado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS, Maceió Biblioteca Depositária: Repositório Digital UFAL

Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Com este refinamento de período, resultou em 55 trabalhos entre mestrado e doutorado na plataforma de Catálogo de Teses Dissertações da CAPES.

Imagem 12 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES

55 resultados para "MANGÁ" and "ANIMÊ"

Exibindo 1-20 de 55

Refinar meus resultados

Tipo: 2 opções

Mestrado (Dissertação) 40

Doutorado (Tese) 15

Ano: 4 opções

2021 19

2022 17

2019 12

2020 7

1. COUTINHO, KESLEY GABRIEL BEZERRA. **OTAKU: produção de sociabilidade entre jovens matogrossenses**' 16/11/2022 166 f. Mestrado em Antropologia Social Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO, Cuiabá Biblioteca Depositária: Biblioteca Central da UFMT

2. CRUZ, MARISETE AUGUSTA DA. **O animê e o mangá "Naruto" como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna**' 09/06/2022 242 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE TIRADENTES, Aracaju Biblioteca Depositária: Biblioteca Jacinto Uchôa de Mendonça

3. SILVA, MANOELY VIRGINIA DUARTE DE BARROS. **Estudo preliminar de propriedades biológicas de extratos da macroalga Padina pavonica (Linnaeus) Thivy 1960 e sua incorporação na produção de revestimento comestível ativo para a conservação pós-colheita de mangas Tommy Atkins**' 23/10/2022 undefined f. Doutorado em QUÍMICA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO, Recife Biblioteca Depositária:

4. FIGUEIREDO, TOMAZ CASTRILLON DE. **NAUSICÁ ATRAVESSA O PACÍFICO: ADAPTAÇÃO E INTERNACIONALIZAÇÃO DE NAUSICÁ DO VALE DOS VENTOS, DE HAYAO MIYAZAKI**' 21/02/2021 225 f. Mestrado em HISTÓRIA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS, Goiânia Biblioteca Depositária: UFG

5. SILVA, FRANCISCO ALVES DA. **A NARRATIVA DO HERÓI: UM MITO CHAMADO NARUTO**' 28/07/2019 126 f. Mestrado em COMUNICAÇÃO E CULTURAS MÍDIÁTICAS Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA (JOÃO PESSOA), João Pessoa Biblioteca Depositária:

Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Em seguida, na seção Grande Área de Conhecimento, Ciências Humanas, e na Área de Conhecimento foi selecionado Educação, resultando em três trabalhos encontrados pelo sistema.

Imagem 13 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES



Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Acesso aos três trabalhos encontrados

Imagem 14 - Resultados do Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES



Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Em seguida, foram aplicados alguns critérios para a análise, com o objetivo de incluir e excluir os trabalhos, de acordo com a afinidade temática, as necessidades e interesses objetivados. Esses critérios incluíam o idioma Português e a publicação de 2013 a 2022, tendo em vista que este período abrange a avaliação quadrienal da plataforma Sucupira, que afere a qualidade dos cursos de mestrado e doutorado das instituições no Brasil.

Trabalhos que envolvam animês, mangás, intervenção e socioemocional na educação, especialmente, que vão se alinhando com os saberes teóricos e experienciais que alicerçam esta pesquisa. Em outro refinamento, foi usado como critérios de exclusão as pesquisas que não contemplam a temática de animês,

mangás e desenvolvimento socioemocional, que estão em língua estrangeira e que não abordam sobre as questões específicas da pesquisa.

Dentre estes resultados, optou-se por uma filtragem dos trabalhos que mais se assemelham com a presente investigação e cujos resultados pretende-se analisar aprofundar. Saliento que dentre estes 67 trabalhos, foram analisadas apenas três (3) referências das produções científicas, conforme o quadro abaixo.

Quadro 5 - Pesquisas no Catálogo de Teses e Dissertações - CAPES

Título	Tipo	Autor/ano	Resumo
O animê e o mangá "Naruto" como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna	Dissertação	CRUZ, Marisete Augusta da (2022)	Com a globalização e a conseqüente desterritorialização, produtos da sociedade hipermoderna surgem e permitem que fusões culturais aconteçam, sejam aceitos, transformem hábitos e comportamentos. A tecnologia também fruto dessa hipermodernidade auxiliou no esfacelar do tempo/espaço transformou a cultura nacional em mundial e proporcionou a cultura japonesa adentrar no Brasil e em outros países universalizando, homogeneizando, tornando híbrido, cultura mundo que tornou possível a expansão do animê e do mangá "Naruto". Em contrapartida, <i>o ensino da língua portuguesa não vem conseguindo acompanhar tais evoluções</i> ; aqui entra o gênero que já faz parte da conexão neural dos jovens, possui sentido, são representações emotivas íntimas/sensíveis capaz de interessá-los, orientá-los, estimulá-los como subsunçor (conhecimento prévio necessário para a ancoragem do novo conhecimento) para a aprendizagem significativa da Língua Portuguesa. Sendo assim, esta pesquisa tem como objetivo geral compreender o animê/mangá como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna com adolescentes e jovens assistidos pelo Instituto Luciano Barreto Júnior durante a pandemia. A metodologia utilizada para desenvolver este estudo encontrou subsídios na pesquisa qualitativa e na etnopesquisa-formação. Concluiu que há potencialidades do animê/mangá "Naruto" no ensino de língua materna, na melhoria de sua percepção e, também em questões voltadas ao emocional; a importância/poder do professor em ato/potência na negociação; além de deixar a disposição da classe docente e científica uma pesquisa in loco em diferentes níveis de educação, que sirva de dispositivo para buscar soluções para velho problema: a aprendizagem significativa.
Ciência por meio da cultura Otaku: uma análise da circulação do conhecimento em animes	Tese	RODRIGUES, Aleilson da Silva (2022)	Na atualidade, a difusão da cultura pop japonesa no planeta é intensa e alcança um público grande desde a década de 1980, que se autodenomina <i>otaku</i> , diverso e multicultural, que interage e convive, em grande parte virtualmente, tendo como instrumentos de mediação os animes e produtos derivados destes, como vestimentas, jogos e mangás. Observamos o crescimento desse público mundial, de diversas faixas etárias, bem como acompanhamos preliminarmente os próprios enredos dos animes e buscamos na literatura trabalhos que

			<p>reconheçam e legitimidade desses produtos culturais audiovisuais nos processos comunicativos, na formação de grupos sociais, com identidade própria, entrelaçada com as diversas culturas. A partir desse olhar para o conteúdo dos animes, os sujeitos que os consomem e dos estudos sobre o acesso dos diversos sujeitos ao conhecimento das ciências, que segue a perspectiva da enculturação científica, construímos uma asserção inicial de que através desses produtos e das interações a partir deles, é possível comunicar ciência e permitir a construção conceitual, a noção da investigação científica, da ciência e tecnologia, a postura responsável e tomada de decisão. Ao identificar e caracterizar ações no processo de circulação do conhecimento científico em animes defende que há um processo de enculturação científica e circulação intercoletiva do conhecimento científico nos grupos <i>otaku</i>, que consomem os animes, com potencial para a divulgação científica e para a educação científica formal, não formal e informal, mas que esse processo carece de reflexões e organização de um arcabouço teórico-metodológico, para que esses produtos sejam utilizados na difusão do conhecimento científico. Foi realizado um estudo do conteúdo de seis animes, sendo três de ampla divulgação nas últimas duas décadas e três de divulgação mais recente, porém com nítida proposta de discussão de conteúdo científico. Foram acompanhados os episódios, capturado o conteúdo científico e submetidos à análise de conteúdo. Como principais resultados, sumarizamos a presença e abordagem de elementos da natureza da ciência, como a representação de cientistas e da investigação científica, de modos peculiares e abrangendo diferentes direcionamentos, bem como a apresentação de conceitos e referências a conceitos científicos, com menções, explicações e associação entre atividade verbal e imagens, além de elementos da pseudociência. Ambos os resultados dialogam com a perspectiva da circulação intercoletiva do conhecimento entre sujeitos cientistas e não cientistas, que constituem a vida em sociedade.</p>
<p>"NÃO PRECISO SER UMA PRINCESA": representações fílmicas do gênero feminino na Walt Disney'</p>	<p>Dissertação</p>	<p>MACHADO, Aline Alves (2021)</p>	<p>Esta dissertação está vinculada ao Grupo de Estudos e Pesquisas em História e Historiografia do Brasil (GEPHEB) e à linha de pesquisa "História, Sociedade e Educação" do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul (UEMS). A pesquisa objetiva compreender e problematizar representações das relações de gênero que princesas dos filmes animados da Walt Disney disseminam, destacando-as como protagonistas, personagens histórico-culturais e simbólicas do feminino. O período é de 1998 a 2016, cujo <i>corpus</i> documental selecionado foram quatro filmes: Mulan (1998), A Princesa e o Sapo (2009), Valente (2012) e Moana - um mar de aventuras (2016). A pesquisa é qualitativa interpretativista e parte da metodologia da revisão bibliográfica e estudo, a partir dos aportes feministas e de gênero, estabelecendo aproximações com perspectivas culturais e alguns pressupostos foucaultianos, promovendo assim, atravessamentos entre os campos da história, cinema e educação. Os filmes animados de princesas, frutos do sistema capitalista, são parte do dispositivo cinematográfico, tecnologias de gênero e/ou artefatos culturais, permeados de marcas patriarcais ocidentais e poder discursivo, formativo e representativo da sociedade perpassando um modelo hegemônico de</p>

		<p>feminilidade como um regime de verdade; entretanto, mudanças observadas nas configurações das personagens remanescentes imbricam-se com lutas dos movimentos feministas pela emancipação dos direitos da mulher e pela igualdade de gênero. Como resultado foi possível aferir uma relação intrínseca entre fortalecimento das discussões de gênero e as transformações no estereótipo das princesas remanescentes da franquia Disney Princesa, ou seja, da representação de uma mulher passiva, submissa e atrelada ao casamento com um príncipe salvacionista como símbolo de felicidade à representação das princesas modernas (Tiana e Mulan) e as antiprincesas (Merida e Moana), que assumiram representações mais empoderadas e inovadoras, questionando tradições e modificando seus destinos. Para tanto, foram analisadas transformações físicas dessas personagens (vestimentas, objetos de defesa pessoal ou de valor, cabelos e representação negra) e comportamentais (mais ativas, aventureiras e atreladas à figura de heroínas que se apoiam no empoderamento e sororidade feminina como instrumentos para conquistarem outros finais felizes). Conclui-se que aproximação das princesas da Disney com o feminismo é algo complexo e contraditório: de um lado, é inegável que houveram transformações físicas e comportamentais como uma tentativa de aproximação das princesas remanescentes às pautas feministas mais sutis ligadas à diversidade e equidade dos gêneros, a fim de desviarem-se críticas, abarcar novas subjetividades e ampliar o público receptor às princesas da Disney e demais produtos de consumo a elas atrelados, e, por outro lado, observa-se que não tiveram grandes rupturas de paradigmas, visto que a Disney se mantém como marca conservadora, que dissemina o princesamento, um padrão de normalização e disciplinarização do corpo feminino meramente reproduzidos a meninas e mulheres. Estas, educadas como “princesinhas” belas, frágeis, delicadas, silenciadas e carregadas de estereotípias femininas, mas que sejam incentivadas a conquistarem criticamente o lugar e o espaço que quiserem, abrindo caminhos para uma formação midiática e pedagógica mais equânime para todos/as.</p>
--	--	---

Fonte: Dados coletados pelo autor da pesquisa (2023).

Dentre os trabalhos selecionados, destacamos duas dissertações e uma tese de doutorado. De modo geral, estas pesquisas estão voltadas para a área de educação e se destacaram por abordar perspectivas que rompem com paradigmas morais, ampliando o conhecimento crítico sobre questões humanas em suas diversas faces, englobando estudos de gênero em História. No entanto, nem todos utilizam mangás e animês como objetos de pesquisa, como exemplificado por Machado (2021), mas agregam debates sobre gênero e empoderamento.

5.3 Principais tendências mapeadas: o que os estudos dizem?

As teses e dissertações abordam diferentes campos miscigenados das culturas, linguagens, artes, comunicações, tecnologias e educação. A seguir, descrevemos brevemente os estudos evidenciados. Em 2014, a pesquisa *Death Note: conjurações entre autoria, escrita e morte*, de Viviane Theodorovicz, busca relacionar o processo da escrita e a autoria a partir de uma representação dos personagens Raito e Ryuuku, em que o primeiro servirá como uma metáfora do conceito de autoria e o outro como influência.

Em seus desdobramentos, a autora realiza um passeio cultural pelo Japão, bem como os entraves presentes no ato de escrever, com o objetivo de realizar uma leitura metafórica dos personagens do animê *Death Note*. Com base nos teóricos Roland Barthes, Michel Foucault e Maurice Blanchot, a autora verifica que o discurso do personagem Raito, conjurava poderes ao receber da sociedade que a criminalidade havia diminuído, apesar de ter controle sobre a vida e a morte. Raito, em momento algum, foi capaz de controlar o julgamento da sociedade quanto aos seus atos, e, ao final, descobre que a violência de sua obra se volta contra ele, ao ter seu nome escrito no *Death Note* pelo shinigami Ryuuku, o que culminaria em sua morte.

No trabalho de Gabriel Theodoro Soares (2013), intitulado *Cosplay: Imagem, Corpo, Jogo*, o autor busca aproximações entre as imagens de personagens criada pela cultura pop japonesa com os sujeitos. Baseando-se em uma leitura empírica e com uma metodologia de um movimento simbólico (Flusser, 1994), o autor analisa como as pessoas que frequentam eventos de animês se utilizam por meio do cosplay para se fazerem presentes no mundo material. Ou seja, utiliza-se do caráter iconográfico das imagens para entender como elas podem dominar o corpo (pelo consumo) e como as imagens estão mais próximas de nós do que imaginamos.

Na dissertação *Afrosamurai: uma análise sobre a representação de um herói e protagonista negro na narrativa transnacional do animê Vitória*, Edson Alves Rangel (2016) busca compreender as manifestações e significados ocultos das comunicações, decompondo o seu objeto de pesquisa com questões que são potencialmente relevantes para o negro na construção de uma representação que envolve o protagonista da série. Ao examinar a narrativa do animê, bem como a

linguagem que trabalha a imagem em movimento, o autor infere que a questão da representação do negro e seus possíveis efeitos positivos ou negativos passa, necessariamente, por redimensionamentos diversos, como de gênero e de classe. O autor reforça a sugestão para que essas variáveis sejam consideradas para a análise de objetos que envolvam essa questão.

O trabalho *Legendar e Distribuir: o fandom de animês e as políticas de mediação Fansubbernas Redes Digitais*, da autora Krystal Cortez Luz Urbano (2013), investiga as práticas do fandom *online* de animês, com foco particular no circuito alimentado pelos *fansubbers* e seu sistema de colaboração, que consiste na tradução, legenda e distribuição informal de produtos audiovisuais da Ásia oriental, geralmente, animês, no universo das redes digitais. Ao utilizar a abordagem da etnografia, em seus apontamentos finais, a autora defende que a natureza irregular da distribuição global dos animês, fortemente ligada aos incentivos comerciais das produtoras japonesas e às restrições das distribuidoras locais (no Brasil), é um dado significativo nesse sentido e que aponta para essa direção. Nesse sentido, um prisma elementar para a compreensão das forças que estão em jogo nas dinâmicas culturais contemporâneas se encontra, principalmente, nas ações e práticas dos consumidores culturais que emergem do imaginário que permeia os produtos de mídia japoneses nos países estrangeiros, em especial, os animês.

A autora Geovana Siqueira Costa (2021), em sua dissertação *O Fanstasma Do Futuro: Interfaces Tecnológicas Na Animação Japonesa Ghost In The Shell (1995)*, analisa a historiografia nas imagens de futuro construídas pela animação *Ghost in the Shell*. Por se passar em um futuro distópico denominado como *cyberpunk*, a animação traz em sua narrativa temas como a tecnologia, futuro e temporalidade. Em suas reflexões finais, afirma que a imagem de futuro se constitui distante dos progressismos utópicos ou das distopias paralisantes, e imagina o porvir através da (des)integração de elementos, das imagens gráficas digitais, da sincronização entre som e imagem, da variabilidade e da (des)incorporação. A autora conclui que a imaginação e a especulação se tornam fortes aliadas ao de viver o tempo fora do lugar, não havendo uma forma única de pensar o mundo, deixando bem claro em seu trabalho que a imagem também é historiografia.

A dissertação “*Animês e Mangás: a identidade dos adolescentes*”, de Pablo Rodrigo Santoni (2017), vai ao encontro de nossa pesquisa ao referir-se à

aprendizagem significativa e ao relacionar o impacto que estes artefatos culturais influenciam os educandos que consomem as animações e mangás. A pesquisa busca entender se existem reflexos dessas influências, nos modos de pensar, nos trabalhos escolares, no lazer, nas amizades e na importância na vida dos estudantes. Apesar de ser uma pesquisa da área das artes visuais, ao trazer estas questões para o âmbito educacional, ajuda-nos a compreender os impactos que tais animações tem no desenvolvimento socioemocional dos sujeitos.

O autor conclui que os animês e mangás atuam em nossa sociedade como formadores de identidade, pois os personagens de animês e as narrativas ali apresentadas são vistas como lições de vida que tomam de exemplo para si. Outro fator que corrobora com a pesquisa em tela, é o fato de que os estudantes entrevistados são de uma escola periférica da cidade de Ceilândia, onde os índices de vulnerabilidade social estão presentes. Nessas áreas, é possível que jovens tenham tempo e interesse de curtirem as mídias nipônicas, pois as crianças não saem pra rua para brincar. Dessa forma, utilizam a internet como meio de lazer e os animês e mangás como passatempo.

A tese de doutorado *Palavras e imagens: a transposição do mangá para o animê no Brasil*, de Danielly Batistela (2014), traça um levantamento absolutamente completo de todos os elementos japoneses de cunho histórico, social, cultural, ideológico e comportamental traduzidos semioticamente ao *corpus* da pesquisa. Ao referenciar os aspectos histórico, social, cultural, ideológico e comportamental nipônicos, por meio das palavras e imagens do mangá e do animê, a autora se baseia no referencial teórico do processo tradutório intersemiótico de Plaza. Utilizando-se da teoria semiótica peirciana, ela explica que as traduções de um meio para outro podem ser icônicas, indiciais ou simbólicas e que a obra resultante dessa tradução mantém uma relação de primeiridade, secundidade ou terceiridade com a original. Em suas considerações finais, a autora constata que a representação histórica japonesa por meio do jogo de imagens e palavras do mangá está atrela a diversos princípios, constituindo-se na base fundamental do código de conduta não escrito reverenciado, praticado e partilhado por todas as personagens pertencentes ao *corpus* pesquisado. É na exacerbação da ética e do respeito à justiça, à benevolência, ao amor, à sinceridade, à honestidade e ao autocontrole, que culmina a caracterização das protagonistas trabalhadas pela autora.

Na dissertação *Pós-humanismo na máquina anímica: visões explosivas do humano na animação japonesa*, Angela Longo (2017) aponta que o pós-modernismo é uma tentativa de recuperar a subjetividade como parte integrante do sujeito, promovendo a sua relação com o mundo. A autora realiza um estudo sob o pressuposto de que, se a construção da animação se dá por *layers* ou camadas que misturam diferentes técnicas e perspectivas visuais, podemos dizer que elas revelam o pensamento em ação na animação, baseando-se nas argumentações de Nietzsche e Derrida e autores pós-humanistas. Em suas conclusões, destaca que o homem, como fantasma de si mesmo, precisa estabelecer uma escolha indivisível, onde assume a responsabilidade de sua significação. Além disso, a relação com o corpo e a subjetividade é fundamental para promover a divergência e a heterogênesse da máquina anímica, tecendo uma crítica pós-humanista em direção a uma emancipação política, ética e estética.

No trabalho, *Animê Como Recurso de Soft Power: Comunicação e Cultura na Situação de Globalização*, Quise Gonçalves Brito (2013) utiliza o modelo teórico da comunicação como cultura, entendida como sistema de significação através da qual uma ordem social é comunicada, reproduzida, experimentada e explorada e como um processo simbólico em que a realidade é produzida, mantida, restaurada e transformada. O conceito de *Soft Power* (estratégia de gestão do poder através do uso de fontes de atratividade, entre as quais a cultura, oferece uma ferramenta fundamental nesse sentido) é explorado como justificativa da aceleração em larga escala da cultura pop japonesa (internacionalmente). Entre as características recorrentes encontradas na literatura consultada sobre animês para justificar a alta penetração que esses conteúdos tiveram fora do Japão em tão curto período de tempo e pela concorrência de estúdios, observamos a segmentação das produções e o volume de animações disponíveis no mercado brasileiro. Essa variedade no segmento veio a preencher a lacuna que havia entre as produções infantilizadas dos programas matinais e as novelas, jornais e minisséries, direcionados ao público adulto.

Nas considerações finais, a autora justifica que os animês são importantes recursos culturais, oferecendo entretenimento ao público jovem pensado para o público jovem, além de promover narrativas de imagens de Japão, da sociedade e dos valores japoneses que podem ser percebidas não apenas nas animações em si, mas também em relação ao seu processo de produção. Essas imagens que pairam

sobre o animês reforçam, implicam e reformulam concepções que já existem em um senso comum global que é difundido pelos meios de comunicação a respeito do Japão e da identidade japonesa.

Paulo Rozenberg Travancas (2017), no trabalho intitulado *Eventos de Animê: da cultura Pop Japonesa à cultura Pop Mundial*, realizou uma pesquisa de campo, de inspiração etnográfica, com observação participante, elaboração de diário de campo, registros (fotográficos, de vídeo e de áudio) e realização de entrevistas semiestruturadas em profundidade. Nas conclusões, o autor infere que os frequentadores dos eventos tecem redes de relações em seus espaços de partilha de sentimentos e significados, reconhecendo uns nos outros experiências comuns.

Tais vivências partilhadas, somam-se aos imaginários acionados por seu gosto pela cultura pop, revelam uma potência estético-comunicativa que toma corpo nos eventos de cultura pop, permitindo que inúmeras pessoas com gostos tão variados se congreguem em uma mesma festa. A estética, ao fazer do sentir algo junto com outros um fator de socialização, possibilita que esses sujeitos, que podem fazer parte de uma ou mais tribos urbanas, se distingam em certa medida, mas também se dissolvam num todo maior, de *ethos* e modos de partilha do sensível, numa unicidade que não se reduz à unidade.

Outra dissertação que se alinha com a presente pesquisa e se destaca por uma prática significativa e socioemocional, é *O animê e o mangá "Naruto" como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna*, de Marisete Augusta Cruz (2022). O cenário pandêmico, entre perdas e sofrimento, levou à ampliação das possibilidades da língua portuguesa nas aulas de Português, mediadas por dispositivos móveis. Tal ampliação serviu como suporte para o enfrentamento de questões socioemocionais como a timidez, o sentimento de inferioridade, falta de autoconfiança, autoestima e medo de errar para aprender. A autora traça um caminho que contribui para a aprendizagem significativa ao dar um novo (re)conhecimento ao animê/mangá Naruto, tornando possível a (re)ligação entre o sentido dos jovens e os saberes aprendidos em português. Tal animação foi implementada como um dispositivo subsunçor, termo utilizado pela autora por ser um símbolo significativo do jovem.

Após os processos e experiências realizadas, o ensino do português com a utilização do animê/mangá Naruto conseguiu transformar a percepção de 76,4% dos

jovens em relação à disciplina positivamente. Além disso, 96,6% dos jovens que classificaram o ensino como ótimo ou bom e apenas 3,4% como regular. Naruto como subsunçor possibilitou que as aulas de Português tomassem forma, ampliassem possibilidades e modificassem relações, seguindo as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular.

O fato de a narrativa ser considerada como diversão e sob uma ótica emocional contribuiu para a aprovação dos estudantes, tornando a disciplina de Português mais significativa, conseqüentemente mais atrativa, divertida e participativa. Para isso, as estratégias de motivação foram incorporadas nas aulas através de Naruto e suas histórias de superação, lições de moral por apresentar o personagem humano que erra, acerta, possui defeitos, qualidades e problemas, mas que também enfrenta as adversidades da vida com coragem e hábitos de estudo para provar para si e para os outros que tem condições e capacidades de evoluir através de aprendizagens socioemocionais. Ações de responsabilidade pessoal, com o outro e com a natureza e com o mundo, de confiança, autorrespeito, empatia, persistência, compartilhamento, compreensão, vontade, resiliência, superação, aspiração, coragem, força, garra, esforços, reconhecimento, participação, envolvimento, percepções, planejamento, possibilidades, inspiração, foco, ousadia, desafio, evolução, erros, acertos, constância, finitude, infinidade e jornada formativa nomeiam e simbolizam a fusão de *chakra* entre os participantes dessa pesquisa.

A dissertação *Ali é o Leste e Julieta é o Sol: Romeu e Julieta Renascem em Animê na Terra do Sol Nascente*, da autora Diandra Souza Santos (2015), visa discutir como os tradutores de *Romeu e Julieta* transformam o texto de partida shakespeariano, levando em conta as características desse novo meio de expressão, bem como as expectativas e preferências de um novo público-alvo, estabelecendo, ao mesmo tempo, diversos diálogos não apenas com *Romeu e Julieta*, mas também com diferentes textos shakespearianos. A autora conclui que traduzir sempre será a prática da diferença em vários níveis: linguístico, semiótico e cultural. Acrescenta que a tradução diferente nos possibilita outras leituras e múltiplos olhares de uma mesma obra, bem como provoca novas possibilidades de deslocamento, transformações e relações estabelecidas, que se revelam infinitas, pois sempre teremos novas releituras, novas interpretações e novos olhares sobre um mesmo texto, todos marcados pela diferença de leitura de mundos interpretativos.

A dissertação de Graciele de Paula Santos Cordeiro (2020), intitulada *Investigando estratégias de tradução do japonês: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê One Piece*, aborda um conjunto de dados linguísticos textuais coletados criteriosamente, com foco nas traduções oficiais e não oficiais do animê *One Piece*. Em suas considerações, a autora afirma que o contraste entre legendas amadoras e oficiais, o ensino e a prática tradutória, traz benefícios a ambos os lados. Os tradutores amadores, por vezes, empregam elementos criativos em suas legendas que podem ser utilizados por profissionais, e os tradutores profissionais experientes podem contribuir para o aperfeiçoamento da tradução amadora.

No trabalho de Cruz (2021), destaca a relevância no que tange ao ensino da língua materna a melhoria da percepção, principalmente em torno de questões voltadas ao emocional do sujeito, para a aprendizagem significativa. Na tese de Aleilson da Silva Rodrigues (2022), são identificadas ações no processo de circulação do conhecimento científico em animês, tais como Pokémon, Dr. Stone, Dragon Ball, Fullmetal Alchemist, Cells at Work e Naruto, para a divulgação científica e para a educação científica formal, não formal e informal. A discussão de conteúdo científico acompanhou os episódios, capturando o conteúdo científico por meio de elementos da natureza da ciência, como a representação de cientistas e da investigação científica, bem como pela apresentação de conceitos e referências científicas, com menções, explicações e associação entre atividade verbal e imagens, além de elementos da pseudociência.

Por sua vez, Aline Alves Machado (2021) problematiza as representações das relações de gênero que as princesas dos filmes animados da Walt Disney disseminam, destacando-as como protagonistas, personagens histórico-culturais e simbólicas do feminino. Sua obra contribui para fortalecer as discussões autocríticas e as transformações em torno dos estereótipos das princesas remanescentes da Disney. A autora infere que reflexões críticas das personagens auxiliam na atitude de não apenas reproduzir ideias estereotipadas de princesinhas belas, frágeis, delicadas e silenciadas, que fragilizam o gênero feminino, mas incentivam a conquistar um espaço democratizado e igualitário, abrindo caminhos para uma formação midiática e pedagógica de reconhecimento na cultura e no contexto atual.

As pesquisas mencionadas, de modo geral, exploraram o potencial dos animês e mangás para melhorar a aprendizagem da língua materna (Língua Portuguesa)

entre adolescentes e jovens. Elas evidenciam tendências e áreas de interesse que integram a globalização e a desterritorialização de produtos culturais, uma vez que animês e mangás transcendem fronteiras geográficas e culturais. Essas pesquisas apontam para a capacidade desses produtos culturais de permitirem fusões de hibridização cultural, nas quais elementos de diferentes culturas se misturam e transformam hábitos e comportamentos na sociedade contemporânea (Cruz, 2021; Cordeiro, 2020; Soares, 2013; Rangel, 2016; Urbano; 2013). As investigações observam a capacidade da cultura japonesa de se tornar global e hibridizar-se com outras culturas diversificadas, utilizando os interesses e conexões emocionais dos estudantes como base para a aprendizagem significativa.

As pesquisas analisadas evidenciam as influências das tecnologias e dos desafios educacionais na transformação da cultura e no acesso a diferentes culturas representadas por animês e mangás. Também apontam para a necessidade de adaptar o ensino da língua materna para acompanhar essas mudanças, destacando um desafio educacional relevante (Cruz, 2021; Travancas, 2017). Enfim, as produções refletem tendências de adaptar abordagens de ensino para atender às necessidades e interesses dos estudantes na era da globalização e da tecnologia, de usar métodos qualitativos para explorar questões complexas, de vivências na pesquisa científica e contextualizadas em diferentes temas.

Além disso, as pesquisas se alinham com tendências educacionais que reconhecem a importância do professor na mediação e provocação do processo de aprendizagem, destacando seu papel social na implementação de estratégias de ensino inovadoras relacionadas à cultura pop japonesa e sua influência na sociedade contemporânea. Ao analisarem como a cultura pop japonesa, especificamente os animês, influenciam a disseminação do conhecimento científico, reconhecem que a cultura é diversa e multicultural, e que os animês desempenham um papel significativo nesse universo de relações híbridas e moventes, bem como mencionam elementos de pseudociência.

A transformação nas representações das princesas ao longo do tempo, de figuras passivas e submissas a personagens mais empoderadas de inteligência emocional, reflete nos trabalhos mudanças complexas, contraditórias e lutas dos movimentos feministas, rompendo com os padrões conservadores da marca de territórios colonizadores por desigualdades de gênero e sociais. Ambas as pesquisas

exploram como a cultura pop, seja através de animês japoneses ou filmes de animação da Disney, desempenha um papel na construção de identidades, na disseminação de conhecimentos e na formação de valores e de diálogos culturais na sociedade contemporânea. Elas também destacam a importância de uma abordagem crítica e reflexiva para compreender os impactos desses produtos culturais na educação e na cultura.

Cabe notar que alguns trabalhos não puderam ser acessados no catálogo de teses e dissertações da CAPES. Após o mapeamento das produções do campo, passaremos às relações com os saberes na esfera educacional, catalogando as práticas realizadas com as pesquisas nas escolas, com o objetivo de aproximar as produções japonesas das experiências pedagógicas.

6 PANORAMA DAS INVESTIGAÇÕES RASTREADAS

Neste capítulo, buscaremos situar como estão sendo realizados os estudos de estado de conhecimento. Esses estudos levam à reflexão e síntese sobre a produção científica de uma determinada área, em um determinado espaço de tempo (Morosini; Nascimento; Nez, 2021). A identificação, registro e categorização dos estudos permite ao pesquisador definir práticas que orientem a compreensão de um fenômeno humano. Uma pesquisa interessante que dialoga diretamente com o estado de conhecimento aqui reunido é de Baptista *et al.* (2021). No artigo intitulado *Mapeamento dos usos do mangá e animê nas Pós-Graduações Stricto Sensu brasileiras de Ensino, Educação e Artes – apontamentos e perspectivas*, os autores apresentam um panorama das mudanças no cenário social e desafiador das mídias digitais. Essas mudanças levam os professores a atualizarem as formas de ensinar.

De acordo com as autoras, “a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça a necessidade de que o estudante tenha contato com diferentes gêneros artísticos e literários” (Baptista *et al.*, 2021, p. 97). Por meio de um levantamento no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, as autoras selecionaram 14 trabalhos, sendo duas teses e 12 dissertações. As autoras concluíram que o mangá e o animê são artefatos paradigmáticos repletos de sentido e destacaram que há poucas pesquisas envolvendo os dois recursos (animê e mangá), que se concentram no sul e sudeste do país.

As pesquisadoras utilizaram a mesma fonte de buscas, o que mobilizou e tornou ainda mais interessante a nossa análise, criando outras categorias com base nos descritores. Vale ressaltar que a escolha das palavras-chave é muito importante para a delimitação e planificação dos caminhos impulsionados na pesquisa. Posteriormente, a amostra desta pesquisa será utilizada, considerando outros descritores, na busca de aproximações com a práxis educacional e o desenvolvimento socioemocional e psicossocial que nos entusiasma.

As autoras elaboraram um esquema com os resultados da busca para o descritor “mangá” e “animê”, sem nenhum resultado para “animangá” (Baptista *et al.*, 2021). O refinamento da pesquisa exige cuidado para evitar confusão com outras palavras de mesma grafia, que não se relacionam com a temática, tais como a fruta manga ou questões acerca de uma aldeia indígena chamada Aldeia Manga. Abaixo, compartilhamos um quadro elaborado pelas autoras, que demonstra os resultados numéricos da busca.

Imagem 15 - Artigos de revisão da busca



Fonte: Baptista *et al.* (2021, p. 104).

Ao realizarem este levantamento, as autoras criaram também um quadro com os dados básicos dos trabalhos selecionados, conforme mostramos a seguir. O quadro apresenta as classificações de título, autor, área de pesquisa, titulação, instituição e ano de publicação, resultando em uma visualização sistêmica dos seus resultados.

Imagem 16 - Dados básicos dos trabalhos selecionados

ID	Título	Autor	Área de pesquisa	Titulação	Instituição	Ano
1M	Suehiro Maruo: O Sublime e o Abjeto como Estética da Existência	CASTURIN O, M.R.	Artes Visuais	Mestrado	UFRJ	2010
2M	Os mangás e a reprodução de marcas identitárias dos modos de ser jovem: o novo olhar para a relação entre mídia e educação	NEVES, L. A.	Educação	Mestrado	UERJ	2007
3M	Shôjo Mangá: de Gengi Monogatari a Miuu Takaya	OI, S. K.	Artes	Mestrado	UNESP	2009
4M	Mangás: potencialidades e possibilidades para o ensino de Geografia no ensino fundamental	COELHO, V. L.	Educação	Mestrado	UFU	2014
5AM	Desenhos de Mangá e Paper Toys: a cultura otaku e a linguagem audiovisual articulando matemática e arte na educação escolar	PEREIRA, G. P.	Ensino de Ciências e Matemática	Mestrado Profissional	UFPEL	2019
6M	Das concepções à construção de uma história em quadrinhos estilo Mangá sobre o Sistema Respiratório	DALMOLIN, T. C. T.	Educação em Ciências	Mestrado	UFRGS	2016
			Química da Vida e Saúde			
7AM	Animês e Mangás: o mito vivo e vivido no imaginário infantil	NORONHA, F. S.	Educação	Doutorado	USP	2013
8M	Discutindo a Física das Marés como proposta para crise de energia elétrica	FERREIRA, J. C.	Ensino em Biociências e Saúde	Mestrado	FIOCRUZ	2016
9AM	Pedagogias da Moda e Construção de Identidades Juvenis na Comunidade Rorita-RS	SILVEIRA, P. F. P.	Educação	Mestrado	ULBRA	2012
10M	Consumo, na Linguagem dos Quadrinhos EDUCAÇÃO para o Chos: uma Análise Crítica da Revista Turma da Mônica Jovem ¹	SETUBAL, F. M. R.	Educação	Doutorado	UFES	2015
11A	Educação em Animês: Aprendendo sobre masculinidades com os Cavaleiros do Zodíaco	WAGNER, I.	Educação	Mestrado	ULBRA	2008
12A	Educação, Cultura Escolar e Mediação: Em estudo o Animê Naruto	SILVA, P. K.	Educação	Mestrado	UEM	2012
13A	O universo Anime na produção de jovens Otakus que vão à escola.	MARCON, C. S. C.	Educação	Mestrado	ULBRA	2009 ²
14A	Considerações Acerca da Leitura Crítica de Vídeos <i>Mashups</i> do Youtube	CARVALHO, M. R. M.	Ensino	Mestrado	UFERSA	2018

Fonte: Baptista *et al.* (2021, p. 104-105).

Entre as dissertações e teses defendidas no período de 2007 a 2019, catalogadas pelas autoras, houve um predomínio de estudos sobre mangá e animê nas regiões Sul e Sudeste do país, ganhando destaque a cidade de Canoas/RS. Foram três dissertações presentes na Universidade Luterana do Brasil, uma da Universidade de Pelotas e outra na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Uma

interpretação das autoras sobre o predomínio dessas pesquisas na cidade de Canoas/RS é que a região é próxima à colônia japonesa de Ivoti, a aproximadamente a 40 km de distância da cidade.

Quanto às obras presentes nas pesquisas, as autoras inferem sobre a obra de Masashi Kishimoto intitulado *Naruto*, que aparece em quatro trabalhos (4M, 7AM, 8M e 12A) (Baptista *et al.*, 2021). Tais referenciais corroboram com a nossa investigação ao afirmarem que *Naruto* é uma potencialidade no ensino, desde que seja mediado por um professor. A obra consegue “seduzir e ser assimilada de forma sistemática pelos alunos, além de estimular a aprendizagem de conteúdos e disciplinas que crianças e jovens não possuem interesse aguçado” (Baptista *et al.*, 2021, p. 108).

As pesquisas reunidas no estudo reforçam a recepção dos estudantes com o órfão *Naruto*, que aprende a controlar seus poderes como um ninja nesta aventura do animê. As pesquisas também destacam a relevância da mediação pedagógica, verificando que a interação pelo desenho colocou os educandos numa posição de (co)autores e (co)produtores (Baptista *et al.*, 2021). A partir desses apontamentos, observa-se que, além da possibilidade de uma mediação pedagógica que os animês mencionados proporcionam, também há pesquisas que se utilizam de animações para suas respectivas disciplinas, seja matemática, física, artes. Essas pesquisas apresentam como os professores utilizam as animações japonesas para construir uma rede de interdisciplinaridade. Além de utilizarem animações japonesas com um potencial interdisciplinar na sala de aula, alguns trabalhos rastreados (2M), sugerem que os mangás e animês podem influenciar a vida das crianças e dos adolescentes, principalmente.

O autor objetiva contribuir no reconhecimento das especificidades da juventude, de forma que, ao entendê-las melhor, seja mais motivador para as escolas conferirem aos alunos o papel social de protagonistas. O trabalho conclui que os mangás são uma ótima ferramenta de aproximação, e aponta que é necessário que a escola se aproxime dos alunos para que os percebam como um sujeito ativo hoje. As experiências vividas por leitores de mangás influem diretamente na constituição das identidades sociais desses jovens (Baptista *et al.*, 2021, p. 110).

Tais achados sugerem a importância que estes artefatos culturais podem proporcionar em ambiente escolar, seja por práticas interdisciplinares ou pela busca de reconhecimento (e afirmação da identidade) entre pares. Muito próximo dessa busca de identidade, alguns trabalhos (13A, 11A e 9A) relacionados aos estudos

culturais investigam a cultura pop japonesa nas escolas, alegando que os jovens incorporam ao cotidiano, costumes e condutas provenientes da cultura japonesa.

Outros trabalhos (11A, 9A, 3M e 1M) também se aproximam dos estudos de gênero e identidade. Utilizando-se de Cavaleiros do Zodíaco, esses trabalhos inferem que “as representações de masculinidade colaboram na construção de identidades. O estudo conclui que a masculinidade é representada em torno de características que remetem à força física, resistência à dor e beleza” (Baptista *et al.*, 2021, p. 111). Também, as autoras alegaram que em um dos trabalhos mapeados não foi exposta nenhuma prática ou aplicação de animês e mangás. O trabalho focou apenas nos estudos culturais, etnográficos e na construção da *identidade Lolita* (Baptista *et al.*, 2021).

Um dos trabalhos (3M) expõe as contribuições femininas nas produções de mangás, bem como a análise da condição de possibilidade destas obras no universo da arte. Para finalizar esse panorama do Estado do conhecimento desvelado por Baptista *et al.* (2021), uma das produções (1M) explora a obra do quadrinista japonês Suehiro Maru e sua produção de mangás voltado para o público adulto. Vale assinalar que estes dois últimos trabalhos não mostram uma relação direta no campo da educação, contudo, as pesquisas contribuem para este cenário de conhecimentos e no entendimento das demais obras.

Este artigo torna-se relevante, pois será retomado em estudos futuros desta pesquisa. Isso se deve pela facilidade de acesso, linguagem dinâmica. Também se deve à sua ludicidade e aspectos educacionais muito bem trabalhados. Isso possibilita criar propostas pedagógicas no ambiente escolar. Essas propostas tornam a aula rica em detalhes e na cultura do diálogo. Há uma interpretação corrente de que a influência destes estudos obtidos ocorre pela influência da Colônia Japonesa situada na cidade de Ivoti/RS²⁰. Essa colônia é importante para a memória dos imigrantes japoneses do século XX e desempenha um papel econômico significativo na região, voltado ao hortifrutigranjeiros.

Apesar de evidenciar essa importância, os estudos aqui apresentados apontam que a grande concentração de trabalhos voltados para a cultura pop japonesa na

²⁰ Em 1964, Ivoti passaria a tornar-se município e, a partir de 1966, receberia 26 famílias de imigrantes japoneses, vindas principalmente de Gravataí e Viamão (Dilly; Gevehr, 2014). Disponível em: <https://www.ivoti.rs.gov.br/atrativos/memorial-da-colonia-japonesa> Acesso em: 03 nov. 2023.

região metropolitana ocorre também por influências de eventos de animês, e não somente pela colônia japonesa. Os eventos que ocorrem na região metropolitana são o *Animextreme*, o Anime RS e Anime Buzz, que eram realizados na cidade de Canoas/RS, no Colégio Estadual Marechal Rondon, na Universidade La Salle e, posteriormente, na Universidade Luterana do Brasil (Ulbra) - ComicCon RS, também em Canoas. Alguns eventos deixaram de existir, ficando apenas *Anime BUzz*, *Animextreme*. Recentemente, o *Dream Festival Geek* passou a ocorrer na capital, Porto Alegre/RS.

Além deste evento que reúne a cultura pop japonesa, é importante ressaltar que há o Festival do Japão realizado pela Associação do Festival do Japão no Rio Grande do Sul. O evento busca promover a celebração dos laços culturais entre os dois povos, preservando suas identidades e tradições. Ele oportuniza ao público conhecer, apreciar e vivenciar os hábitos e costumes, a culinária e as mais variadas expressões artísticas e práticas relacionadas ao cotidiano do povo japonês. Isso se justifica pelo fato de que o Brasil, no início do século XX, tornou-se uma porta de oportunidade e esperança para a política cultural japonesa, que estreitava alianças comerciais entre Brasil e Japão após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

Para dar continuidade nas reflexões, procedemos ao levantamento de dados e análises das teses e dissertações coletadas, em conformidades com as novas exigências legais, que orientam os projetos educativos nas escolas sejam contextualizados no espaço e no tempo, considerando as características da sociedade atual. Isso possibilita às instituições refletir sobre as relações entre a vida, o conhecimento e a cultura (Brasil, 2020). Considerando a delimitação da presente investigação e o foco desse estudo, que se entende estar imerso em fenômenos contemporâneos e no contexto da vida real, adotamos como estratégia retomar algumas fontes de evidência com a palavra-chave *animê*, tendo em vista os diferentes dados a serem cruzados posteriormente.

Estudos recentes discutem sobre o modo como animês transmitem significados e enfatizam o compartilhamento de significados que são expressivos para o âmbito científico, explorando suas potencialidades para além de meros produtos de entretenimento, ou seja, para o letramento visual e científico (Silva; Soares, 2021). A revisão da literatura do estudo em tela mostrou que há uma gama de práticas do uso de animês e mangás em investigações de diversos campos da pós-graduação

brasileira, que podem ser revisitadas para a observação reflexiva do papel sociocultural desse assunto, para despertar o senso crítico e a imaginação criadora.

A partir dos estudos, foi possível identificar enfoques antropológicos para compreender a lógica da sociabilidade (Winterstein, 2009), assim como em várias áreas enquanto um material didático de apoio (Pereira, 2017). As tensões e reveses verificados podem ser vistos como uma complementação às metodologias tradicionais, tendo em vista sua instrumentalidade com fins em si e consumismo irrefletido, que relega seu potencial para aprender novas leituras de mundo via contextualização da realidade em discussões atrativas nas escolas.

Tal ambiguidade pode ser justificada pelo fato de que, no passado, o uso de animês e mangás em sala de aula não era permitido nem considerado favorável, sendo negligenciado e oculto no cotidiano escolar. Hoje em dia, além dessas práticas pedagógicas serem aceitas de forma positiva, são ativamente encorajadas pelo governo como recursos paradidáticos a serem empregados no processo de ensino e de aprendizagem (Silva; Soares, 2021; Almeida; Marafon; Gherardi, 2023).

A tendência principal nos estudos evidencia a importância do uso de animês e mangás para proporcionar relações artísticas, inclusivas e de contextualização aos estudantes da educação básica (Pereira, 2017, Silva; Soares, 2021; Almeida; Marafon; Gherardi, 2023). A abordagem estimuladora a conteúdos complexos incorporada por esses artefatos culturais pode ser considerada uma estratégia lúdica e significativa para tornar mais acessíveis os conteúdos no processo de ensino, além de despertar o interesse em crianças e jovens por suas representações artísticas que aliam a oralidade e a escrita (Pereira, 2017; Silva; Soares, 2021; Almeida; Marafon; Gherardi, 2023).

Portanto, a incorporação de mangás e animês na sala de aula, juntamente com a promoção do ensino por investigação nas práticas educacionais, permite quebrar padrões estereotipados, disseminar novas experiências culturais, contribuir no desenvolvimento da criatividade, estimular a aquisição de novos conhecimentos humanos e socioculturais, oferecendo uma compreensão alargada do seu potencial (Baptista *Et Al.*, 2021; Morais; Silva, 2021). O retorno motivacional em pesquisas de pós-graduação no Brasil demonstra sua escassez no campo da educação (Almeida; Marafon; Gherardi, 2023). No entanto, ainda é pouco explorado no contexto escolar, mas “pode ser uma forma de valorizar e dar sentido aos conteúdos escolares para as

juventudes, vendo as potencialidades para a discussão pedagógica” acerca da cultura que vivenciam e também se relaciona ao cotidiano da vida (Pereira, 2017, P. 11).

Nesse âmbito de trabalhos, o uso de mangá e animês nas artes visuais foi relacionado à compreender os processos e da relevância de projetos artísticos, destacando o impacto do papel do professor na vida cotidiana dos estudantes. Ao abordar a sua aplicação no processo formal e informal, as autoras exploraram o uso de mangás e animês como dispositivos didáticos para a formação pessoal e social, como meio de expressão do desenho, com influências da cultura pop, especialmente a japonesa (Morais; Silva, 2021).

Segundo as autoras, é de extrema importância que profissionais das artes ampliem seus horizontes e explorem aspectos das artes populares, não apenas para se comunicarem melhor com os jovens, mas também para enriquecerem sua prática pedagógica em sala de aula. Moraes e Silva (2021) argumentaram que a evasão escolar, muitas vezes, é resultado da falta de investimento em projetos socioculturais que despertem o interesse dos estudantes não apenas pela sua formação acadêmica, mas também pela sua formação pessoal e social.

A partir das leituras realizadas e dos olhares dos autores trazidos para a dissertação, enfatizamos que os mangás e os podem contribuir para a formação de sujeitos críticos, participativos e criativos, proporcionando uma experiência transformadora. Além disso, descreveram as diversas maneiras de usar esses artefatos na sala de aula, não apenas no processo de ensino dentro das salas de aula, mas também fora delas, promovendo o desenvolvimento de cidadãos participativos, a disseminação de diversas culturas e a formação humana.

7 REFLEXÕES ACERCA DA TEMÁTICA NA EDUCAÇÃO

Os artefatos didático-pedagógicos podem ser concebidos como elementos, procedimentos, profissionais ou recursos materiais projetados para facilitar a conversação recíproca dos conceitos a serem ensinados e problematizados no cotidiano escolar, para que os estudantes possam buscar, adquirir e compartilhar diferentes conhecimentos. Com base nisso, os materiais paradidáticos, como animês e mangás, servem de apoio à aprendizagem, abrangendo diversos conteúdos miscigenados, que atuam como mediadores e provocadores de diálogos interdisciplinares nos processos de ensino e de aprendizagem planejados por educadores, seja no ambiente escolar ou em contextos extracurriculares.

É importante destacar que o uso de mangás e animês na educação evoluiu ao longo das décadas, passando de uma forma de entretenimento popular para um artefato educacional reconhecido em todo o mundo. Sua capacidade de envolver os estudantes e transmitir informações de forma envolvente faz com que sejam recursos paradidáticos valiosos em diversos contextos educacionais, principalmente no Japão, mas também em outros países ao redor do mundo. A seguir, uma síntese histórica desse uso, construído a partir de leituras (Cruz, 2022; Moreira, 2020; Costa; 2015):

- 1) Origens no Japão: Os mangás (quadrinhos japoneses) e os animês (animações japonesas) têm raízes profundas no Japão, datando do século XX. Os mangás começaram a ganhar popularidade no pós-guerra, e o gênero shonen (para meninos) e shoujo (para meninas) tornaram-se influentes. Os primeiros animês também surgiram nessa época, com o famoso "Astro Boy" (Tetsuwan Atom), sendo uma das primeiras séries a serem transmitidas na televisão japonesa em 1963.
- 2) Crescimento global: Nas décadas de 1970 e 1990, a popularidade dos mangás e animês se espalhou globalmente, com séries como "Dragon Ball" e "Sailor Moon", conquistando audiências em todo o mundo. Isso levou à tradução e dublagem em várias línguas, tornando esses produtos acessíveis a uma audiência internacional.
- 3) Uso na Educação: Nos anos 2000, educadores e pesquisadores começaram a explorar o potencial educacional dos mangás e animês. Eles notaram que essas mídias cativam os jovens e oferecem oportunidades únicas de aprendizado. Os mangás foram usados como ferramentas de leitura em sala

de aula, especialmente para alunos aprendendo japonês como língua estrangeira. Os animês foram usados para ensinar sobre cultura japonesa, história e até mesmo tópicos científicos e matemáticos em programas educacionais específicos.

- 4) Adoção internacional: Além do Japão, países como os Estados Unidos, Canadá, França e Brasil incorporaram mangás e animês em seus currículos escolares como uma forma de tornar o aprendizado mais envolvente e interativo. Faculdades e universidades também começaram a oferecer cursos acadêmicos sobre mangás e animês como parte de seus programas de estudos culturais e literários.
- 5) Impacto Positivo: A utilização de mangás e animês na educação tem sido elogiada por sua capacidade de aumentar o interesse dos alunos em aprender sobre diferentes tópicos, promover a compreensão intercultural e desenvolver habilidades de leitura e interpretação. Também é valorizada a capacidade dessas mídias de representar histórias complexas e personagens multifacetados, o que pode promover a empatia e a discussão sobre questões sociais.
- 6) Desafios: Apesar dos benefícios, o uso de mangás e animês na educação enfrenta desafios relacionados ao excesso de instrumentalidade, como a seleção apropriada de material, o entendimento da cultura e contexto japonês, a necessidade de abordar possíveis estereótipos e preconceitos. É importante que os educadores considerem cuidadosamente como integrar esses artefatos culturais em seus currículos de maneira interdisciplinar e holística.

Com base na pesquisa realizada, indicamos alguns apontamentos e perspectivas sobre o mapeamento dos usos do mangá e animê nas escolas brasileiras, inspirados nos estudos de Cruz (2022), Rodrigues (2022), Santoni (2017).

1. Ensino de Língua Japonesa: O mangá e o animê têm sido usados como recursos de apoio ao ensino da língua japonesa em escolas de ensino médio e instituições de ensino de língua. Isso é especialmente relevante devido ao crescente interesse pela cultura japonesa e à popularidade dessas mídias no Brasil.
2. Estímulo à leitura: Os mangás são frequentemente utilizados como ferramentas para incentivar a leitura entre estudantes mais jovens. Sua combinação de

imagens e texto torna-os acessíveis e atraentes para alunos que podem não ser ávidos leitores de livros tradicionais.

3. Ensino de Cultura Japonesa: Os animês e mangás são também usados para ensinar sobre cultura japonesa, história, religião e tradições. Eles podem ser usados como base para projetos interdisciplinares e atividades culturais.

4. Discussões sobre temas sociais e éticos: Alguns educadores usam animês para explorar temas sociais e éticos, como diversidade, preconceito, bullying, questões de gênero e direitos humanos. Animês com narrativas complexas podem ser úteis como ponto de partida para debates em sala de aula.

5. Aprendizado de valores, capacidades e habilidades sociais: Os mangás e animês são frequentemente usados para apresentar personagens que enfrentam desafios, superam obstáculos e aprendem lições de vida. Isso pode ser uma estratégia eficaz para promover o desenvolvimento de valores e habilidades sociais entre os alunos.

6. Estímulo à criatividade: Alguns educadores incentivam os alunos a criar seus próprios mangás ou histórias em quadrinhos como atividade criativa. Isso ajuda a desenvolver habilidades de narrativa, desenho e pensamento crítico.

7. Ensino de História e Literatura: Alguns professores usam mangás e animês como ferramentas para ensinar literatura clássica e história, adaptando clássicos da literatura ou explorando eventos históricos por meio de histórias em quadrinhos.

8. Ensino técnico e científico: Há materiais de cunho técnico e científico que são utilizados para o ensino de matérias complexas, como cálculo, bioquímica, álgebra linear, números complexos, biologia molecular, entre outros, por meio de narrativas em quadrinhos bem humoradas.

Em síntese, o uso de mangás e animês nas escolas brasileiras está em ascensão, oferecendo uma variedade de benefícios educacionais, desde o estímulo à leitura até o ensino de cultura e valores sociais, emocionais, estéticos e de experiências narrativas. No entanto, é fundamental abordar essa integração com cuidado e considerar as especificidades de cada contexto educacional para maximizar seu potencial, o que exige uma ação com base na compreensão de mundos. Há vários motivos pelos quais os recursos paradidáticos, como os mangás e animês, podem não ser apresentados com frequência no cotidiano escolar. Alguns dos principais motivos incluem, com base em Cruz (2022) e Travancas (2017).

a) Falta de conhecimento e formação de professores: Muitos educadores podem não estar familiarizados com mangás e animês, ou podem não ter recebido formação adequada sobre como integrá-los ao currículo escolar. A falta de conhecimento sobre esses artefatos pode ser um obstáculo para sua adoção.

b) Restrições curriculares: Em muitas escolas, o currículo já está sobrecarregado de conteúdo obrigatório, deixando pouco espaço para a inclusão de recursos paradidáticos. A falta de tempo e flexibilidade no currículo pode impedir a introdução de novos materiais.

c) Preconceito e estereótipos: Alguns educadores, pais e administradores escolares podem ter preconceitos ou estereótipos em relação aos mangás e animês, considerando-os como entretenimento de baixa qualidade, violento ou inapropriado. Esses preconceitos podem desencorajar sua adoção.

d) Foco em avaliações e exames padronizados: Em muitos sistemas educacionais, o foco excessivo em avaliações e exames padronizados pode levar os professores a se concentrarem apenas no conteúdo que será testado, deixando pouco espaço para recursos educacionais alternativos. Isso pode dificultar a adoção de novos recursos educacionais como mangás e animês.

e) Barreiras tecnológicas: A integração de mangás e animês pode exigir acesso à tecnologia, como computadores ou dispositivos de exibição, que nem todas as escolas podem oferecer. Isso pode limitar a capacidade de usar esses artefatos em mídias digitais.

f) Desafios de aquisição de material: A aquisição de mangás pode ser um desafio, pois nem sempre é fácil adquirir mangás em quantidade suficiente para uma sala de aula ou escola. Além disso, os custos podem ser elevados e a disponibilidade de material em línguas acessíveis aos educandos pode ser limitada.

g) Políticas e diretrizes institucionais: Algumas escolas podem ter políticas ou diretrizes que restringem o uso de certos tipos de material em sala de aula, o que pode incluir mangás e animês. Essas políticas podem criar barreiras à adoção desses materiais.

h) Falta de comprovação de eficácia: Alguns educadores podem hesitar em adotar recursos paradidáticos, como mangás e animês, devido à falta de evidências sólidas de que eles melhoram o aprendizado ou alcançam objetivos educacionais

específicos. No entanto, pesquisas recentes têm demonstrado que esses recursos podem ser eficazes para o ensino de uma variedade de conceitos e habilidades.

i) Pressão para seguir a tradição: A resistência à mudança também pode ser um motivo. Algumas escolas e professores podem preferir aderir a métodos tradicionais de ensino com os quais estão mais familiarizados.

Apesar desses desafios, muitos educadores estão começando a reconhecer o valor educacional, cultural e social dos mangás e animês, e estão encontrando maneiras criativas de incorporá-los ao currículo escolar. O uso de animês e mangás como artefatos pedagógicos nas escolas pode gerar uma série de contradições, tensões e ambiguidades relacionadas à forma como são incorporados ao ambiente educacional. Aqui estão algumas das principais questões:

1) Instrumentalidade *versus* aprendizado significativo: O uso de mangás e animês pode ser percebido como uma estratégia para atrair a atenção dos alunos, mas isso pode resultar em um foco excessivo na superficialidade ou no entretenimento em detrimento do aprendizado profundo. Educadores precisam equilibrar a utilização desses artefatos com a promoção de um aprendizado significativo, incentivando a reflexão crítica e a análise educacional (Cruz, 2022; Rodrigues, 2022).

2) Conteúdo (in)apropriado: Nem todo mangá ou animê é adequado para todas as idades ou para todos os contextos educacionais. Alguns podem conter conteúdo violento, sexual ou inadequado. Professores e escolas precisam selecionar cuidadosamente o material a ser usado em sala de aula, levando em consideração a faixa etária dos alunos e os objetivos de ensino. Isso pode gerar debates sobre censura e liberdade de expressão (Rodrigues, 2022).

3) Reconhecimento cultural *versus* etnocentrismo: O uso de animês e mangás pode ser uma oportunidade para explorar e reconhecer a cultura japonesa, mas também pode cair na armadilha do etnocentrismo, onde a cultura japonesa é estereotipada ou simplificada. Educadores precisam abordar as dimensões culturais com sensibilidade, promovendo uma compreensão genuína e respeitosa da cultura japonesa (Costa, 2021; Urbano, 2013; Rangel, 2016).

4) Envolvimento dos estudantes *versus* distração: O uso de animês e mangás pode envolver os estudantes, mas também pode distraí-los se não for devidamente integrado ao currículo. É necessário encontrar um equilíbrio entre o uso destes artefatos como dispositivos aos processos de ensino envolventes e a

manutenção do foco nos objetivos de aprendizagem social e evolutiva (Cruz, 2022; Rodrigues, 2022).

5) Dimensões humanas *versus* tecnológicas: A integração de mangás e animês na educação pode ser vista como uma introdução de elementos tecnológicos e digitais no ambiente educacional, o que pode afetar a interação humana e a comunicação face a face. Educadores devem considerar incorporar esses artefatos culturais de forma a promover interações sociais significativas e o desenvolvimento das habilidades interpessoais dos sujeitos (Rodrigues, 2022).

Em se tratando de conhecimento científico, que é o que nos interessa, é válido ressaltar que dificilmente os animes são concebidos com o propósito explicitamente educativo, assim como muitas obras de arte. No entanto é perceptível que animes transmitem e discutem temas de relevância científica. O trabalho de Silva (2011), por exemplo, mostra como vários animes possuem enredos ancorados em conteúdos de ciências, tais como História, Biologia, Engenharia, Geografia e Química. (Silva; Soares, 2021, p. 120).

Esta reflexão destaca o potencial dos animês e mangás que vão além das etiquetas atribuídas por aqueles que não estão familiarizados com eles. Como artefatos da cultura contemporânea, os animês possuem a capacidade de representar diferentes gerações e projetar significados que nos espelham através de suas animações. De fato, os mangás e animês frequentemente se baseiam na ciência para construir suas histórias, e seria imprudente assisti-los sem reconhecer esses elementos e de alguma forma incorporá-los em nossa bagagem sociocultural. Corroboram com as discussões, o fato de que,

As obras quadrinizadas adquirem características alargadas da versão original impressa, fornecendo elementos para a criação de uma pluralidade de leituras, tendo por base ressignificar a dimensão estética das fruições de leitura com a arte. Concluímos que as HQs podem gerar novas condições para a leitura de textos imagéticos na educação, provocando outras percepções e relacionamentos com os textos, a ludicidade e as experiências narrativas, visto que a leitura das HQs permite uma aproximação dinâmica entre a polifonia da imagem, dos enredos e das linguagens no mundo online, constituindo-se numa experiência educativa que envolve a imaginação criadora e a possibilidade de ressignificar a leitura de imagens na pluralidade de interpretações e impactos engendrados com as HQs digitais. (Habowski; Conte, 2020, p. 279).

Em um cenário de HQs, de mangás e de animês na educação, frequentemente, encontramos uma técnica onde a narrativa é dividida em quadros ou cenas. O interessante é que, entre esses quadros, há intervalos vazios que incentivam a mente

do leitor a preencher as lacunas, criando uma continuidade na ação. Essa lacuna de espaço atua como uma ponte invisível entre as imagens e as narrativas, permitindo que nossa imaginação preencha as conexões ausentes entre os momentos, criando uma experiência fluida e imersiva à medida que avançamos na história com outros sujeitos num mundo repleto de questões existenciais.

Portanto, é essencial desenvolver um domínio tanto científico quanto visual para apreciar plenamente os mangás e animês e ir além de sua superfície, que pode ser visto como mero entretenimento ou instrumentalidade pedagógica. Em última análise, o uso de animês e mangás na educação é uma questão complexa que requer equilíbrio, discernimento e sensibilidade pedagógica. Embora esses artefatos ofereçam oportunidades únicas de engajamento e aprendizado, é importante abordá-los com uma compreensão completa de suas implicações, reconhecendo as dimensões humanas e culturais subjacentes.

7.1 Aproximações pedagógicas: o fazer educativo

Compreender o mundo que está à nossa volta é parte fundamental da ontologia humana, tendo a educação um papel multifacetado no desenvolvimento intelectual, emocional, social e moral das pessoas frente a um mundo globalizado e conectado via internet. Isso nos leva a compreender que cada cultura traz uma demanda social do seu tempo e está carregada de simbologia e significados a serem traduzidos, discutidos e tensionados para o fazer pedagógico (Funakura, 2021).

A função do professor é auxiliar o estudante a perceber que, mesmo diante dos desafios, há momentos de felicidade e alegria (Freire, 2003). Portanto, é essencial priorizar a prática do diálogo, na qual tanto o educador quanto o educando, ao buscar seus objetivos, têm acesso ao conhecimento historicamente construído pela experiência cultural da humanidade. Conforme enfatizado por Freire (2003), o educador, na qualidade de intelectual, deve desempenhar um papel ativo e não meramente mediador de aprendizagens sociais.

A sociedade é repleta de contradições, trazendo em si mesma situações de opressões que são reflexos de atos de injustiça acentuados pelas desigualdades sociais, econômicas e científicas do poder no campo financeiro, características de uma sociedade capitalista. Neste sistema, há os opressores e os que são oprimidos,

gerando um ciclo de violência, tal qual é observado no ambiente escolar, ora pelos conflitos gerados em uma sociedade excludente, injusta e desigual, ora por um discurso autoritário e permissivo.

Frente a isso, é indispensável refletir sobre a formação de sujeitos capazes de promover mudanças pela via da ação e da reflexão na práxis pedagógica, caracterizada pela ação transformadora do mundo (Schram, 2008). Cabe, nesse aspecto, buscar a libertação do sujeito no contexto da reflexão, pelo entendimento de ser no mundo, com o mundo e a partir do mundo. Não há educação sem pesquisa e sem ensino, sem uma troca entre os sujeitos no mundo da vida social. Schram (2008, p. 8) pontua que tudo isso se “traduz a exigência da formação docente para o exercício pleno de sua função pedagógica, enquanto articulador do processo ensino e aprendizagem”.

Neste momento, serão abordados eventos culturais e grupos de pesquisa voltados para a cultura pop. Esses grupos têm em sua premissa a utilização deste material paradidático ao entretenimento em suas áreas de atuação, mantendo um alinhamento com chaves de leituras pedagógicas, problematizando o objeto estudado e atribuindo novos sentidos ao valor deste conhecimento. Os eventos, estes promovem encontros de divulgação cultural diversos, e pretendemos citar os principais, que movem fãs e admiradores pela região metropolitana de Porto Alegre/RS.

Em 2005, foi decretada a Lei nº 11.142²¹, de 25 de julho do mesmo ano, que instituiu o Dia Nacional da Imigração Japonesa, celebrando em 18 de julho, data da chegada do primeiro navio com imigrantes japoneses no Brasil em 1908. Dito isso, observamos alguns movimentos culturais que estão disponíveis em acervos recentes com materiais paradidáticos voltados para esta área da cultura japonesa, como a Biblioteca Pública do Estado do Rio Grande do Sul²² que está localizada em Porto Alegre, capital do estado. A biblioteca conta com um imenso acervo, um importante conjunto bibliográfico de salvaguarda da memória sul-rio-grandense e de imensurável representatividade junto à memória nacional, pela exclusividade dos títulos de monografias desde o século XVI e periódicos gaúchos do século XIX.

²¹ Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2004-2006/2005/lei/11142.htm Acesso em: 04 out. 2023.

²² <https://www.bibliotecapublica.rs.gov.br/> Acesso em: 04 out. 2023.

Junto a este acervo, perguntamos: Que narrativas, temas e valores históricos estão presentes no acervo²³? Qual é o impacto da gibiteca na educação e na compreensão da história e cultura japonesa? Como as exposições e informações são apresentadas na gibiteca²⁴ e qual é o efeito de tudo isso na percepção dos visitantes? Tais espaços públicos oferecem experiências significativas que inspiram a curiosidade, o pensamento crítico e a apreciação pela diversidade cultural desde tenra idade, promovendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional.

O acervo da gibiteca, criada em 2021, conta com aproximadamente 8.000 títulos de história em quadrinhos, incluindo 800 mangás, disponíveis para locação e consultas locais. A Fundação Japão doou²⁵ milhares de títulos de mangás para o acervo, visto que é um artefato cultural bastante difundido tanto no Brasil como em outros países, sendo considerado um ótimo meio para as pessoas compreenderem a cultura japonesa de uma forma simples. Abaixo estão algumas fotos de autoria própria, registradas do acervo da Biblioteca Pública do Estado do Rio Grande do Sul (RS).

²³ Os museus assim como as bibliotecas públicas são instituições de educação não formal que passaram por significativas mudanças após o fim da 2ª Guerra Mundial. Os museus nem sempre se relacionavam com a educação porque não eram abertos ao público e voltados só para consultas de pesquisadores, por meio de Gabinetes de Curiosidades, que remontam ao séc. XIV até meados do séc. XVIII. Em meados do séc. XIX ocorreram Feiras Internacionais e exposições internacionais da indústria, das quais o Brasil participou desde 1862. Nas décadas de 1920 e 1930, o Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro deu início a uma série de ações que revelaram seu propósito educativo de aprender sobre e com o patrimônio cultural. Sobre o assunto consultar o Portal do Professor. Salto para o Futuro. TV Escola. *Museu e escola: educação formal e não-formal*, ano XIX, n. 3, maio 2009. Disponível em: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012191.pdf> Acesso em: 04 out. 2023.

²⁴ Disponível em: <https://www.bibliotecapublica.rs.gov.br/gibiteca/> Acesso em: 04 out. 2023.

²⁵ Disponível em: <https://cultura.rs.gov.br/fundacao-japao-doa-mangas-em-lingua-portuguesa-a-biblioteca-publica-do-estado> Acesso em: 04 out. 2023.

Fotos 1 - Gibiteca da Biblioteca Pública do Estado



Fonte: Arquivo pessoal.

A biblioteca pública realiza eventos culturais como clube de leitura, inventários participativos e oferece visitas guiadas para escolas em geral. Tais espaços de educação não formal operam como núcleos de memória para as escolas, projetando possibilidades de reconhecimento de materiais paradidáticos, de experiências de diálogo intercultural e intergeracional no fazer educacional.

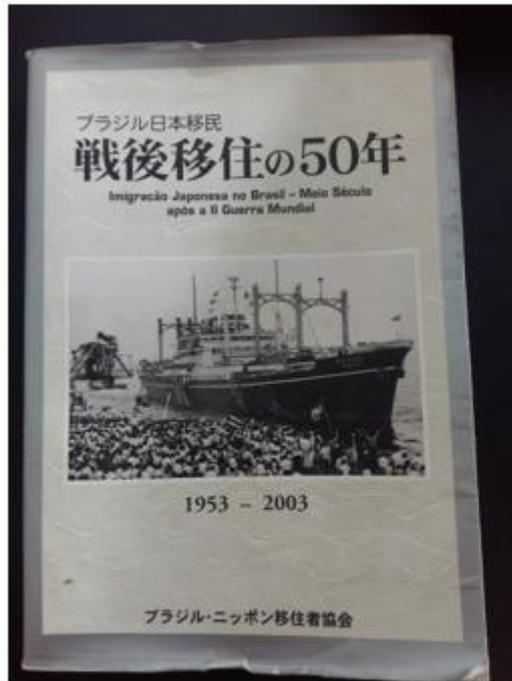
Segundo Graebin e Penna (2006, p. 14), “a memória é a base do que chamamos de patrimônio, expressando-se de diversas formas, manifestando os sentidos e as percepções elaboradas sobre as experiências vivenciadas e compartilhadas”. A manutenção desse patrimônio, que ocorre em espaços como museus e memoriais garante um reconhecimento mútuo entre as diferentes culturas, valorizando suas manifestações e representações em diálogo com as diferenças. É o caso também do Memorial da Colônia Japonesa²⁶, em Ivoti/RS, que retrata a trajetória dos imigrantes japoneses e os seus descendentes que se estabeleceram na cidade em 1966.

O acesso ao memorial é diário e aos finais de semana, possibilitando excursões culturais no memorial e divulgação da cultura japonesa na cidade e região. Por ser uma região hortigranjeira mista, todo último domingo do mês ocorre uma feira para promover a venda de produtos orgânicos provenientes da colônia japonesa. O historiador Peter Burke (2010, p. 6-7) compreende que cultura é composta por amplas “atitudes, mentalidades e valores e suas expressões, concretizações ou simbolizações em artefatos, práticas e representações”, sendo capaz de compreender o papel que desempenha para a formação de identidade em um mundo globalizado. Compartilho, a seguir, algumas fotos do Memorial da Imigração Japonesa de Ivoti/RS, catalogadas e registradas pelo próprio pesquisador.

²⁶ Disponível em: <https://www.ivoti.rs.gov.br/turismo-e-cultura/cultura/memorial-da-colonia-japonesa/historia/> Acesso em: 04 out. 2023.

Fotos 2 - Memorial da Imigração Japonesa de Ivoti/RS









Fonte: Arquivo pessoal.

Além disso, anualmente, ocorre o Festival do Japão RS²⁷, na região metropolitana de Porto Alegre/RS. O evento tem por objetivo celebrar os laços culturais entre os dois povos, preservando suas identidades e tradições, oportunizando ao público conhecer, apreciar e vivenciar os hábitos e costumes, a culinária e as mais variadas expressões artísticas e práticas relacionadas ao cotidiano do povo japonês. Entre essas atitudes, mentalidades, valores e expressões expostas pelo historiador Peter Burke (2010), em paralelo ao Festival ocorre o evento Anime Buzz²⁸, que é um festival para fãs de games, séries, animês, mangás, k-pop e muito mais. Ambos os festivais, quando ocorrem em parceria, oferecem acesso livre ao público. Outro evento que ocorre é o Animextreme²⁹, que é um evento multitemático que reúne diversas atrações voltadas à área do entretenimento e lazer jovem com foco na Cultura Geek.

²⁷ Disponível em: <https://festivaldojapaors.com.br/> Acesso em: 04 out. 2023.

²⁸ Disponível em: <https://www.animebuzz.com.br/> Acesso em: 04 out. 2023.

²⁹ Disponível em: <https://animextreme.com.br/> Acesso em: 04 out. 2023.

O evento é destinado a pessoas que são apaixonadas por literatura, filmes, danças, teatro e cultura pop, por novas tecnologias relacionadas às diversas áreas do entretenimento. O evento promove ações sociais que disponibiliza ingresso para escolas em locais de vulnerabilidade social, gratuidade de acesso para turmas selecionadas, proporcionando uma experiência de lazer, entretenimento e cultura. Hall (2005) compreende que não vivemos numa sociedade fixa, pelo contrário, estamos sempre em constantes tensionamentos culturais.

As sociedades da modernidade tardia, argumenta ele, são caracterizadas pela *diferença*; elas são atravessadas por diferentes divisões e antagonismos sociais que produzem uma variedade de diferentes *posições de sujeito* - isto é, identidades - para os indivíduos. Se tais sociedades não se desintegram totalmente não é porque elas são unificadas, mas porque seus diferentes elementos e identidades podem, sob certas circunstâncias, ser conjuntamente articulados. Mas essa articulação é sempre parcial: a estrutura da identidade permanece aberta. Sem isso [...], não haveria nenhuma história. (Hall, 2005, p. 17).

Compreendemos que esta pluralidade de eventos e possibilidades culturais constituem a nossa sociedade contemporânea, globalizada, conectada ao virtual, dinâmica, que coloca em xeque muitas tradições e moralidades sociais. Atentos a essa fenomenologia do entretenimento cultural de massa, presente em sala de aula, mas de forma tímida, observou-se que a inserção de pesquisas voltadas a esse fenômeno – cultura pop - vem ocorrendo com mais frequência em espaços não formais, como em grupos de pesquisas nas universidades do Brasil. Citamos aqui os grupos de pesquisas mais relevantes encontrados durante a trajetória desta dissertação, trazendo o que cada grupo aborda, conforme os dados dispostos nos sites de suas respectivas instituições de ensino superior.

- a) *Observatório de Histórias em Quadrinhos* - Universidade de São Paulo/SP, 2007.

O Observatório de Histórias em Quadrinhos é um grupo de pesquisa interdisciplinar da Escola de Comunicações e Artes da USP (ECA-USP), registrado no CNPq. Os encontros mensais geralmente ocorrem, geralmente, na primeira sexta-feira de cada mês, na Escola de Comunicações e Artes. As reuniões são abertas a pesquisadores, professores e ao público em geral, onde são discutidos livros acadêmicos da área e trabalhos de pesquisa recém-concluídos.

<https://www5.usp.br/tag/observatorio-de-historias-em-quadrinhos/>

- b) *CULTPOP* - Universidade do Vale do Rio dos Sinos/RS, 2011.

O Laboratório de Pesquisa CULTPOP – Cultura Pop, Comunicação e Tecnologias, registrado no CNPq e vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola da Indústria Criativa da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), em nível de Mestrado e Doutorado, dedica-se aos estudos sobre a cultura pop e suas interfaces com a cultura digital na área de Comunicação. Além da pesquisa acadêmica, nossa missão diz respeito à popularização da ciência através das dinâmicas e linguagens da cultura pop nos ambientes digitais e à elaboração de políticas públicas relacionadas às áreas das indústrias criativas. Também prestamos consultorias de pesquisa voltadas ao mercado de comunicação digital, entretenimento e cultura pop. <https://cultpoplab.com/>

- c) *Núcleo de pesquisa em quadrinhos (NuPeQ)* - Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul/MS, 2012.

O NuPeQ tem como objetivo discutir a importância dos quadrinhos e sua interface com o ensino, com o cinema, com a religião, com a leitura de clássicos, com a Análise do Discurso, com a Semiótica, com a Comunicação de Massa e outros temas. <https://www.uems.br/home>

- d) *Grupo de Pesquisa Universos Paralelos* - Universidade La Salle/RS, 2018.

Arte Sequencial, Mediação Cultural e práticas pedagógicas, tem como proposta aproximar e integrar produções artísticas e culturais de práticas pedagógicas, realizando pesquisas sobre o tema. A perspectiva de educação como mediação cultural da realidade é reproduzida a partir de chaves de leitura pedagógicas. Assim, o grupo propõe um espaço de discussão, leitura e decodificação de produções e linguagens midiáticas que se fazem onipresentes em nosso cotidiano cultural. <https://www.unilasalle.edu.br/canoas>

- e) *Grupo de pesquisa interdisciplinar em arte sequencial, mídias e cultura pop* - Faculdades EST/RS, 2023.

A proposta deste grupo de pesquisa é ser um espaço de discussão e pesquisa interdisciplinar, no qual diferentes pesquisadores, de diferentes áreas do conhecimento (especialmente das áreas das ciências humanas e

das ciências sociais aplicadas), de distintas regiões do Brasil, buscam compreender os bens culturais contemporâneos nas dinâmicas que regem seus principais veículos, as diferentes mídias, com foco especial na arte sequencial: filmes, animações e quadrinhos. Enquanto Grupo de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Teologia da Faculdades EST, a teologia é a promotora e interlocutora deste diálogo interdisciplinar com a cultura pop em geral e a arte sequencial em especial. Desse modo, os objetivos do Grupo podem ser assim definidos: a) Analisar a inferência da teologia nas produções artístico-culturais contemporâneas; b) Estudar a cultura pop e as dinâmicas inerentes às mídias (a tensão entre interesse de mercado e produção cultural); c) Ser um espaço interdisciplinar de produção e referência de pesquisas sobre arte sequencial, mídia e cultura pop. <http://www.est.edu.br/pesquisa/#publicacoes>

Nota-se que este marco temporal de 2007 a 2023 é composto por cinco grupos de pesquisa reconhecidos, que buscam desenvolver investigações em torno da cultura pop e do entretenimento. Por mais que haja um consenso de que mangás, animês, HQs, desenhos animados³⁰, filmes, séries, músicas sejam voltadas para diversão e passatempo, essas manifestações culturais vão muito além disso e são parte da sociedade contemporânea. Quando utilizadas para uma ação educativa de intencionalidade pedagógica, na relação educador e educando, elas despertam a curiosidade do educando, resultando numa dinâmica de aprendizagem significativa, por meio do desenvolvimento de provocações no campo educativo para que desperte o desejo por esses materiais paradidáticos.

7.2 Viabilidades educativas com mangás e animês: tendências, desafios e experiências educacionais

Aqui são apresentados alguns personagens de mangá e animês que se mostram viáveis para a educação no âmbito escolar e em sala de aula, advindos de

³⁰ Exemplo disso é a história por trás da icônica abertura do desenho *ThunderCats*, que marcou gerações dos anos 1980, cuja história interessante por trás dessa abertura escancarava a produção de animações japonesas. Disponível em: <https://canaltech.com.br/series/thundercats-a-historia-por-tras-da-iconica-abertura-do-desenho-267463/> Acesso em: 16 nov. 2023.

observações ao longo de experiências no campo e vivências acadêmicas, sem deixar de lado inspirações teóricas e as influências do meio social. É sabido que a criança aprende de forma diferente do adulto, pois suas necessidades nem sempre são levadas a sério (Weschenfelder, 2011). O autor afirma que a junção de imagem e texto é uma vantagem para o professor, pois, através de recursos semióticos de HQs, é possível despertar a curiosidade dos estudantes e promover o desenvolvimento cognitivo.

Weschenfelder (2011) descreve algumas atividades via HQs que podem ser usadas em disciplinas de História, Geografia, Física, Química, Biologia, Literatura e Filosofia. Entre os personagens citados, estão como:

- Capitão América, Mulher Maravilha, 300 de Esparta, Watchman, Super-Homem - Entre a Foice e o Martelo, na disciplina de História;
- Homem-Aranha, Smallville, Aquaman, para Geografia; Super-Homem, Quarteto Fantástico e Homem de Ferro para a disciplina de Física.
- Demolidor Hulk, Quarteto Fantástico e Homem-Aranha, em química;
- X-men, Homem-Aranha, Hera Venenosa e Monstro do Pântano para a disciplina de Biologia.
- Watchmen, para a disciplina de literatura, devido ao seu prestígio e relevância, como a única *graphic novel* a ganhar o Prêmio Hugo, voltado a literatura.
- Questões éticas, responsabilidade pessoal e social, justiça, crime e castigo, emoções humanas, identidade pessoal, alma, noção de destino e sentido da vida, fé, importância da amizade, amor, família, coragem, comedimento e prudência, questões que estão presentes nas narrativas de qualquer história em quadrinho.

Nos mangás e animês, os personagens e as narrativas chamam a atenção dos estudantes e despertam a curiosidade da leitura. A enorme variedade de temas abordados, tanto no Japão quanto no Brasil, oferece diversos enfoques de pesquisa que o professor pode utilizar em sala de aula para enriquecer as práticas pedagógicas. Os personagens japoneses estão cada vez mais presentes em nossa realidade e próximos dos estudantes no ambiente escolar, inspirando estilos de vida, construção de frases, formas de pensar e agir, além de usos de linguagem e socialização com outros repertórios culturais.

Ao contrário dos super heróis produzidos no ocidente, são heróis concebidos a partir do mundo real, nos quais as pessoas podem encontrar, além de uma espécie de miniatura de suas vidas, os ingredientes para vivenciar suas fantasias. São abundantes e oferecem uma válvula de escape silenciosa, afeita aos japoneses, que preferem reprimir e interiorizar seus sentimentos. Os mangás se solidarizam com o leitor: as personagens lutam, amam, brigam, aventuram-se, viagem e até exercitam-se por ele. A relação íntima entre a personagem e o leitor o faz se esquecer das longas horas nos trens, do trabalho monótono e mecânico nos escritórios, do inferno do vestibular, das casas apertadas e da multidão nas ruas, e dá energia para o dia seguinte. (Luyten, 2012, p. 30).

Para compreender este aspecto, é importante entendemos que estamos abordando a teoria da identificação e comunicação. Conforme Jung (1976), a identificação do ser humano com esse e outros gêneros textuais tem como objetivo a superação de obstáculos. Essa identificação tem como objetivo a superação de crises em que uma pessoa não tenha repertório para enfrentar. Percebemos que os sujeitos passam por crises na fase infanto-juvenil, que reverbera na adolescência. Nesse momento, muitos jovens buscam identificação, seja com personagens da ficção ou não, em todas as fases da vida.

A identificação é um processo natural e é parte do desenvolvimento que permite às crianças e aos adolescentes tornarem-se adultos. É importante para o desenvolvimento da identidade, da personalidade e da autorregulação. Está relacionada com a nossa percepção dos outros e como eles nos veem. Quando transportada para as mídias de entretenimento e outros meios de comunicação, tudo isso permite experienciar a realidade social a partir de outras perspectivas. Assim, molda o desenvolvimento identitário a partir de atitudes sociais, pois nos tornamos nós mesmos através dos outros (Habowski; Conte; Pugens, 2018).

A identificação leva a adoção temporária de um ponto de vista externo e a visão do mundo através de uma realidade social alternativa. Neste aspecto, a identificação envolve a imaginação, que desempenha um papel importante na formação humana para a vida em sociedade. Ainda, sob a perspectiva da identidade, o processo de desenvolvimento humano passa pela experimentação de ideias, atitudes e identidades diferentes ao longo da vida. Muitas vezes, essa identificação ocorre com livros, filmes, séries, HQs, mangás e animês. Podemos pressupor que a internalização de sentimentos, imagens e identidades alternativas de personagens da mídia pode ter efeitos positivos ou negativos a longo prazo. Para os adolescentes que vivem um

período de transição para a fase adulta, com mudanças psicológicas e fisiológicas determinantes, surgem as crises sexuais e de identidade, estando ainda mais suscetíveis a influências de personagens destas mídias de entretenimento (Martins, 2018).

Tal identificação significa que há uma semelhança, inconsciente ou não, entre o objeto identificado pelo sujeito, o personagem. Em outras palavras, o sujeito enxerga no seu personagem favorito algo que é incapaz de enxergar em si mesmo. É neste momento que essas reações emocionais ligadas a personagens fictícios podem indicar relações entre o personagem e o seu inconsciente. Sendo assim, este contato com a mídia ou o personagem favorito, a criança e o adolescente criam uma relação e uma aprendizagem.

A aprendizagem vicária é uma capacidade que permite adquirir novas condutas, a partir da experiência de outros, de modo que, ao observar as consequências de suas condutas e processá-las simbolicamente, opta-se por adotá-las ou evitá-las, de acordo com a interpretação desses resultados. (Martins, 2018, p. 217).

A autora expõe que este aprendizado não se resume apenas a mera exposição com modelos eficazes, mas um conjunto de processos, tais como atenção, retenção, produção e motivação, resultado de modelos que estão simbolicamente codificados.

O processo de atenção é responsável pela seleção e extração das informações apresentadas e inclui as habilidades cognitivas, concepções e referências do observador, bem como a atratividade, notoriedade e funcionalidade da atividade modelada. O processo de retenção se refere à representação cognitiva que permite fixar a experiência mnemonicamente, estando mais voltado para a reconstrução que para a simples recuperação de fatos, visto que pressupõe estados afetivos e concepções. O processo de produção transforma as concepções em ações por elas guiadas, desde a construção até a execução, analisando a adequabilidade da conduta, em função da comparação com o modelo conceitual, porém, verifica-se que o desempenho da conduta observada depende da existência das habilidades necessárias. Ademais, a aprendizagem observacional não é colocada em prática automaticamente, porque depende do processo motivacional, o qual abrange incentivos diretos, vicários e autoproduzidos, representados, respectivamente, por quão recompensador é o resultado da ação observada, pelas consequências ao modelo (encorajadoras ou adversas), pelos sentimentos do observador de autossatisfação e autovalor decorrentes da realização da atividade. Ressalta-se assim que a opção por desempenhar a conduta observada ou não está subordinada ao julgamento feito a respeito das prováveis consequências da ação... (Martins, 2018, p. 218).

Ainda que estas experiências vicárias possam ser concebidas por observação direta ou indiretamente, podem também ser apropriadas por vídeos e outras modelações simbólicas, verbalizando seu pensamento em estratégias que utiliza e que concerne ao desenvolvimento de capacidades cognitivas (Martins, 2018). A adoção dos recursos paradidáticos como o mangá e o animê na educação contribui para a criação de um ambiente educacional mais inclusivo e aberto. No entanto, é essencial que os professores saibam as formas de uso e leitura dos balões, que devem ser lidos de cima para baixo e da direita para a esquerda, conforme a imagem que segue.

Imagem 17 - Como ler um mangá



Fonte: Editora JBC (*online*).³¹

Aproximar esses materiais paradidáticos à realidade de cada escola e aos usos para compreender melhor a leitura, incorporando elementos do cotidiano por meio do ensino por investigação e de sequências didáticas, também é valorizar o seu repertório cultural e ampliar os conhecimentos destas leituras socializadas. Dessa forma, tais textos são tomados a serviço da própria educação do estudante, promovendo uma compreensão mais ampla e significativa de práticas estendidas em todos os níveis de ensino no contexto educacional, visto que o Brasil é um dos países que mais assistem e consomem animês em todo o mundo³², depois do Japão.

Serão apresentadas algumas obras da cultura pop japonesa que vão se somar a essas explicações voltadas para um material alternativo em sala de aula e ainda será complementado com outras obras de mangá e animês que estão além da sala de aula (Funakura, 2019). Iniciamos o subtópico com os personagens de mangá e animês mais divulgados pela mídia de entretenimento e conhecidos pelo grande público.

7.2.1 Aprendizagem de valores e capacidades sociais

A integração da aprendizagem de valores e habilidades sociais oferece vastas oportunidades a serem exploradas no âmbito educacional. É viável desenvolver propostas de atividades, especialmente voltadas para abordar questões relacionadas à saúde mental/emocional e aos temas transversais propostos pela Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2020). Aqui estão algumas potencialidades e exemplos de propostas de atividades que envolvem a aprendizagem de valores e capacidades sociais no campo educacional:

Naruto é um mangá escrito e ilustrado pelo mangaká Masashi Kishimoto (1974 -), publicado em 1999. Mais tarde foi adaptado para animê pelo estúdio TV Tokyo em 2007. O mangá é classificado como shonen, gênero voltado para meninos. A narrativa

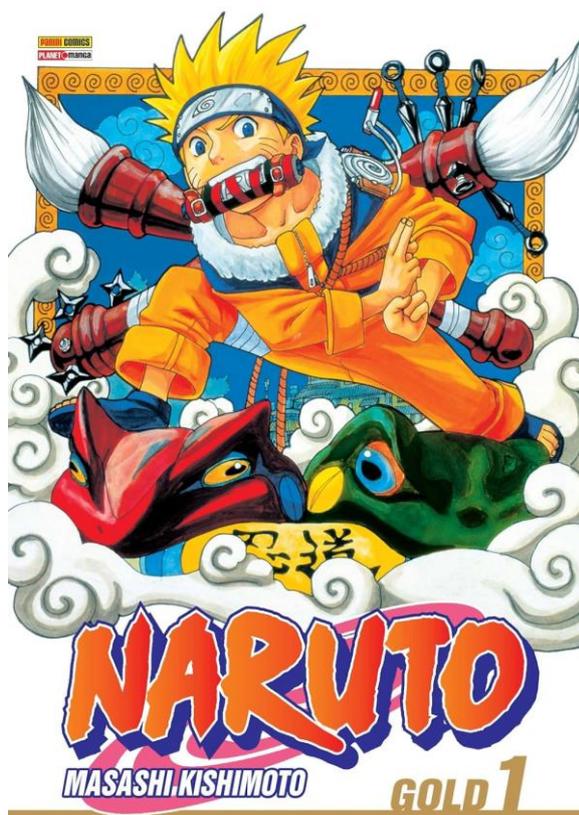
³¹ Disponível em: [https://editorajbc.com.br/mangas/inf/como-ler-um-manga/#:~:text=Como%20a%20proposta%20da%20Editora,\(veja%20o%20exemplo%20abaixo\).https://editorajbc.com.br/mangas/](https://editorajbc.com.br/mangas/inf/como-ler-um-manga/#:~:text=Como%20a%20proposta%20da%20Editora,(veja%20o%20exemplo%20abaixo).https://editorajbc.com.br/mangas/) Acesso em: 04 nov. 2023.

³² Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/brasil-esta-entre-os-paises-que-mais-assistem-anime-no-mundo/> Acesso em: 04 nov. 2023.

conta a história de um jovem ninja chamado Naruto, que vive em uma vila chamada Konohagakure (Vila Oculta da Folha).

Durante boa parte de sua infância, Naruto é desprezado pelos aldeões de sua vila, que o excluem, oprimem e rejeitam. Isso ocorre porque ele carrega um selo que aprisiona a Raposa de Nove Caudas, Kurama, um monstro que atacou a aldeia anos atrás.

Imagem 18 - Naruto



Fonte: Editora Panini (*online*).

Apesar de todas estas adversidades que enfrente, Naruto almeja ser o Hokage, o líder da vila, para receber a aprovação e respeito por todos. Essa motivação é resultado da presença do professor Iruka Umino, que, em uma situação onde Naruto foi usado por um vilão para prejudicar a aldeia, ficou ao lado do aluno e o defendeu. Apesar de Naruto ter uma personalidade despreocupada, extrovertida, hiperativa, otimista e brincalhona, ele consegue criar amizades com outros ninjas da vila e de outras aldeias do universo do mangá. Uma frase que marca o animê, dita pelo protagonista é: “Sempre acredite em si mesmo e tudo vai dar certo”.

Dentre as várias qualidades que marcam este personagem, está o fato de que ele sempre contorna as dificuldades que passou com esforço e inteligência. Além disso, tem fácil capacidade de interagir com os outros personagens e com os antagonistas da história. Esses antagonistas carregam o mesmo histórico que o do personagem: são crianças que vivenciaram intensas adversidades e, ao longo de suas juventudes, sofreram com as consequências, mas com um outro olhar de mundo. No esforço de inverter os papéis de crianças sem a presença dos responsáveis, Naruto é muito mais sobre o papel social e a relevância que os professores têm na vida dos estudantes, tornando-se uma referência de desenvolvimento e socialização para além do familiar (Funakura, 2021).

O animê *Boku no Hero Academia*, também conhecido como My Hero Academia, é escrito e desenhado pelo mangaká Kohei Horikoshi, na revista *Weekly Shonen Jump*, em 2014. A história inicia com um menino sem individualidade, chamado Izuku Midoriya *Deku*, em um mundo em que 80% da população manifesta ao menos uma personalidade desde criança. O sonho do personagem principal é de se tornar um herói, tendo como inspiração o herói número 1, All Might. Em um momento da narrativa, Midoriya tem um encontro com All Might, que o salva, mas, acidentalmente, mostra ao menino que está enfraquecendo. Dado o momento, o herói vê a coragem do menino ao se jogar no perigo para salvar seu colega de infância e rival, Bakugou, levando o herói a escolher Midoriya como seu aprendiz, treinando e ensinando o menino para entrar na escola de super herói U.A. O mangá e animê, *Boku no Hero*, traz em suas narrativas aproximações entre professor, aluno e sociedade, ou seja, está presente num contexto social, familiar e escolar onde é possível evidenciar que:

As adversidades na narrativa do anime se sobressaem com as que estão presentes em nossa sociedade como um todo, tais como: injustiça social, conflitos, ausência de políticas públicas na sociedade, conflitos em escolas, bullying e preconceitos. (Funakura, 2021, p. 7).

Trazendo assuntos pertinentes como a família, a escola e a sociedade, onde o primeiro é o núcleo inicial de interação da criança, o segundo, é um lugar privilegiado para as interações e representativo da socialização humana, pilar de uma sociedade, tendo um princípio de poder, proteção e futuro da nação (Funakura, 2021). A escola tem a capacidade de transformar os sujeitos pela abertura ao outro na realidade do

processo educacional, envolvendo a humanização, a socialização e a inserção em uma cultura. Já a sociedade é a consequência das duas primeiras esferas, onde o sujeito é simultaneamente um ser humano, um membro de uma sociedade e de uma cultura, aprendendo e ensinando com a tríade: escola, família e sociedade.

Imagem 19 - Boku no Hero Academia



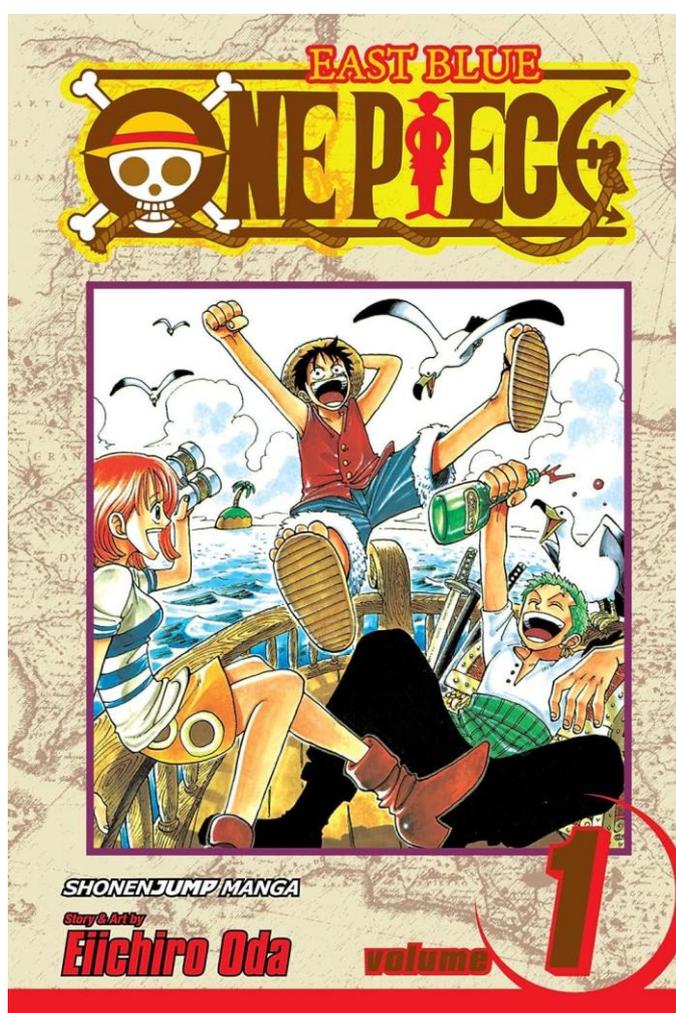
Fonte: Editora JBC (*online*).

É crucial estabelecer redes de autoformação participativa que possibilitem uma compreensão abrangente do indivíduo, assumindo a formação como um processo interativo e dinâmico tanto da socialização quanto da singularização (Nóvoa, 2022). A troca de experiências e a partilha de conhecimentos fortalecem espaços de aprendizagem recíproca, nos quais cada professor é chamado a desempenhar simultaneamente o papel de formador e aprendiz. O diálogo entre os sujeitos é essencial para consolidar os conhecimentos emergentes da prática (inter/intra) pessoal, social e profissional.

Uma das séries mais populares e conhecidas no Japão e no mundo, desenhada pelo mangaká Eiichiro Oda (1975), *One Piece*, é uma história lançada em formato de mangá (1997) pela revista *Weekly Shonen Jump* no Japão e licenciada

pela *Panini Comics* no Brasil (2012) e México. A versão em animê (1999) foi produzida pela *Fujii Television* no Japão e exibida no Brasil pelo *Cartoon Network* (2006) e *SBT* (2007). Atualmente, está disponível na plataforma de *streaming Netflix*, com 20 temporadas dubladas e uma série em *live action*, que rendeu grande sucesso por parte dos fãs e na plataforma de animês *Crunchyroll*. A história foca em Monkey D. Luffy, um jovem menino que comeu uma fruta que lhe dá o poder de borracha. Inspirado em seu ídolo de infância, o poderoso pirata Shanks, o Ruivo, Luffy parte em uma jornada do mar do *East Blue* para encontrar o tesouro mítico, o *One Piece*, e proclamar-se o Rei dos Piratas.

Imagem 20 - One Piece



Fonte: Editora Panini (*online*).

Em um esforço para organizar sua própria tripulação, Luffy resgata e faz amizade com um caçador de piratas e espadachim chamado Roronoa Zoro, tornando-

se o primeiro membro de sua equipe e partindo em busca do tesouro. No decorrer das aventuras, eles são acompanhados por Nami, uma habilidosa navegadora, porém, obcecada por dinheiro; por Usopp, um franco-atirador e mentiroso compulsivo; e por Sanji, um cozinheiro amoroso mas cavalheiresco. Em uma de suas aventuras, eles adquirem um navio, o Going Merry, que eles consideram como um membro de sua equipe. O navio os leva pelos mares e em confrontos com diversos piratas do *East Blue*.

A geografia neste mundo consiste em diversas ilhas com características e sociedades diversas. Os mares e oceanos são divididos em quatro grandes mares: *North Blue*, *South Blue*, *West Blue* e *East Blue*. Há uma faixa de terra equivalente ao meridiano de *Greenwich*, denominada *Grand Line*.

Esta obra, por mais caricata e engraçada que possa ser, traz consigo diversos questionamentos políticos, sociais e emocionais dentro de cada arco do mangá. Quanto ao sistema político e social neste universo, o autor priorizou uma política única e funcional para este universo, mas que podemos traçar paralelos à nossa política atual. Este universo está constituído desta forma:

- Governo Mundial: é composta pela maior parte do mundo, comandada pelos cinco anciões que respondem a um governante não revelado ainda na obra, mas é chamado de *Im*;
- Marinha: um braço do governo mundial que servem como a principal organização militar;
- Cipher Pol: que age como uma organização secreta, realizando o reconhecimento, sabotagens, espionagem e assassinatos;
- Os nobres mundiais (*Tenryūbito*), que têm seus privilégios e um papel de aristocracia, escravizando e mantendo-se acima das leis (tendo suas próprias leis).

Assim, podem ser abordadas questões de relações internacionais e geopolítica, tensionamentos sobre política governamental e estadual, interesses que circulam os países (sub)desenvolvidos, opressão do governo sobre um determinado povo, guerras e batalhas (Kopper, 2020). Verdades dadas como certas e fundamentos éticos do estado em ordem global baseada no sistema e na soberania. Fora que o protagonista procura descobrir a verdade sobre os acontecimentos do século vazio e como o governo do governo mundial foi criado; ambos à sua maneira questionando

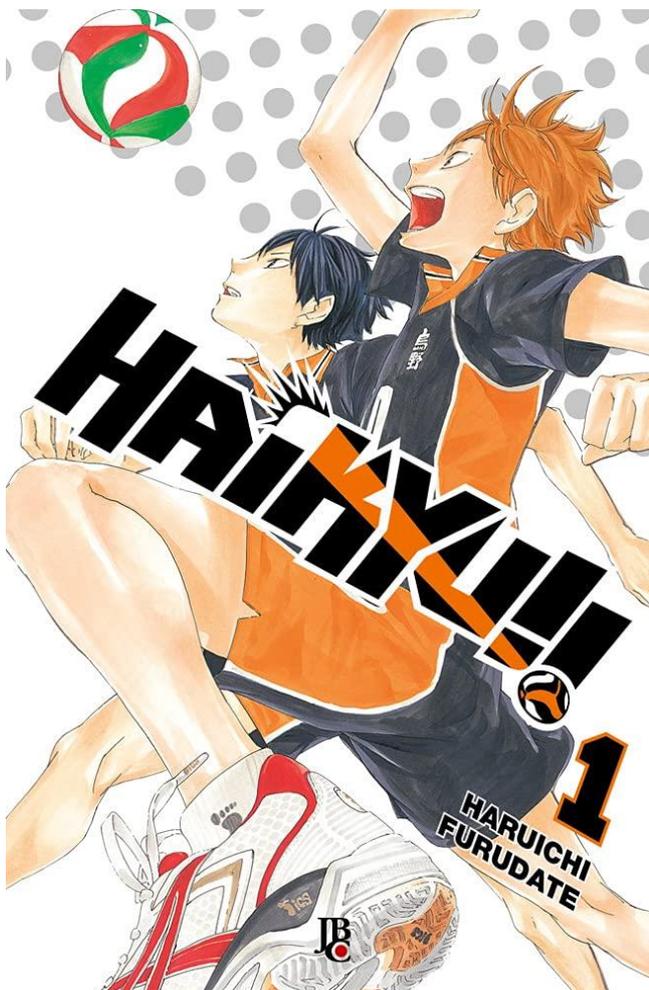
as injustiças e buscando remediá-las, entre tantos outros estudos que tangenciam essa abordagem sociopolítica que somam a esta obra de fantasia.

No que tange à esfera emocional, surgem as motivações e sonhos que cada tripulante carrega dentro de si, contando com Luffy, que segue veementemente o seu sonho em se tornar o Rei dos Piratas e conseguir o tesouro One Piece, sempre com um grande senso de justiça; Zoro quer ser o maior espadachim, pois prometeu a sua melhor amiga de infância, que veio a falecer quando criança; Sanji, quer encontrar *All Blue*, o lendário mar onde se encontra todas as espécies de peixes do mundo, tornando-se um dos maiores cozinheiros de todos os tempos; Nami, por ser a navegadora, quer navegar o mundo a fora e realizar seu sonho de construir seu atlas.

Mesmo sendo um animê com narrativa engraçada e outras vezes pesadas dentro das páginas e nas animações, cada um dos personagens conversa com o público de maneira simples, fazendo com que o público se identifique. O personagem principal traz consigo um entusiasmo e a empolgação por querer ser o rei dos piratas. Tais emoções puras conectam o sujeito com o personagem e nos leva a refletir questões relacionais e de trabalho associadas à formação, do tipo: qual teu sonho? Levando os sujeitos para uma dimensão do real e simples, como se dissesse: *quero me conectar com você do jeito mais puro, removendo os muros da nossa vida que vai endurecendo a gente no decorrer da vida.*

Por sua vez, *Haikyu* foi escrito e desenhado pelo mangaká Haruichi Furudate, distribuído na revista Weekly Shonen Jump no Japão. No Brasil é impressa pela Editora JBC, narra a história de Shoyo Hinata, um menino que se apaixona por vôlei depois de assistir uma partida do campeonato nacional na televisão de uma loja. Ele começa a praticar o esporte, criando um time para jogar no intercolegial do ensino fundamental, mas é derrotado pelo time favorito do campeonato, liderado por Tobio Kageyama. Determinado a seguir jogando vôlei, mesmo após perder, Hinata leva adiante esse sentimento para o ensino médio ao ingressar no colégio de Karasuno. Contudo, ao passar para escola, Hinata se debate com seu rival Kageyama, que também estuda lá, e descobre que ambos serão companheiros de equipe.

Imagem 21 - Haikyu!!



Fonte: Editora JBC (*online*).

Mesmo sendo um animê de esportes, a narrativa trazida por Furudate é envolvente e cativante. Trabalhando muito bem os sentimentos dos personagens, principalmente do principal que tem uma postura alegre e otimista, mesmo carregando seus próprios desafios internos. Hinata tenta mostrar para o espectador a sua forma de caminhar mesmo que lentamente, mesmo com obstáculos no caminho, tornando-se um personagem contagiante.

Os autores Fowler e Christakis (2008) inferem que as emoções são contagiantes e ao abordar a felicidade em seus estudos, dentro de uma comunidade que continha pessoas felizes e infelizes, compreendemos que a felicidade é algo complexo a ser estudado e como entendemos não é contínuo. Para este estudo, as pessoas felizes estavam mais propensas a se tornarem felizes no mundo, felicidade no sentido de bem-estar. A sua análise estatística mostrou que isso não era apenas

porque as pessoas mais felizes tendiam a interagir com as outras pessoas contentes, mas porque as pessoas eram mais propensas a serem contagiadas pela alegria dos outros, ou seja, os estados emocionais podem ser transferidos diretamente de um indivíduo para o outro por mimetismo e contágio emocional, como as emoções negativas também. Hinata causa esse efeito motivador no telespectador e podemos observar isso com os seus colegas de time ao longo da narrativa.

7.2.2 Discussões sobre temas sociais e éticos

O mangá e animê *Komi-san wa, Komyushou Desu* (Komi Can't Communicate), escrito por Tomohito Oda (1991), e publicado na *Weekly Shonen Sunday*³³ no Japão e televisionado pela *Netflix* como uma publicação original da plataforma, gira em torno de Komi, uma estudante do ensino médio que tem uma dificuldade de se comunicar com outras pessoas e seus colegas de classe. A personagem tem ansiedade social extrema, mas sua vida muda quando conhece o seu colega de classe Tadano. Com a ajuda de Tadano, um novato na escola com a habilidade de ler muito bem o ambiente, começa a difícil missão de socializar Komi com os demais colegas da escola para tornarem seus amigos. Quanto à personagem principal, Komi, demonstra ser uma menina reservada e quieta e de poucas palavras. Seu perfil é de uma menina muito bonita a ponto de ser a mais popular da turma. Ela se questiona porque não consegue se comunicar com as pessoas. Sente tremedeiras e arrepios quando as pessoas se dirigem a ela, tendo como único meio de comunicação no momento o quadro em sala de aula e, posteriormente um celular.

³³ *Shōnen Sunday* é uma revista semanal de mangás do gênero *shōnen*, publicada pela Shogakukan. Os lançamentos ocorrem nas quartas-feiras. A *Shōnen Sunday* foi publicada pela primeira vez em 17 de março de 1959, como uma resposta à sua rival, a revista *Weekly Shōnen Magazine* da Kodansha.

Imagem 22 - Komi Can't Communicate



Fonte: Editora Panini (*online*).

No primeiro episódio, Komi e Tadano, conversam na lousa escura com giz, expondo as dificuldades que a menina sente dentro e fora da sala de aula. Ela diz que anseia muito por expressar-se, mas seu rosto trava em situações públicas. Embora deseje falar, o medo se instala, pois percebe que as pessoas ao seu redor reagem com nervosismo, desmaios ou até mesmo se ajoelham ao vê-la. A sensação de que é odiada prevalece, pois, essa convicção remonta aos difíceis tempos do ensino fundamental, especialmente durante os intervalos, quando detestava a ideia de comer sozinha. Enquanto todos ao seu redor conversavam, ela permanecia isolada, tentando diariamente, há três anos, superar o desafio de falar. Infelizmente, sua voz não se manifestava, por mais que ela tentasse.

Daí, ela se questiona: Como faço para superar isso? E se enfrentar a possibilidade de rejeição? O que direi em seguida? E se acharem minha presença desagradável? E se eu não souber sorrir adequadamente? Essas dúvidas a

assombravam. Mas só consegue emitir soluços. Até mesmo dizer um simples bom dia parece uma tarefa impossível. Enquanto todos conseguem discutir assuntos engraçados e felizes sobre erros, estudos, séries de TV, ela mal consegue articular palavras sobre o clima.

Após essa conversa, uma amizade sincera nasce entre Komi e Tadano. Tadano resolve ajudar Komi na busca de ser mais comunicativa e ter 100 amigos. Ele percebe que será uma tarefa difícil de ser realizada, pois Komi só se comunica com um caderno ou gestos. Ou quando não gesticula palavras pela metade ou só ruídos e pra somar, a turma dela tem uma visão totalmente errada sobre a personalidade de Komi, colocando-a em um pedestal, considerando-a como uma divindade, por sua beleza e presença.

Observando o breve relato do mangá e animê, percebemos que a personagem principal tem uma extrema ansiedade social, a ponto de não conseguir falar, resultado severo da ansiedade, sendo definido como um medo acentuado e constante de uma ou mais situações sociais e de desempenho em que o indivíduo é exposto a pessoas desconhecidas (La Greca; Lopez, 1998). Tal transtorno, quando percebido em sala de aula, a criança poderá ter medo de situações cotidianas como: comer e beber em público, escrever quando há pessoas olhando ou ficar no centro da atenção em sala de aula, podendo levar a criança a estados elevados de ansiedade.

Em suma, o animê tem uma característica de shonen³⁴, ou seja, de luta, porém, ao invés de poderes herdados de alguém ou conquistados por alguma divindade espiritual, as batalhas têm como característica a socialização e as pessoas usam suas habilidades sociais como poder. Temos aqui, então, um exemplo da variedade de abordagens com o público, mesmo sendo de combate, há uma demanda que a narrativa traz que sujeitos com dificuldades de se comunicar, expressar, podem ter identificação com o personagem ficcional.

Acrescentamos, ainda, *Bochi the Rock*, desenhado por Aki Hamaji. A história narra a história de uma menina, Bocchi, que ama tocar guitarra e quer ser uma *rockstar*, mas que tem uma extrema ansiedade social. Bocchi uma estudante do

³⁴ Histórias em quadrinhos produzidas no Japão para meninos entre 12 e 18 anos de idade. Porém a classificação não faz sentido, pois qualquer idade pode ler. Sendo apenas uma maneira que o mercado editorial japonês herdou por convenção das publicações de mangás, que eram quadrinhos para meninas e quadrinhos para meninos no século XIX, e que com o passar dos anos foi adotado nos animes/animês também.

ensino médio, tem o costume de tocar guitarra em seu quarto e gravar vídeos para o seu *vlog* intitulado *GuitarHero*, ganhando milhares de seguidores devido a sua alta habilidade com o instrumento. Mesmo com essa ansiedade extrema, Bocchi deseja ter amigos e poder conversar sobre música e suas bandas favoritas. Ao tomar coragem para realizar seu desejo, ela leva sua guitarra para a escola.

Imagem 23 - Bocchi the Rock



Fonte: Editora Yen Press (*online*).

A personagem principal, Bocchi, quando criança, apresenta uma personalidade tímida que apresenta muitas dificuldades para interagir com outras crianças, o que conseqüentemente acaba ficando sozinha ou ficando na companhia de seus professores. Ao fim das aulas, não sai, volta pra casa e quando recebe alguma mensagem importante, são geralmente de seus pais apenas. As preocupações, medos e ansiedade ao longo da infância e adolescência, para Gouveia (2000, p. 359),

[são] medos tipicamente relacionados com a idade, de natureza transitória e de curta duração, variando em intensidade na mesma criança, de uma criança para a outra. Contudo, no caso das crianças e adolescentes considerados socialmente ansiosos, estes medos têm mostrado interferir negativamente no seu desenvolvimento impedindo um crescimento e desenvolvimento harmonioso.

Na tentativa de se comunicar, Bocchi gagueja muito e evita manter um contato visual com outras pessoas, o que atrapalha seu desenvolvimento social. Com as mesmas características de Komi-san, Bocchi apresenta ansiedade social, em grau menor, mas ainda assim é possível perceber as dificuldades encontradas na personagem de se comunicar com as outras pessoas e o grau de ansiedade que ela tem ao se esforçar para interagir na banda e no bar onde trabalha e toca, junto com sua banda. Determinada a conseguir alguém pra conversar em sala de aula, Bocchi não consegue chamar a atenção de ninguém. Ao ir embora pra casa após a aula, ela senta num balanço em uma pracinha, onde questiona se deve continuar se esforçando nos seus vídeos e nunca mais buscar interagir com as pessoas. Quando aparece uma menina, Nijika, pedindo socorro para Bocchi substituir a guitarrista para a apresentação ao vivo de sua banda, Bocchi tem uma oportunidade de superar sua ansiedade social.

Ano Hi Mita Hana no Namae wo Bokutachi wa Mada Shiranai: AnoHana-The Flower We Saw That Day foi escrito e desenhado por Mari Okada (1976). A *light novel*³⁵ e o animê narram a história envolvendo seis amigos: Jinta, Meiko, Naruko, Atsumu, Tetsudou e Chiriko, que se afastaram depois que Meiko “Menma” Honma, morreu em um acidente. Após o ocorrido, o grupo, cheio de culpa, foi se desfazendo pouco a pouco e cada um seguiu com sua vida. Dez anos após a tragédia, Jinta *Jintan* Yadomi, outro integrante do grupo, abandonou os estudos, ficou afastado, quieto e isolado da sociedade.

³⁵ As *light novels* (romance(s) leve(s)) são romances ilustrados geralmente no estilo anime/mangá, compilados de revistas ou sites na internet.

Imagem 24 - Anohana



Fonte: Editora JBC (*online*).

Em um dia quente de verão, Menma aparece para Jintan com uma aparência mais velha e diz ao menino que precisa realizar seu pedido para seguir em frente. Porém, ela não lembra qual era o seu desejo. Logo, Jintan resolve reunir o antigo grupo de amigos na esperança de que, juntos, possam descobrir qual é este desejo que Menma precisa realizar para seguir seu caminho. Este mangá e animê tece de forma delicada e tocante os acontecimentos da história que é desenvolvida, fazendo com que o sujeito possa sentir a luta interna em que os personagens estão vivenciando após se reunirem depois de um longo tempo, para ajudar a amiga que os deixou a dez anos.

Com o passar dos episódios, podemos perceber como cada personagem lidou com a dor que decidiram esconder ao invés de encarar. Tal mangá e animê expõe um tema pouco debatido no âmbito escolar, o luto sob a perda de algum docente ou

discente, ficando velado muitas vezes em redes sociais e cumprimentos pelos corredores da instituição.

Diferente das obras aqui apresentadas, o mangá *Koe no Katachi* (A Voz do Silêncio), escrito e desenhado por Yoshitoki Ōima (1989) e, posteriormente, lançado como filme em 2016, narra a história de uma estudante que sofre deficiência auditiva e é vítima de *bullying* por parte dos colegas. Por conta disso, ela decide mudar de escola para evitar mais sofrimento. Anos mais tarde, um dos agressores resolve se reconciliar com ela.

Imagem 25 - Koe no Katachi



Fonte: Editora NewPop (*online*).

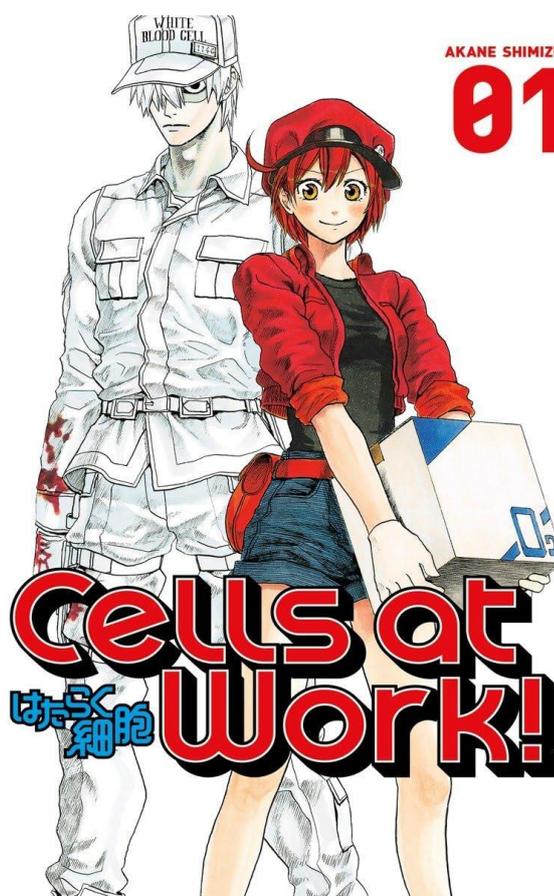
Esta obra mostra de forma delicada questões além do *bullying*, como sentimentos de depressão, autodepreciação, ansiedade e pensamentos suicidas, como também a busca por mudança, perdão, compreensão e por aprender a se comunicar. Assim, torna-se um filme que mostra que todos possuem problemas. A obra trabalha questões de como o *bullying* impacta a vida dos envolvidos de diferentes

maneiras. Frente a temas delicados, o filme consegue trazer em sua narrativa esperança através da amizade e da humanidade de seus personagens. A obra oferece um significativo ponto de luz a quem se identifica com ela.

7.2.3 Ensino técnico e científico

Escrito e desenhado por Akane Shimizu, o mangá *Hataraku Saibou* (*Cell's at work*) é publicado na revista Shonen Sirius e posteriormente pela Kodansha no Japão. No Brasil é distribuído pela Editora Panini. O mangá e animê conta a história do corpo humano de maneira diferente e divertida, apresentando o dia a dia de células antropomorfizadas, ambientado dentro do corpo humano. Ao longo da narrativa, é possível ver a rotina de diversas células realizando suas funções.

Imagem 26 - Cells at Work!



Fonte: Editora Panini (*online*).

No decorrer da leitura do mangá, ele conta uma história diferente que vai se relacionando com uma função fisiológica ou patológica diferente. As células apresentadas incluem macrófagos, dendritos, plaquetas, células cancerígenas, entre outros. Porém, os dois personagens principais são uma célula vermelha (hemácia) e uma célula branca (neutrófilo). Todos os personagens sabem que vivem dentro de um corpo humano, representado como uma grande cidade. Eles realizam apenas as funções necessárias para o funcionamento do corpo, ignorando o que o *dono* está pensando ou sentindo.

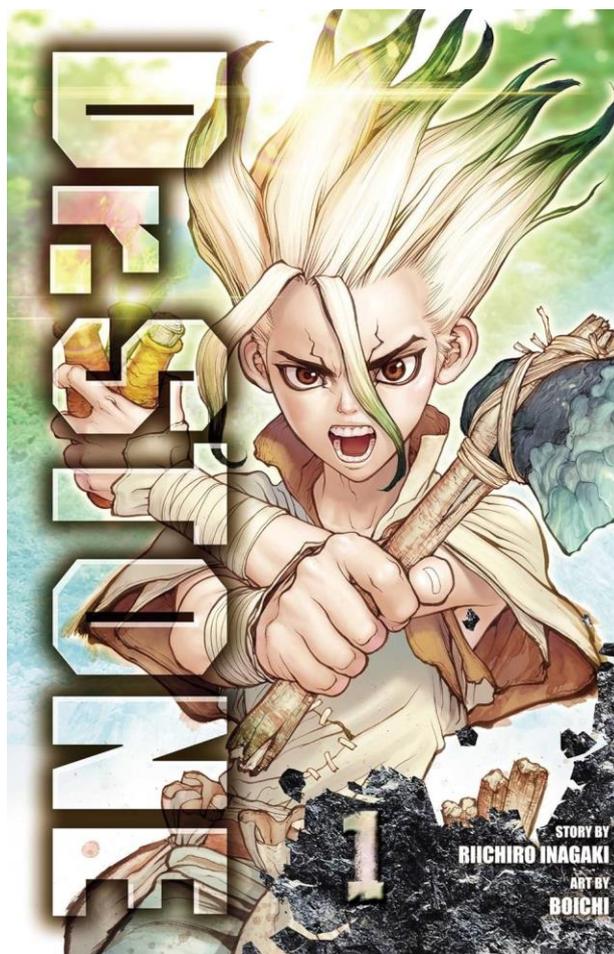
Conforme o trabalho de Campos (2020)³⁶, o mangá e o animê *Hataraku Saibou* aborda as funções pertinentes às células, traçando um paralelo entre as funções técnicas que são abordadas em estudos tradicionais. A linguagem narrativa desse animê pode enriquecer o processo de aprendizagem utilizando uma cultura digital, tornando-o mais motivador e proveitoso, obtendo um resultado significativo e positivo.

Escrito por Riichiro Inagaki (2019) e desenhado por Mujiki Park, o mangá *Dr. Stone* foi publicado pela *Weekley Shonen Jump* e distribuído pela revista Shueisha no ano de 2017. Sua adaptação para o animê foi produzido pelo estúdio TMS Entertainment e divulgado pela *TOHO Animation* em 2019. No Brasil é distribuído pela editora Panini e o animê pode ser visto na plataforma de streaming Crunchyroll.

A obra inicia há milhares de anos após um misterioso fenômeno transformar a humanidade inteira em pedra. Senku Ishigami, um estudante extraordinariamente inteligente e motivado pela ciência, desperta desse sono petrificado. Diante de um mundo de pedra e do colapso generalizado da civilização, Senku decide usar seu conhecimento científico para reconstruir o mundo. Ao lado de Taiju Oki, seu amigo de infância absurdamente forte, eles começam a restabelecer a civilização do zero. Representando os dois milhões de anos da história da ciência, desde a Idade da Pedra até os dias atuais, esta aventura científica sem precedentes está prestes a começar.

³⁶ CAMPOS, Taynara Rúbia; CRUZ, Dulce Márcia. Análise de conceitos científicos presentes no anime *Hataraku Saibou*. **Debates em Educação**, Maceió, v. 12, n. 27, p. 703-723, jun. 2020. Disponível em: <<https://www.seer.ufal.br/ojs2-somente-consulta/index.php/debateseducacao/article/view/8595>>. Acesso em: 03 nov. 2023.

Imagem 27 - Dr. Stone



Fonte: Editora Panini (*online*).

Uma obra que potencializa o interesse do sujeito com temas que abordam metodologias científicas, mesmo em um mundo ficcional, é possível trazer essas influências para a sala de aula. Cunha, Ferro e Rotta (2021) trazem um estudo sobre as contribuições do mangá Dr. Stone para o ensino de ciências ao realizar uma análise sobre os capítulos do mangá e as habilidades de Ciências presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A exemplo dessas possibilidades, infere que é possível conversar sobre temas em torno da Ciência, Tecnologia e Sociedade. Além disso,

O mangá Dr. Stone também pode favorecer a aprendizagem das Ciências como uma construção social e as suas implicações do desenvolvimento científicos na sociedade. Pois, de acordo com o enredo desse mangá, os personagens se auxiliam mutuamente em busca de soluções que possam resolver os problemas enfrentados por eles, como por exemplo a busca por um antibiótico para salvar a vida do líder da aldeia que está com pneumonia (Cunha; Ferro; Rotta, 2021, p. 5).

Os autores destacam muito bem uma das características que os mangás e animês carregam em suas narrativas: a coletividade. Independente da história, narrativa ou conto, o mangá e, consecutivamente, o animê vão trazer essas características da união entre seus personagens para conseguir um objetivo em comum, culminando na proposta desta pesquisa.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesta dissertação, nosso propósito foi mapear as produções científicas dos últimos 10 anos acerca das práticas pedagógicas relacionadas às animações japonesas, com o intuito de questionar as principais tendências, suas manifestações didático-pedagógicas em contextos escolares brasileiros e seus desdobramentos. Utilizando a hermenêutica como abordagem, esta pesquisa empreendeu uma revisão interpretativa e abrangente das obras bibliográficas, ao amalgamar os horizontes das diversas pesquisas, a justificção do autor e as implicações reveladas pelo estudo, resultando em uma ressignificação da historicidade.

Assim, corroboramos a perspectiva de Gadamer (1996), que postula que a razão histórica se amplia e avança por meio da intercompreensão. A interação com o outro no mundo já representa uma aplicação prática, na medida em que estabelece relações em experiências dialógicas e intertextuais. Este trabalho evidencia a importância da interconexão entre diferentes perspectivas para enriquecer o entendimento histórico, reforçando a ideia de que o diálogo e a compreensão mútua são essenciais para a construção do conhecimento.

A partir das experiências e práticas identificadas ficaram algumas questões, tais como: Quais pesquisas e referências educacionais voltadas para práticas pedagógicas estão sendo mobilizadas com os mangás e animês japoneses? De que forma a escola tem pensado e atuado no restabelecimento das relações socioemocionais dos sujeitos? Quais inquietudes, dificuldades, estratégias e demandas são trazidas e anunciadas nas pesquisas em torno da reconciliação e convivência dos sujeitos em sala de aula?

No contexto da fusão de horizontes, proposto por Gadamer (1996), foi possível discernir a amplitude e a relevância dos estudos compilados no Catálogo de Dissertações e Teses. Nesse sentido, conseguimos identificar as principais tendências presentes nessas produções científicas que incorporaram mangás e animês em suas investigações. Destacam-se as produções científicas voltadas para a área de linguagens, onde os pesquisadores abordam metodologias sobre traduções e expectativas de compreensão da obra, a partir do pressuposto da releitura de uma obra original ou clássica, seguido dos desdobramentos que tradutores sofrem para manter o mais original possível estas animações japonesas.

A área de comunicação também ganha um destaque relevante, por ser um objeto de cultura popular e que adentra facilmente as casas das pessoas. Por intermédio da televisão e das redes sociais via internet, os animês e mangás chamam a atenção dos sujeitos, sejam crianças ou adolescentes, trazendo um grande impacto social, uma vez que eventos e congressos ocorrem para um compartilhamento de seus semelhantes.

Ao realizar uma análise das experiências no contexto das pesquisas em curso, com o objetivo de identificar conflitos presentes no ambiente escolar através do uso de personagens de animês japoneses, observa-se uma desconexão em relação às obras da cultura pop nipônica. Quanto à área da educação, tais retratos nos mostram a necessidade de um estudo aprofundado em torno das políticas culturais, não só a fim de adotar didaticamente esses artefatos, mas de estudá-los. O olhar pedagógico nos leva a pensar que todos precisamos jogar, aprender, brincar em atitudes ativas cognitivamente e emocionalmente, sem isso, podemos até *rasgar o baralho*.

Como qualquer recurso pedagógico, o uso de mangás e animês nas práticas educativas também apresenta algumas limitações e contradições, a depender da forma como as obras são contextualizadas ou não. As escolhas podem conter:

a) Conteúdo inadequado para determinadas faixas etárias, como cenas de violência, sexo e drogas, e oposição com outras formas de leitura consideradas mais tradicionais, como a leitura de livros e textos acadêmicos, levando a uma subvalorização dessas outras formas de leitura, o que pode ser problemático (Costa, 2015).

b) Mensagens contraditórias e dificuldades de compreensão, pois alguns mangás e animês apresentam uma linguagem complexa em relação aos que são trabalhados na educação formal, sendo fundamental a contextualização das obras de forma crítica e reflexiva, discutindo as diferentes mensagens (Viciz, 2014; Rangel, 2016; Costa, 2021).

c) Dificuldades por questões financeiras ou de disponibilidade das obras (que podem ser amenizadas pelo uso de versões digitais das obras ou da criação de atividades que não dependam do acesso às obras), bem como em relação à avaliação das aprendizagens sociais, uma vez que as obras apresentam narrativas complexas e linguagem própria (Urbano, 2013; Costa, 2021).

d) Foco excessivo no entretenimento e na diversão da cultura japonesa, em detrimento de outras realidades e da diversidade de aprendizagens sociais.

e) Reificação ou superficialidade da cultura japonesa, ou seja, a uma visão estereotipada e limitada da cultura japonesa como um todo (Ribeiro, 2021).

No que diz respeito à dimensão socioemocional, não há pesquisas substanciais diretamente relacionadas ao tema. As abordagens mais próximas a esse aspecto foram encontradas nos trabalhos de Santoni (2017) e Cruz (2022), ambos na forma de dissertações. O primeiro autor destaca que, em contextos violentos, os animês emergem como artefatos interessantes para passar o tempo, e o contato com animês e mangás desempenha um papel formador de identidade na sociedade. Ele observa personagens de animês e as narrativas apresentadas como valiosas lições de vida que servem de exemplo.

A segunda autora aborda o cenário pandêmico e os impactos que esse período teve nos estudantes, como timidez, sentimentos de inferioridade, falta de autoconfiança, baixa autoestima e receio de cometer erros ao aprender. Ela utiliza o animê/mangá Naruto como apoio nas aprendizagens para (re)conectar os jovens aos significados e saberes aprendidos em português, contribuindo para uma aprendizagem significativa e colaborando no enfrentamento das questões socioemocionais mencionadas. Contudo, esse resultado modesto parece ser discreto diante da vasta influência da cultura de entretenimento japonês na esfera escolar.

A dimensão socioemocional presente nas histórias e nos personagens japoneses podem mobilizar a capacidade de compreender e gerenciar as próprias emoções e as emoções dos outros, de estabelecer relações sociais saudáveis e de desenvolver a empatia e a resolução de conflitos (Weschenfelder, 2014). Na prática pedagógica, é importante que os professores trabalhem a dimensão socioemocional dos estudantes, por meio de atividades que estimulem a reflexão sobre as emoções, a comunicação não violenta, a construção de vínculos afetivos positivos e a resolução de conflitos.

A sensibilidade estética e a dimensão socioemocional não devem ser trabalhadas de forma separada, mas sim integradas em uma abordagem pedagógica que considere o desenvolvimento integral dos sujeitos. Dessa forma, é possível contribuir para a formação de pessoas mais sensíveis, criativas, críticas e autônomas, capazes de lidar com as emoções de forma saudável e de se relacionar de forma

positiva com os outros. Por fim, em relação aos desafios e perspectivas futuras, é importante considerar a seleção apropriada de mangás e animês, levando em conta a faixa etária dos estudantes e os objetivos educacionais. Nem todo conteúdo é adequado para uso em sala de aula.

Na busca da compreensão das possíveis lacunas existentes nestas pesquisas para potencializar caminhos metodológicos futuros, destacamos a formação continuada de professores para incluir efetivamente esses artefatos culturais em suas aulas. Isso é essencial, visto que avaliar o impacto do uso de mangás e animês na aprendizagem dos educandos implica e requer mais pesquisas. Essa formação é fundamental ao desenvolvimento de capacidades que envolvem utilizar criativamente o conhecimento dos animês e mangás no campo pedagógico baseado em evidências para resolver problemas científicos e tomar decisões socioeducativas responsáveis.

Diante do que expomos, ao abordar as pesquisas sobre mangás e animês para potencializar caminhos metodológicos de professores da educação básica, algumas limitações foram identificadas, a saber:

- As pesquisas se concentram em contextos específicos, negligenciando a diversidade cultural e educacional.

- Estudos de caso de abordagem interdisciplinar podem fornecer diálogos relevantes para professores em diferentes regiões, mas tal barreira pode não explorar as possibilidades de integração dos mangás e animês em várias disciplinas, inclusive por desconhecimento dessas experiências educacionais que engajam os estudantes de maneira mais holística.

- Além disso, há limitações na análise de impacto no aprendizado com relação ao uso de mangás e animês na educação. É essencial conduzir estudos que avaliem o impacto desses artefatos culturais no desenvolvimento cognitivo, habilidades de leitura, escrita e compreensão cultural.

O que pode ser evidenciado, então, é a ausência de orientações práticas para professores. Muitas pesquisas não fornecem orientações práticas e recursos específicos para professores implementarem estratégias que os auxiliem na problematização, nas hipóteses e na contextualização de mangás e animês em sala de aula. É importante criar materiais pedagógicos com enfoque na diversidade de gêneros populares e em temáticas presentes nos mangás e animês. Uma análise mais

abrangente revela oportunidades de olhar para a inclusão de diferentes perspectivas na educação.

Por fim, destacamos, ainda, a falta de estudos longitudinais, que também é um fator preponderante para a compreensão do impacto a longo prazo sobre o desenvolvimento contínuo dos estudantes no uso de mangás e animês na educação. Investigações que envolvem e projetam os estudantes nessas pesquisas apoiam no processo de apreender melhor as experiências, preferências e percepções em relação ao uso de mangás e animês na sala de aula. Contudo, ao abordar essas lacunas, podemos apoiar no desenvolvimento de perspectivas metodológicas mais respeitadas voltadas aos professores da educação básica, que desejam incorporar as visões de mangás e animês em suas práticas pedagógicas e, conseqüentemente no desenvolvimento socioemocional do discente. Pensamos que a escola esteja nesse caminho de interlocução e encontro com as novas gerações, verificando novas sensibilidades pedagógicas e configurações entre o que é proposto e o que se pode fazer por entrelaçamento de mangás e animês no que é tecido junto, no convívio ético e estético da fala, da escrita, da escuta e da produção de saberes.

REFERÊNCIAS

ALBINO, Angela Cristina Alves; SILVA, Andréia Ferreira da. BNCC e BNC da formação de professores: repensando a formação por competências. **Retratos da Escola**, v. 13, n. 25, p. 137–153, 2019. DOI: <https://doi.org/10.22420/rde.v13i25.966>

ALMEIDA, Jhenyfer Caroliny de; MARAFON, Alan de Almeida; GHERARDI, Sandra Regina Marcolino. Utilização de mangá como ferramenta pedagógica para a contextualização de diversas disciplinas: uma breve revisão de literatura de 2001 a 2021. **Revista Biodiversidade**, v. 22, n. 1, p. 121-130, 2023.

AFONSO, Joy Nascimento; SUGA, Mari Suga (Orgs.). Estudos Japoneses: singularidades e novos rumos. In: **Anais...** XII Congresso Internacional de Estudos Japoneses no Brasil. XXV Encontro Nacional de Professores Universitários de Língua, Literatura e Cultura Japonesa, 28 a 30 de agosto de 2018. Campinas/SP: Labour, 2020. DOI: <https://www.academia.edu/download/62384199/Anais20200316-44971-1yvm2.pdf>

ANAZ, Sílvio Antonio Luiz; AGUIAR, Grazyella; LEMOS, Lúcia; FREIRE, Norma; COSTA, Edwaldo. Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. **Revista Nexi**, PUC, São Paulo, n. 3, p. 1-16, 2014. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/nexi/article/view/16760/15660> Acesso em: 16 jul. 2022.

ARAÚJO, Alberto Filipe; TEIXEIRA, Maria Cecília Sanchez. Gilbert Durand e a pedagogia do imaginário. **Letras de Hoje**, v. 44, n. 4, p. 7-13, out./dez. 2009.

BARBOSA, Maquerle dos Santos. **Os Cavaleiros do Zodíaco**: o animê como material didático para o ensino de história. São Cristóvão, SE, 2018. Monografia (Graduação em História) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018. Disponível em: <https://ri.ufs.br/handle/riufs/9554>. Acesso em: 11 jan. 2023.

BATISTELLA, Danielly. **Palavras e imagens**: a transposição do mangá para o anime no Brasil. 2014. 286f. Tese (Doutorado em Letras) - Universidade Federal do Rio Grande Do Sul, Porto Alegre, 2014.

BAPTISTA, Ana Isabelle Santana; SILVA, Fernanda Sant'ana Pereira; SAWADA, Anunciata Cristina Marins Braz; ASSIS, Sheila Soares de. Mapeamento dos usos do mangá e animê nas Pós-Graduações Stricto Sensu brasileiras de Ensino, Educação e Artes – apontamentos e perspectivas. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, v. 18, n. 54, p. 97-116, 2021. Disponível em <https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/50978>. Acesso em: 11 jan. 2023.

BERGMANN, Juliana Cristina Faggion; NUNES, Gabriela Marçal; POLICARPO, Kadhiny Mendonça de Souza; FONSECA, Maria Paula Cruz. Desafios práticos na formação docente para o uso de aplicativos como recursos educacionais. **Perspectiva**, v. 39, n. 1, p. 1–19, 2021. DOI: 10.5007/2175-795X.2021.e66030. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/66030>. Acesso em: 15 mai. 2022.

BERGMANN, Jonathan; SAMS, Aaron. **Sala de aula invertida: uma metodologia ativa de aprendizagem**. Tradução Afonso Celso da Cunha Serra. 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2016. 104 p.

BERND, Zilá; MANGAN, Patrícia Kayser Vargas (Org.). **Dicionário de expressões da memória social, dos bens culturais e da cibercultura**. Canoas, RS: Ed. Unilasalle, 2017.

BRASIL, Isabela Oliveira de Moura. **A mulher no mundo geek**. 2018. 84 f. TCC (Graduação) - Curso de Direito, Faculdade Nacional de Direito, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11422/6215>. Acesso em: 11 jan. 2023

BRASIL. **Lei 13.185/2015**. Institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (bullying). Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2015/lei/l13185.htm > Acesso em: 17 mai. 2022.

BRASIL. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. **Lei nº 11.161**, de 5 de agosto de 2005. Dispõe sobre o ensino da língua espanhola. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 8 ago. 2005.

BRASIL. **Lei nº 11.101**, de 9 de fevereiro de 2005. Institui o Dia Nacional da Imigração Japonesa. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 26 jul. 2005.

BRASIL. **Lei nº 9.610**, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 fev. 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2020. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_site.pdf > Acesso em: 17 mai. 2022.

BRITO, Quise Gonçalves. **Animê como Recurso de Soft Power**: comunicação e cultura na situação de globalização. 2013. 188f. Dissertação (Mestrado em Estudos De Cultura Contemporânea) - Universidade Federal De Mato Grosso, Cuiabá, 2013.

BRITO, Quise Gonçalves. **Animê**: o mercado de animações japonesas. Cuiabá: Intercom, 2011.

BRAGA, Amaro; MODENESI, Thiago Vasconcellos (Org.). **Quadrinhos e educação**: relatos de experiências e análises de publicações. Recife: Tarcísio Pereira, 2015.

BURKE, Peter. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Unisinos, 2010.

BUTLER, Judith. **Relatar a si mesmo**. São Paulo: Autêntica, 2015.

CAMPOS, Taynara Rúbia; CRUZ, Dulce Márcia. Análise de conceitos científicos presentes no anime Hataraku Saibou. **Debates em Educação**, [S. l.], v. 12, n. 27, p. 703–723, 2020. DOI: 10.28998/2175-6600.2020v12n27p703-723. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/8595>. Acesso em: 03 nov. 2023.

CASTELLS, Manuel. **Comunicación y poder**. Madrid: Alianza Editorial, 2009.

CARLOS, Giovana Santana. Identidade(s) no consumo da cultura pop japonesa. **Lumina**, v. 4, n. 2, p. 1-12, 2010. DOI: <https://doi.org/10.34019/1981-4070.2010.v4.20931>. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/20931>. Acesso em: 13 jun. 2022

CARRILHO, Luciana Carvalho. **Trajetórias animadas na formação do pensamento conceitual no ensino de Ciências**. 2015. 246 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

CHARTIER, Roger. **A história cultural**: entre práticas e representações. 2. ed. Lisboa: DIFEL, 2002.

CRUZ, Marisete Augusta Da. **O animê e o mangá “Naruto” como dispositivo potencializador da aprendizagem da língua materna**. 2022. 242f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Tiradentes, Aracaju, 2022.

CNU. Central de Notícias UNINTER. Diferença no enfrentamento da pandemia: básico público e privado. **UNINTER NOTÍCIAS** [online], 2020. Disponível em: <https://www.uninter.com/noticias/diferenca-no-enfrentamento-da-pandemia-basico-publico-e-privado>. Acesso em: 13 jun. 2022.

COELHO JUNIOR, Leconte de Lisle; GONÇALVES, Gabriela Maria Ramos. Cultura pop japonesa e identidade social: os cosplayers de Vitória (ES). **Psicologia & Sociedade**, v. 23, n. 3, p. 583-591, dez. 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-71822011000300016>. Acesso em: 07 mai. 2022.

CONTE, Elaine; MARTINI, Rosa Maria Filippozzi. Fenomenologia e Hermenêutica: um desafio para a educação? **Veritas**, Porto Alegre, v. 64, n. 2, e28372, 2019. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/veritas/article/view/28372>. Acesso em: 07 mai. 2023.

CORDEIRO, Graciele De Paula Santos. **Investigando estratégias de tradução do japonês**: um estudo de legendas oficiais e amadoras do animê One Piece. 2020. 218f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal De Pelotas, Pelotas, 2020.

COSTA, Geovana Siqueira. **O Fantasma do Futuro**: Interfaces Tecnológicas Na Animação Japonesa Ghost In The Shell (1995). 2021. 100f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, Seropédica, 2021.

COSTA, Vlad Schuler. **'Mais do que fãs'**: o universo da crítica de animê e mangá na internet. 2015. 119f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015.

CUNHA, Daniel Gomes da; SILVA, Janailton Mick Vitor da. Corpus de legendas de animes (CorLeAni). **Texto Livre**, Belo Horizonte, v. 15, p. 1-18, e38695, 2022. DOI: 10.35699/1983-3652.2022.38695. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/38695>. Acesso em: 7 mai. 2022.

CUNHA, Samuel Loubach da; FERRO, Paulo Henrique da Silva Pau; ROTTA, Jeane Cristina Gomes. Contribuições do mangá Dr. Stone para o Ensino de Ciências. **Anais... XIII Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências – XIII ENPEC**, 27 de setembro a 01 de outubro de 2021. p. 1-7. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/enpec/2021/TRABALHO_COMPLETO_EV155_MD1_SA109_ID1457_24072021113820.pdf Acesso em: 14 nov. 2023.

DILLY, Gabriela; GEVEHR, Daniel Luciano. Para não espetacularizar o passado: memória, identidade étnica e educação patrimonial na construção do Memorial da Colônia Japonesa de Ivoti. **Colóquio Revista do Desenvolvimento Regional**, Taquara, v. 11, n. 2, p. 55-70, 2014. Disponível em: <https://seer.faccat.br/index.php/coloquio/article/view/152>. Acesso em: 27 set. 2023.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. São Paulo: Cultrix/EDUSP, 1988.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Trad. Hélder Godinho. Lisboa: Presença, 2007.

DURAND, Gilbert. **O imaginário**. Rio de Janeiro: Difel, 2004.

DURAND, Gilbert. **O imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. 5. ed. Rio de Janeiro: DIFEL, 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: em três artigos que se completam. 44. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

FREITAS, Erika; NUNES, Janaina. A Comunicação Visual dos Mangás. In: **Anais...** Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 17, 2012, Ouro Preto, p 1-13, 2012.

FOWLER, James H.; CHRISTAKIS, Nicholas A. Dynamic spread of happiness in a large social network: longitudinal analysis over 20 years in the Framingham Heart Study. **BMJ Clinical research ed.**, v. 337, p. a2338, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1136/bmj.a2338>. Disponível em: <https://www.bmj.com/content/337/bmj.a2338.long>. Acesso em: 01 nov. 2023.

FRANCO, Maria Amélia do Rosario Santoro. Prática pedagógica e docência: um olhar a partir da epistemologia do conceito. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 97, n. 247, p. 534-551, set./dez. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S2176-6681/288236353>.

FURUDATE, Haruichi. **Haikyuu!**. São Paulo: Panini Brasil, 2012.

FUNAKURA, Masaaki Alves; WESCHENFELDER, Gelson. Resiliência na cultura pop japonesa: possibilidades metodológicas como ferramenta de mediação de conflito no âmbito educacional. **Conhecimento & Diversidade**, Niterói, v. 13, n. 31, p. 152-163, set./dez. 2021. Disponível em: https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/conhecimento_diversidade/article/view/8852/pdf. Acesso em: 15 dez. 2021.

FUNAKURA, Masaaki Alves.; WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. O mangá na disciplina de História. **Abatirá - Revista de Ciências Humanas e Linguagens**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 308–325, 2020. Disponível em:

<https://www.revistas.uneb.br/index.php/abatira/article/view/8640>. Acesso em: 30 jan. 2024. Acesso em: 01 mai. 2023.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdad y método**. Fundamentos de una hermenêutica filosófica. 6. ed. Salamanca: Sígueme, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. 8. ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

GOTO, Marcel. **Quando surgiram os primeiros animes e mangás?** Super Interessante. São Paulo: Editora Abril, 2018.

GOUVEIA, José Pinto. **Ansiedade social: Da timidez à fobia social**. 2000.

GRAEBIN, Cleusa Maria; PENNA, Rejane. Experiência humana e narrativa: A questão da preservação da memória por intermédio dos acervos orais. **Cadernos do CEOM**, Unochapecó, v. 22, p. 13-39, 2006. Disponível em: <http://bell.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/rcc/article/viewFile/2257/1339>. Acesso em 04 out. 2023.

GUSHIKEN, Yuji; HIRATA, Tatiane. Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos Otakus, do Japão ao mundo. **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 37, n. 2, p. 133-152, dez. 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1809-584420146>. Acesso em: 07 mai. 2022.

HABERMAS, Jürgen. **Dialética e hermenêutica: para a crítica da hermenêutica de Gadamer**. Porto Alegre: L&PM, 1987.

HABOWSKI, Adilson Cristiano; CONTE, Elaine. Contribuições das histórias em quadrinhos digitais às práticas educativas. **Periferia**, Duque de Caxias, v. 12, n. 2, p. 279-301, maio/ago. 2020. DOI: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/periferia/article/view/36996/35362>. Acesso em: 12 out. 2023

HABOWSKI, Adilson Cristiano; CONTE, Elaine; PUGENS, Natália de Borba. A perspectiva da alteridade na educação. **Conjectura: Filos. Educ.**, v. 23, n. 1, p. 179-197, 2018. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/5541>. Acesso em: 18 out. 2023

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HAMAZI, Aki. **Bochi the Rock**. Japão: Yen Press, 2023.

HARPER, Babette *et al.* **Cuidado, escola!**: desigualdade, domesticação e algumas saídas. 24. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

HENSHALL, Kenneth G. **História do Japão**. 2. ed. Lisboa: Edições 70, 2004.

HELLER, Bárbara. **Cosplay e cosplayers**: quando a cultura pop é levada a sério. *Galaxia*, São Paulo, n. 32, p. 216-220, ago. 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542016205>. Acesso em: 07 mai. 2022.

HERMANN, Nadja. Formação e horizonte de expectativas. **Praxis & Saber**, v. 14, n. 38, e15053, 2023. DOI: <https://doi.org/10.19053/22160159.v14.n38.2023.15053>. Disponível em: https://revistas.uptc.edu.co/index.php/praxis_saber/article/view/15053. Acesso em: 14 jun. 2022

HERMANN, Nadja. **Hermenêutica e Educação**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HORIKOSHI, Kohei. **My Hero Academia**. São Paulo: JBC, 2016.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalhos e Rendimentos. **Pesquisa Nacional por Amostragem de Domicílios Contínua**. Notas técnicas. v. 1.7. Rio de Janeiro: IBGE, 2020. Disponível em: <https://www.epsjv.fiocruz.br/sites/default/files/files/pnad%20continua%20educacao%202019%202.pdf>.

INAGAKI, Riichiro. **Dr. Stone**. São Paulo: Panini Brasil, 2018.

ISSA, Victor Eiji. **Otaku**: um Sujeito entre Dois Mundos Refletindo sobre o diálogo existente entre ficção e realidade. 2014. 144f. Dissertação (Mestrado em Ciência Social) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

IZUMI, Mitsu. **Anohana**: Ainda Não Sabemos o Nome da Flor que Vimos Naquele Dia. São Paulo: JBC, 2023

JUNG, Carl Gustav. **Tipos Psicológicos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1976.

KAST, Verena. **A imaginação como espaço de liberdade**: Diálogo entre o ego e o inconsciente. São Paulo: Loyola, 1997.

KISHIMOTO, Masashi. **Naruto**. São Paulo: Panini Brasil, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida; NAKAEMA, Yoko Sumida. **Escolas brasileiras e o ensino de língua e Cultura Japonesa**: educação básica e superior. Curitiba: Editora CRV, 2021.

KNEIPP, Thaís Araújo Fialho. **O idioma coreano como prática de liberdade**. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/15501>. Acesso em: 11 jan. 2023.

KOPPER, Akos. Pirates, justice and global order in the anime "One Piece". **Global Affairs**, v. 6, p. 503-517, 2020. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/23340460.2020.1797521>. Acesso em: 23 out. 2023.

LA GRECA, Annette; LOPEZ, Nadja. Social Anxiety among Adolescents: Linkages with Peer Relations and Friendships. **Journal of Abnormal Child Psychology**, v. 26, p. 83-94, 1998. DOI: <https://doi.org/10.1023/A:1022684520514>. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1023/A:1022684520514>. Acesso em: 23 out. 2023.

LEITÃO, Arnaldo Sifuentes Pinheiro; BETTI, Mauro. Entre Fadas e Alienígenas: Desenhos Animados Televisivos, Ética e Educação Física nos Primeiros Anos do Ensino Fundamental. **Atos de Pesquisa em Educação**, Blumenau, v. 8, n. 1, p. 30-59, jan./abr. 2013. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/135137/ISSN1809-0354-2013-08-01-30-59.pdf?sequence=1>. Acesso em: 07 set. 2022

LIBÂNEO, José Carlos. Pedagogia e pedagogos: inquietações e buscas. **Educar**, Curitiba, n. 17, p. 153-176, 2001.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para que?** 10. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LONGO, Angela. **Pós-humanismo na máquina anímica**: visões explosivas do humano na animação japonesa. 2017. 271f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

LUBART, Todd. **Psicologia da criatividade**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

LUYTEN, Sonia Bibe. Histórias em Quadrinhos: Um Recurso de Aprendizagem. **TV Escola: Um canal da Educação. Salto Para o Futuro**. Ano XXI, boletim 01, abr. 2011.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: O poder dos quadrinhos japoneses. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá**: o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2000.

LUYTEN, Sonia Bibe. "O sonho japonês" e a difusão do mangá. **Revista USP**, v. 27, p. 130-137, 1995.

MACHADO, Aline Alves. "**NÃO PRECISO SER UMA PRINCESA**": representações fílmicas do gênero feminino na Walt Disney. Dissertação (Mestre em Educação) – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul, Paranaíba, Brasil, 2021.

MAFRA, Clara. Jesus Cristo senhor e salvador da cidade: imaginário crente e utopia política. **Dados**, v. 49, n. 3, p. 583-613, 2006. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0011-52582006000300006>. Acesso em: 07 mai. 2022.

MARTINS, Bárbara Amaral. **Autoeficácia docente no contexto da educação inclusiva**: instrumentos de medida e formação de professores baseada em experiências vicárias. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Estadual Paulista, Marília, Brasil, 2018.

MELO, Janaína Farias de. **Afetividade, migração e cultura** – vivências de jovens cearenses com a cultura japonesa. 2021. 185 f. Tese (Doutorado em Psicologia) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/63769>. Acesso em: 11 jan. 2023

MEIRELES, Selma Martins. O Ocidente Redescobre o Japão: O Boom de Mangás e Animes. **Revista de Estudos Orientais**, n. 4, p. 203-211, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/reo/article/view/193806>. Acesso em: 28 nov. 2022.

MORAIS, Flavia de; SILVA, Maikon André Lima da. Mangá e anime no ensino das artes visuais: o desenho nipônico como ferramenta didática de formação pessoal e social. **Caderno Intersaberes**, Curitiba, v. 10, n. 24, p. 123-132, 2021.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no Século XX**. Rio de Janeiro: Forense, 1997.

MOREIRA, Antonio Flávio; CANDAU, Vera Maria (Orgs.). **Multiculturalismo**: Diferenças Culturais e Práticas Pedagógicas. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MOREIRA, Joao Antonio Rodrigues Dos Santos. **Os Cavaleiros do Zodíaco, Recepção, Sentidos e Identidade**: uma abordagem sobre o consumo do anime Os Cavaleiros do Zodíaco e suas territorialidades no evento Anime Sun em Araguaína. 2020. 139f. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura e Território) - Universidade Federal do Norte do Tocantins, Araguaína, 2020.

MOROSINI, Marília; NASCIMENTO, Lorena Lorena Machado do; NEZ, Egeslaine de. Estado de conhecimento: a metodologia na prática. **Humanidades & Inovação**, v. 8, n. 55, p. 69-81, 2021. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/4946>. Acesso em: 2 ago. 2022.

MOREIRA, Kellen Campos Castro; MAGALHÃES, Nilva Rosa da Silva; ARAÚJO, Mariselená Martins Silva de. Dimensions Associated With Burnout Syndrome In Teachers: a critical analysis. **Uningá Review**, v. 35, eRUR3220, 2020. Disponível em: <https://revista.uninga.br/uningareviews/article/view/3220>. Acesso em: 13 jun. 2022.

MOTTER, Julianna Paz Japiassu. **Produzir a si mesmo**: desontologização e responsabilidade nos diálogos éticos (im)possíveis entre Judith Butler e Donna Haraway. 2021. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Filosofia) — Universidade de Brasília, Brasília, 2021. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/32938>. Acesso em: 30 abr. 2023.

NEMERSKI, Jamille Brandão Neves. Do Mangá ao Cosplay: processos criativos e performáticos no ensino das artes. **Revista Educação, Artes e Inclusão**, Florianópolis, v. 12, n. 1, p. 97 - 122, 2016. DOI: 10.5965/198431781212016097. Acesso em: 11 jan. 2023.

NORONHA, Fernanda Silva. **Animês e mangás**: o mito vivo e vivido no imaginário infantil. 2013. 272 p. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

NÓVOA, António. **Escolas e Professores**: proteger, transformar, valorizar. Salvador: Sec/lat, 2022. 116 p. Colaboração de Yara Alvim.

ODA, Eiichiro. **One Piece**. São Paulo: Panini Brasil, 2022.

ODA, Tomohito. **Komi Não Consegue se Comunicar**. São Paulo: Panini Brasil, 2016.

ÕIMA, Yoshitoki. **A Voz do Silêncio**. Brasil: NewPop, 2020.

OLIVEIRA, Thamires Maia Paula; CARVALHO, Karollainy Gonçalves Coelho. Dificuldades de Aprendizagem e a Pandemia: agravamento ou evidenciamento da

dificuldade já existente? **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 5, p. 885–892, 2021. DOI: 10.51891/rease.v7i5.1314. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/1314>. Acesso em: 14 jun. 2022

OLIVEIRA, Flávio Ricardo Medina de. Resultados preliminares de uma pesquisa etnográfica sobre as crenças sobre ensino de professores e coordenadores de cursos de língua japonesa. In: AFONSO, Joy Nascimento; SUGA, Mari Suga (Orgs.). **Estudos Japoneses: singularidades e novos rumos**. Campinas/SP: Labour, 2020. p. 112-121. Disponível em: <https://www.academia.edu/download/62384199/Anais20200316-44971-1yvm2>. Acesso em: 14 jun. 2022.

PEREIRA, Gabriela P. Desenhos de Mangá e Ensino de Matemática em uma Análise Cultural. XXI EBRAPEN. **Anais...** Pelotas: Universidade Federal de Pelotas, 2017. p. 1-12. Disponível em: https://wp.ufpel.edu.br/xxiebrapem/files/2018/10/gd17_gabriela_pereira.pdf Acesso em: 17 jul. 2022

PONTE FILHO, Marcus Henrique Linhares. **A imagem como brinquedo: a relação entre crianças e desenhos animados à luz da divisão de gênero**. 2010. 167f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2010. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/3540>. Acesso em: 11 jan. 2023.

RANGEL, Edson Alves. **Afrosamurai: Uma análise sobre a representação de um herói e protagonista negro na narrativa transnacional do Anime VITÓRIA**. 2016. 99f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Territorialidades) - Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2016.

REBLIN, Iuri A. **Para o alto e avante: uma análise do universo criativo dos super-heróis**. Porto Alegre: Asterisco, 2008

RIBEIRO NETO, João Antonio Pimenta Ribeiro. **Tradução de humor: a barreira cultural/linguística da tradução de piadas na legendagem do seriado Modern Family**. 2019. 114f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/5017>. Acesso em: 11 jan. 2023.

RIBEIRO, Andreza Nazaré Gonçalves; SILVA, Luanda Lorryne Lima Machado da; OLIVEIRA, Tatiana Lima; EGIDIO, Ralph Poubel Rezende de; ALMEIDA, Giulia Alexandre Silva de. Educação emocional: habilidades socioemocionais enquanto auxílio ao desenvolvimento cognitivo de acordo com a BNCC. In: **Anais...** VI

CONEDU, Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/60105>. Acesso em: 27 out. 2022.

RIBEIRO, Alexandre do Amaral. O Humor como Ferramenta para o Ensino de Português do Brasil Como Língua Estrangeira: uma experiência com alunos japoneses. In: ABREU, Maria Teresa Tedesco Vilardo; CORREIA, Cláudio Manoel de Carvalho (org.). **Contribuições da Semiótica ao ensino de português no mundo**. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2021. p. 87-105.

ROCHA, Maria Silvia Pinto de Moura Librandi da. Cenas (im)próprias para crianças? **Cadernos CEDES**, Campinas, v. 32, n. 86, p. 97-115, jan./abr. 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0101-32622012000100007>. Acesso em: 07 mai. 2022.

ROCHA, Luciana Lins. Hibridização entre Práticas de Letramento Não-Oficiais e Oficiais na Escola: Mangás, animés, educação 2.0 e questões de gênero. **Revista Sinais**, Ciências Sociais, Vitória, v. 1, n. 6, p. 6-25, dez. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/sinais/article/view/2751>. Acesso em: 07 mai. 2022.

RODRIGUES, Aleilson da Silva. **Ciência por meio da cultura otaku**: uma análise da circulação do conhecimento em animes. 2022. 220 f. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal de Alagoas, Alagoas, 2022. Disponível em: <http://www.repositorio.ufal.br/jspui/handle/123456789/9729>. Acesso em: 15 set. 2023.

RODRIGUES, José Leonardo Martins; ROCHA, Clarisse Beltrão Rosas. Mangá e animê: um recurso para aprendizagem do ensino de ciências. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 03, Ed. 08, Vol. 14, pp. 65-85, agosto de 2018. ISSN:2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencias-sociais/manga-e-anime>. Acesso em: 09 mai. 2022.

ROLDAN JUNIOR, José Carlos Cecopierre. **Animes e mangás no ensino de matemática**: animações e mangás japoneses, possibilidades didáticas para uma abordagem Matemática no 6º ano do ensino fundamental. Monografia (Graduação em Matemática) - Universidade Estadual do Maranhão, Balsas, 2022. Disponível em: <https://repositorio.uema.br/handle/123456789/1490>. Acesso em: 11 jan. 2023.

SABÓIA, Daniel Pacheco. **Briga de Rua**: imaginário da violência urbana através dos videogames. Monografia (Curso de História) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2018. Disponível em: https://www.academia.edu/37925506/BRIGA_DE_RUA_IMAGIN%C3%81RIO_DA_VIOLENCIA_URBANA_ATRAV%C3%89S_DOS_VIDEOGAMES. Acesso em: 11 jan. 2023.

SÁNCHEZ, Fernanda. **A reinvenção das cidades na virada de século: agentes, estratégias e escalas de ação política.** Revista de Sociologia e Política, n. 16, p. 31-49, jun. 2001. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-44782001000100004>. Acesso em: 07 mai. 2022.

SANTONI, Pablo Rodrigo. **Animês e Mangás: a identidade dos adolescentes.** 2017. 167f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade De Brasília, Brasília, 2017.

SANTOS, André Noro dos. **A relação homem-máquina na cultura japonesa: a hibridação entre o corpo tecnológico e humano através da animação Neon Genesis Evangelion.** 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013. 103 f.

SANTOS, Diandra Sousa. **Ali é o Leste e Julieta é o Sol: Romeu e Julieta Renascem em Anime na Terra do Sol Nascente.** 2015. Dissertação (Mestrado em Literatura E Cultura) - Universidade Federal Da Bahia, Salvador, 2015. 97 f.

SANTOS, João Bosco de Macêdo. **A produção de histórias em quadrinhos independentes brasileiras no contexto potiguar.** 2020. 125 f. TCC (Bacharelado em Design de Artes) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

SANTOS, Maria de Jesus dos. A dialogicidade no pensamento de Paulo Freire e de Hans-Georg Gadamer e implicações na cultura escolar brasileira. **Cadernos do PET Filosofia**, v. 5, n. 10, p. 01-11, 2014. DOI: <https://doi.org/10.26694/pet.v5i10.2036>.

SANTOS, Andrea Pereira dos; NEVES, André Roberto Custódio. Quadrinhos, cultura e sociedade contribuições das narrativas sequenciais para formação do leitor. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Campinas, v. 20, p. e022002, 2022. DOI: 10.20396/rdbci.v20i00.8667789. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8667789/27894> Acesso em: 14 jan. 2023.

SANTOS, Thatilla Sousa. **A imaginação melodramática em animações de Makoto Shinkai.** 2021. 204f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal De Goiás, Goiânia, 2021.

SATO, Cristiane A. **JAPOPOP: o poder da cultura pop japonesa.** São Paulo: NSP, 2007.

SCHMALTZ NETO, Genis Frederico. **Paixões e Traços Míticos no Discurso do Animê: uma análise em Death Note.** 2013. 127. Dissertação (Mestrado em Letras e Linguística) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2013.

SCHRAM, Sandra Cristina; CARVALHO, Marco Antonio Batista. **O pensar educação em Paulo Freire.** 2007. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/852-2.pdf> Acesso em: 3 out. 2023.

SECRETARIA DA CULTURA. **Fundação Japão doa Mangás em Língua Portuguesa à Biblioteca Pública do Estado.** Reportagem publicada em 28 de março de 2022. Disponível em: <https://cultura.rs.gov.br/fundacao-japao-doa-mangas-em-lingua-portuguesa-a-biblioteca-publica-do-estado>. Acesso em: 3 out. 2023.

SHIMIZU, Akane. **Cells at Work.** São Paulo: Panini Brasil, 2022.

SIDI, Pilar de Moraes; CONTE, Elaine. A hermenêutica como possibilidade metodológica à pesquisa em educação. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, n. 4, p. 1942–1954, 2017. DOI: 10.21723/riaee.v12.n4.out./dez.2017.9270. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/9270>. Acesso em: 25 jan. 2023.

SILVA, Samantha de Assis e. **Os animês e o ensino de ciências.** 2011. 212f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) - Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/9602>. Acesso em: 11 jan. 2023.

SILVA, Victor Ernesto Silveira; SOARES, Carlos Alberto Mendes. ANIMES: um ponto de encontro entre o letramento visual e o científico. In: OLIVEIRA, Marcelo Souza; CARVALHO, Alexandra Souza de; ALMEIDA, Maria Matilde Nascimento de (orgs.). **Educação científica e popularização das ciências: práticas multirreferenciais.** V. II. 1. ed. Curitiba: Appris, 2021. p. 111-126.

SOARES, Diego Francisco Vieira. **O processo histórico dos animes e mangás no Brasil.** 2019. 11f. Trabalho de Conclusão do Curso (Graduação em História) - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, Ijuí, 2019. <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/handle/123456789/6698>. Acesso em: 11 jan. 2023.

SOARES, Gabriel Theodoro. **Cosplay: imagem, corpo, jogo.** 2013. 86f. Dissertação (Mestre em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2013.

SOUSA, Karen Dias de. **A escrita de narrativas na Internet: análise intergenérica do gênero fanfiction.** 2018. 107f. Dissertação (Mestrado Estudos da Linguagem) -

Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/296893994.pdf>. Acesso em: 11 jan. 2023.

TEIXEIRA, Joyce Ribeiro. **Adentrando o labirinto da classificação de assunto:** uma discussão sobre o universo temático dos mangás com base em enredos da Wikipedia. Monografia (Curso de Biblioteconomia) - Universidade Federal do Amazonas, Manaus, 2022. Disponível em: <http://riu.ufam.edu.br/handle/prefix/6457>. Acesso em: 11 jan. 2023.

TORRES, Carina Ioná de Oliveira; SILVA, Clecio Danilo dias da; SEIXAS, Narita Renata de Melo; BEZERRA, Priscila Daniele Fernandes; ALMEIDA, Lucia Maria de. Uso do anime hataraku saibou (cells at work!) numa proposta metodológica para o ensino de biologia. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, [S. l.], v. 5, n. 1-2, 2021. DOI: 10.30691/relus. V 5i1-2.2835. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/view/2835>. Acesso em: 30 abr. 2023.

TRAVANCAS, Paula Rozenberg. **Eventos de Animê:** da cultura Pop Japonesa à cultura Pop Mundial. 2017. 141f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

UNICEF. Fundo das Nações Unidas para a Infância. **Educação brasileira em 2022** – a voz de adolescentes. Brasil, Ipec, setembro 2022. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/media/20186/file/educacao-em-2022_a-voz-de-adolescentes.pdf. Acesso em: 05 abr. 2023.

URBANO, Krystal Cortez Luz. **Legendar e Distribuir:** O fandom de animes e as políticas de mediação fansubber nas redes digitais. 2013. 174f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2013.

VEEN, Wim; VRAKING, Ben. **Homo zappiens:** educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VICZ, Viviane Theodoro. **Death Note:** conjurações entre autoria, escrita e morte. 2014. 103f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Estadual Do Centro-Oeste, Guarapuava, 2014.

YUNES, Maria Angela Mattar; FERNANDES, Grazielli; WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. Intervenções psicoeducacionais positivas para promoção de resiliência: o profissional da educação como tutor de desenvolvimento. **Educação**, v. 41, n. 1, p. 83–92, 2018. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/29766>. Acesso em: 04 set. 2023.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. **Aristóteles e os super-heróis: a ética inserida nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Garcia Edizioni, 2014.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. Além da superaventura: quadrinhos em ambiente escolar. **Cadernos de Estudo e Pesquisa na Educação Básica**, Recife, v. 5, n. 1, p. 1-24, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/cadernoscap/article/view/243374/34016>. Acesso em: 01 maio 2023.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. **Aspectos educativos das histórias em quadrinhos de super-heróis e sua importância na formação da consciência moral, na perspectiva da ética aristotélica das virtudes**. 2011. 99 f. Dissertação. (Mestrado em Educação) - Universidade La Salle, Canoas, 2011.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei. **Os super-heróis das histórias em quadrinhos como recursos para a promoção de resiliência em crianças e adolescentes em situação de risco**. 2017. 176 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade La Salle, Canoas, 2017.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; FRADKIN, Chris; YUNES, Maria Angela Mattar. Super-heróis como Recursos para Promoção de Resiliência em Crianças e Adolescentes. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 33, p. 1-8, 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0102.3772e33425>. Acesso em: 15 mai. 2023.

WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; KRONBAUER, Luiz Gilberto. As HQs e a formação da consciência moral das crianças. In: **Anais...** Congresso Nacional de Filosofia e Educação, Caxias do Sul, RS, Brasil, 2010. Disponível em: https://www.ucs.br/ucs/tplcinfe/eventos/cinfe/artigos/artigos/arquivos/eixo_tematico7/As%20HQs%20e%20a%20formacao%20da%20consciencia%20moral%20das%20criancas.pdf.

WINTERSTEIN, Claudia Pedro. **Mangás e animes: sociabilidade entre cosplayers e otakus**. 2009. 79 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2009.

WOBETO, Débora. **Legende conosco: personagens e contextos da tradução amadora de séries estrangeiras no Brasil em perspectiva antropológica**. 2019. 130f. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/194418>. Acesso em: 11 jan. 2023.