

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA – CCET
DEPARTAMENTO DE DESENHO E TECNOLOGIA – DEDET
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

LEONARDO LUAN MIRANDA BARROS

**ANÁLISE DA DIVERSIDADE DE PERSONAGENS FEMININAS EM MANGÁS
SHONEN NA ATUALIDADE**

São Luís - MA

2025

LEONARDO LUAN MIRANDA BARROS

ANÁLISE DA DIVERSIDADE DE PERSONAGENS FEMININAS EM MANGÁS
SHONEN NA ATUALIDADE

Monografia apresentada ao Curso de Design da Universidade Federal do Maranhão para o grau de bacharel em Design.

Orientador:

Profº. Drº Bruno Serviliano Santos Farias

São Luís - MA

2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Barros, Leonardo Luan Miranda.

Análise da diversidade de personagens femininas em mangás shonen na atualidade / Leonardo Luan Miranda Barros. - 2025.

56 f.

Orientador(a): Bruno Serviliano Santos Farias.

Monografia (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2025.

1. Imagem Feminina. 2. Mangás. 3. Shonen. 4. Sexualização. 5. Minoria. I. Farias, Bruno Serviliano Santos. II. Título.

ANÁLISE DA DIVERSIDADE DE PERSONAGENS FEMININAS EM MANGÁS
SHONEN NA ATUALIDADE

Aprovado em: ____ / ____ / ____

BANCA EXAMINADORA

Profº. Drº Bruno Serviliano Santos Farias (Orientador)

1º membro

2º membro

RESUMO

Este projeto analisa a representação e a diversidade de personagens femininas em mangás do gênero shōnen, com enfoque na construção visual dessas figuras a partir das lentes do Design. O projeto parte de uma revisão teórica sobre a imagem da mulher na mídia e no mangá, além de explorar a teoria das esferas de ação de Vladimir Propp para compreender os papéis narrativos mais recorrentes ocupados pelas personagens femininas. A metodologia inclui análise visual de personagens e aplicação de questionário com leitores, utilizando o método de diferencial semântico. Os resultados revelam que, embora ainda predominem estereótipos de hipersexualização e subordinação, há uma crescente pluralidade na representação feminina no shōnen, com personagens mais autônomas e multifacetadas ganhando espaço. O design gráfico, nesse contexto, é visto como fator essencial para a construção simbólica e emocional das personagens, desempenhando papel central na percepção do público.

Palavras-chave: Imagem feminina; Mangás; Shonen; Sexualização; Minoria.

ABSTRACT

This research analyzes the representation and diversity of female characters in shōnen manga, focusing on the visual construction of these figures through the lens of Design. The study begins with a theoretical review of the image of women in media and manga, and also explores Vladimir Propp's theory of spheres of action to understand the most recurring narrative roles occupied by female characters. The methodology includes visual analysis of characters and a questionnaire applied to readers, using the semantic differential method. The results reveal that, although stereotypes of hypersexualization and subordination still prevail, there is a growing plurality in the representation of women in shōnen, with more autonomous and multifaceted characters gaining space. In this context, graphic design is seen as an essential factor for the symbolic and emotional construction of characters, playing a central role in the audience's perception.

Keywords: Female image; Manga; Shōnen; Sexualization; Minority.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
1.1 Justificativa.....	9
1.2 Objetivos.....	10
1.2.1 Objetivo Geral.....	10
1.2.2 Objetivos Específicos.....	10
2 A FIGURA FEMININA AO LONGO DA HISTÓRIA: NA MÍDIA E NO MANGÁ.....	11
2.1 A mulher na mídia: dos estereótipos à pluralidade.....	11
2.2 A figura feminina no mangá: raízes e evolução.....	13
3 A RELAÇÃO DO MANGÁ COM O DESIGN.....	19
3.1 O design como ferramenta narrativa.....	19
3.2 A representação feminina no design de personagens shōnen.....	22
3.3 A teoria de Propp e o design das personagens femininas em mangás shōnen.....	25
4 METODOLOGIA.....	29
4.1 As técnicas de Coleta de Dados.....	30
5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	32
5.1 Dados Descritivos.....	32
5.1.1 Perfil dos Respondentes.....	32
5.2 Análise das imagens.....	35
5.2.2 Análise da 1º imagem.....	35
5.2.3 Análise da 2º imagem.....	38
5.2.4 Análise da 3º imagem.....	40
5.2.5 Análise da 4º imagem.....	42
5.3 Análise dos dados.....	44
5.3.1 Análise por Bloco Temático.....	44
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	48
REFERÊNCIAS.....	50

1 INTRODUÇÃO

Os mangás são histórias em quadrinhos produzidas no Japão, ou que seguem um estilo gráfico japonês característico. Contextualizando, o mangá é uma expressão artística que combina elementos visuais e textuais, objetivando o desenvolvimento de narrativas que exploram múltiplos temas, tais quais questões sociais complexas, ou de forma mais simples, infantis (Japan Foundation, 2023).

Em sua etimologia, o termo “mangá” significa “desenhos caprichosos” ou “imagens irresponsáveis” (Nazareno; Reisdorfer, 2022). Existe, inclusive, uma variedade de gêneros dentro da definição de mangá, citando-se principalmente o gênero shōnen, direcionado ao público jovem masculino e caracterizando-se por histórias com ação, comédia, aventura e esportes, que apresentam protagonistas masculinos de traços dinâmicos e carismáticos, que passam por jornadas filosóficas de crescimento e desenvolvimento pessoal (Luyten, 2018).

Apesar de historicamente serem voltados ao público masculino, os mangás shōnen apresentam uma presença cada vez maior de personagens femininas. Isso, portanto, levanta questões sobre como elas são representadas. Nesse contexto, a participação feminina na cultura pop torna-se essencial para a promoção da diversidade e da representatividade, uma vez que o cenário mangaká/otaku é prioritariamente masculino, mas, tanto na produção quanto no consumo de mangás, houve um aumento da participação de mulheres (De Jesus; Rocha, 2023).

De acordo com Rangel (2022), os animes são a representação das visões de mundo de sua sociedade, ainda que sejam representados em realidades e mundos diferentes e distintos do nosso. Uma vez que os animes são, normalmente, a animação dos mangás, esta definição também se enquadra para os quadrinhos.

É por isso que estudos apontam que a representação feminina nos mangás shōnen é frequentemente um reforço de estereótipos de objetificação e sexualização (Bitencourt; Torres, 2021). Entretanto, observa-se uma tendência recente de diversificação dessas representações, justificando, assim, a necessidade deste projeto, uma vez que, o modo em que os mangás retratam as personagens femininas pode refletir a predominância de uma comunidade masculina, tendo em vista que seu público de interesse são os homens.

Esse contexto geralmente resulta em representações objetificadas e sexualizadas das mulheres, caracterizadas por pouca vestimenta, corpos

hipersexualizados e personalidades submissas ou “dóceis”. Tratando-se do resultado de um núcleo machista que constitui uma relação distorcida das relações entre homens e mulheres, colocando a figura masculina como central, e a figura feminina como secundária (Dias; Piaia, 2024).

Figura 1 - Exemplo de representação feminina sexualizada em mangá *shōnen*



Fonte: Readonepiece (2024)

Ainda que esse cenário esteja evoluindo, discussões sobre a diversidade de papéis femininos nos mangás *shōnen* fazem-se necessárias, uma vez que na maioria dos casos, as mulheres são retratadas como o exemplo acima. Diante disso, este projeto busca analisar, do ponto de vista do Design, como a sexualização na representação visual das personagens femininas no mangá *shōnen* é identificada pelos leitores, bem como apresentar a imagem feminina dentro do contexto midiático geral e sua sexualização dentro dos mangás desse gênero.

Isto porque o Design é um campo estratégico e comunicacional, o que significa que exerce um papel essencial na fundamentação da reformulação de uma imagem, nesse caso, da mulher. Uma vez que também reproduz e produz sentidos, formas e imagens que dialogam com corpos e identidades. É sobre isto que Noronha (2024, p. 123) comenta quando diz que “aceitamos ou negamos a perspectiva e o entrecruzamento com as questões de gênero por meio das formas, pensamentos e

sentidos que produzimos”, deixando claro como o design existe dentro de um aspecto de responsabilidade ética, que pode ou não naturalizar estereótipos de gênero.

É, por exemplo, através de escolhas conscientes de linguagem visual, composição, figurino e até mesmo proporções corporais e simbologias gráficas, que o designer consegue, ou não, realizar uma construção de personagem mais plural. Portanto, ao propor soluções visuais diferentes, o design atua como uma ferramenta que atravessa o papel de estética, e se torna um agente crítico e transformador (Bonsiepe, 2011)

1.1 Justificativa

Com apoio na crescente preocupação com a diversidade, que segundo Martins (2011) significa um objeto de diferença, e com a equidade de gênero, que por sua vez é conceituada de acordo com a Unesco (2017) como “justiça de tratamento para mulheres e homens segundo suas respectivas necessidades”, esse projeto entende a urgente essência de refletir qual o papel do Design na construção da simbologia de corpos e identidades representadas, uma vez que o Design tem o poder de objetificar ou retirar a objetificação de algo por meio de seus traços e imagens. Flesler (2024) afirma que:

O design pode contribuir para criar novos significados sobre a feminilidade e a masculinidade, já que esses papéis não são fixos e estão em constante movimento. Ou seja, as formas pelas quais a representação gráfica constrói e é atravessada pela heteronormatividade e pelo pensamento binário não são fixas nem naturais e podem, portanto, ser discutidas (Flesler, 2024, tradução livre do autor, p. 83-84).

Isto significa que em um contexto social em que a comunicação visual se tornou um dos principais meios de influência, discutir como essas imagens são criadas e disseminadas se torna não apenas atual, mas necessário.

Ao pesquisar sobre a representação da mulher nos mangás do gênero shōnen sob o olhar do Design, buscou-se contribuir para um debate tão contemporâneo e atual quanto a responsabilidade ética do designer gráfico na criação de narrativas visuais mais amplas.

O designer, ao lidar com símbolos que constroem imaginários, pode optar por assumir ou não a responsabilidade sobre as mensagens que projeta. Estudar

esse tema dentro do Design é reconhecer seu papel na reprodução e subversão de estereótipos e normas sociais.

A relevância deste projeto se ancora na necessidade de tratar pontos sensíveis, como os estereótipos nocivos associados às figuras femininas nos produtos culturais e midiáticos. Tais estereótipos não surgem por acaso: foram historicamente construídos por meio de processos sociais, científicos e visuais que associaram o feminino à passividade, à domesticidade e à emotividade, enquanto o masculino foi vinculado à racionalidade, à produção e ao espaço público (Almeida, 2024). Ao compreender como novos caminhos críticos e criativos estão surgindo através da luta existencial feminina, o estudo propõe-se a evidenciar a potência transformadora do design. Isto pois, em uma sociedade que cada vez mais utiliza o Design para comunicar mensagens, e diante de um cenário cada vez mais centrado na igualdade de gênero, urge a necessidade desse tipo de discussão.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Analisar a representação e diversidade das personagens femininas em mangás do gênero shōnen na atualidade, investigando como o design contribui para reforçar, subverter ou queerizar representações rompendo com estereótipos e papéis de gênero pré-condicionados.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Investigar a evolução histórica da representação feminina na mídia e nos mangás;
- Estudar como o Design contribui para a construção simbólica das personagens femininas em mangás shōnen;
- Analisar a percepção do público leitor sobre a representação feminina no gênero shōnen;
- Identificar se há indícios de transformação e diversidade na construção de personagens femininas atuais.

2 A FIGURA FEMININA AO LONGO DA HISTÓRIA: NA MÍDIA E NO MANGÁ

2.1 A mulher na mídia: dos estereótipos à pluralidade

A mídia é um instrumento de comunicação utilizado para produzir, reproduzir e distribuir conteúdos e informações à sociedade, podendo se manifestar por meios tradicionais, como rádio, televisão, jornal e revistas, ou por meios mais tecnológicos, como redes sociais e outras plataformas digitais. Pode-se dizer que a mídia é uma entidade que não apenas informa, mas também constrói discursos, valores e até representações sociais (Sodré, 2002). Ou seja, a mídia reflete uma realidade e também constrói simbolicamente uma nova. Isso pode significar que a mídia é fundamental para a produção de significados, até mesmo sobre o que é ser "homem" ou "mulher" (Hall, 2006).

Anúncios servem para reforçar o significado do design definido por quem projetou e fabricou o produto. Criam estereótipos de mulheres como mães, faxineiras, cozinheiras e cuidadoras, para assim definir e direcionar o mercado. Na verdade, a categoria mulher, como constituída no patriarcado, é apropriada pela propaganda (Buckley, 1986, p. 51).

Logo, se a mídia apresenta personalidades e produtos que agradam e influenciam o público, seja ele infantil ou adulto, pode-se afirmar que ela também tem uma responsabilidade fundamental no que se refere à imagem da mulher ao longo dos tempos (Lopes, 2017). A mulher é vista, e imposta pela mídia, de modo que é inevitável associá-la principalmente a três papéis distintos: a mulher recatada que cuida da casa e dos filhos; a mulher sexualizada e taxada como *femme fatale*; e a donzela indefesa que precisa de um homem para salvá-la de uma torre ou de um monstro que quer machucá-la.

A mídia mostra e reproduz o mesmo padrão feminino com características e qualidades construídas por desigualdades de gênero. Coloca-se o homem como superior, mantendo a opressão histórica para com as mulheres. Isso acontece a partir de uma percepção feminina que é enraizada por um conjunto de símbolos e regras que são, claramente, reforçados por uma sociedade pautada em mitos e imagens produzidas ao longo do tempo, perpetuando a identidade feminina apenas como reprodutora ou como *sex symbol*, não representando-a com as múltiplas possibilidades que, de fato, o feminino pode — e deve — oferecer (Lopes, 2017).

Sobre a representatividade da mulher na mídia, Molari (2021) diz:

Com o avanço dos meios de comunicação, as práticas comunicacionais passaram a fazer uso frequente de imagens femininas, estas principalmente relacionadas com a propagação do consumo. A mídia favoreceu a transmissão de imagens produzidas com base em padrões estéticos contrários a realidade de grande parte das mulheres (Molari, 2021, p. 269-270).

Isso quer dizer que o que a mídia mostra da mulher está intrinsecamente ligado ao padrão estético socialmente aceito ou desejado, resultando, na maioria das vezes, em uma representação sexualizada da mulher. Mas não é somente a mídia quem constrói essa imagem. Historicamente, o papel feminino é composto pela naturalização e perpetuação de uma imagem inferiorizada e assimétrica com relação aos homens. Trata-se de uma concepção da mulher dos séculos passados, em que lhes era imposto o trabalho de cuidadora do lar e da família. Uma vez que, na sociedade dos séculos XVIII e XIX, no Ocidente, o modelo burguês de família fortaleceu a imagem da mulher confinada em um espaço doméstico, vista como recatada, submissa e maternal. Seu valor, nesse período, era única e exclusivamente atrelado ao papel de esposa e mãe subordinada ao homem (De Sousa; Sirelli, 2018).

Já no século XX, houve um fortalecimento dos movimentos feministas, principalmente após as duas guerras mundiais, fazendo com que a presença da mulher publicamente se intensificasse, o que inegavelmente impactou na representação midiática. Dessa maneira, começa-se a romper com o ideal da mulher restrita à função doméstica, aumentando sua inserção no mercado de trabalho e dando uma nova visão à mídia. Sua representação começa a ter um novo papel, ainda que ambíguo. Neste período, a mulher é representada como independente, mas ainda se mantinham os padrões estéticos como prioridade, sexualizando-as novamente (Woolf, 2014).

Por outro lado, o século XXI traz a popularização da internet e, principalmente, das redes sociais, alterando o cenário completamente. A partir desse momento, aparece uma grande diversidade de vozes femininas, e as mulheres passam a construir maiores possibilidades para si mesmas. Entretanto, isso não quer dizer que a mídia deixe de perpetuar o papel da mulher atrelado aos estereótipos de beleza, juventude e objetificação. Movimentos feministas fazem com que a pluralidade do feminino seja maior, mas os meios de comunicação tradicionais

e digitais ainda prezam por reproduzir a sexualização da mulher dentro de um padrão estético condicionado (Rago, 2001).

Estes acontecimentos são, na verdade, uma construção simbólica da imagem feminina que acompanha o desenvolvimento das ondas feministas, cujos discursos influenciaram os modos de representação da mulher. Isto é, se nas primeiras décadas do século XX predominava o ideal da mulher domesticada e submissa (em sintonia com o que a primeira onda queria mudar), com a segunda onda, surge a crítica ao ideal da mulher-objeto. Entretanto, mesmo com avanços, a mídia continuou a perpetuar estereótipos, o que levou a terceira onda a propor um olhar mais interseccional sobre a representação do feminino — algo que continua em disputa na era digital da quarta onda, marcada pela luta contra o machismo estrutural e a valorização de narrativas plurais (Pinto, 2003).

2.2 A figura feminina no mangá: raízes e evolução

O mangá é caracterizado pela sua diversidade temática e estilística, apresentando diferentes segmentos conforme a faixa etária e a preferência do público de interesse. É, portanto, uma divisão que reflete além da estratégia de mercado, uma vez que reflete também aspectos socioculturais do Japão (Luyten, 2018).

Podemos considerar que a forma como consumimos o mangá atualmente surgiu de duas diferentes formas: os *emakimono*, o *ukiyo-ê* e as HQs produzidas no Ocidente. Quanto aos *emakimono*, esta expressão é definida como um rolo horizontal que contém ilustrações e/ou textos que apresentam uma história à medida que se desenrola, e surgiram no final do período *Chusei* (1192-1568). Já o *ukiyo-ê* surgiu no final da era *Edo* (1603-1867), consistindo em uma técnica de xilogravura que retratava a vida cotidiana, os atores de teatro *Kabuki* e belezas femininas. Por outro lado, a apresentação estética das HQs ocidentais chegou ao Japão por volta de 1868, época que se caracteriza como o período *Kindai* (1868-hoje), como resultado do começo das relações do Japão com o Ocidente, formando então uma apresentação de histórias por meio dos quadrinhos, denominada de mangá (Do Carmo Alvarenga, 2023).

Inicialmente, o gênero *shōnen* foi focalizado no público masculino jovem, no entanto, com a popularização das histórias, houve uma variação no público

consumidor de mangás shōnen, entretanto, atualmente, este público ainda se divide predominantemente da seguinte forma:

Quadro 1 - Principais pontos sobre o público consumido de mangás

PONTO	DESTAQUE
Faixa etária	Principal público: 10–18 anos, mas com leitores adultos frequentes
Gênero	Tradicionalmente masculino, mas com uma proporção crescente entre o público feminino
Interesses	Aventura, superação, amizade, humor, ação e elementos visuais/fan service
Engajamento	Comunidades online ativas, eventos, fandoms
Evolução	Temas mais sombrios e complexos atraíram novos leitores além do público de interesse
Conteúdo Editorial	Classificação por revista (e.g. Weekly Shōnen Jump) e não apenas por gênero ou tema

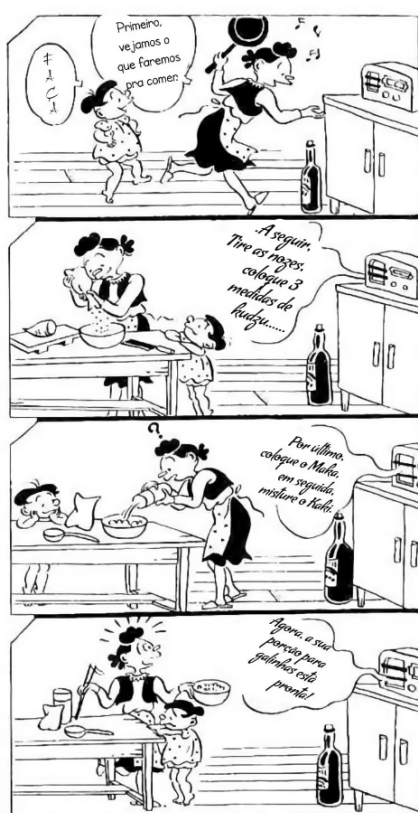
Fonte: construção autoral (2025)

Entretanto, ainda que possamos perceber um aumento do público feminino no universo dos mangás shōnen, ainda não existe um número significativo de personagens femininas com relevância nas histórias, ainda que esse quadro venha crescendo lentamente. Isto se confirma ao analisar a presença feminina nos primeiros mangás, uma vez que isto aponta uma trajetória marcada por estereótipos, mas também por importantes marcos simbólicos. Isto se confirma ao analisar a presença feminina nos primeiros mangás — como em *Astro Boy* (1952) e *Princess Knight* (1953), de Osamu Tezuka —, obras que evidenciam uma trajetória marcada por estereótipos, mas também por importantes marcos simbólicos. E ainda que o foco deste projeto seja o mangá *shōnen* e a diversidade feminina, é impossível contextualizar a origem do feminino nos mangás sem citar o início do *shōjo*, o gênero famoso pelo inventário feminino com temas de romance, que foi popularizado por Osamu Tezuka, um famoso *mangaká* da década de 60. Sua obra popular *Ribon no Kishi*, um mangá que narra a história da princesa Sapphire, nascida com dois corações: um feminino e um masculino, por erro de um anjo chamado Tink. Para que ela possa assumir o trono no futuro e evitar que um malvado duque governe o reino, ela precisa esconder seu sexo biológico e seguir a criação dos padrões de masculinidade e feminilidade. Para Kyle (2014), essa ambiguidade de gênero faz

com que Sapphire se torne confusa e transite entre os dois gêneros, o que, para a época, era extremamente revolucionário.

Entretanto, observa-se que, mesmo mangás criados para mulheres, tiveram como domínio inicial o homem. Foi somente após a Segunda Guerra Mundial que as mulheres entraram no mundo *mangaká*. Esse pontapé inicial foi dado por Machiko Hasegawa, escritora de *Sazae-san*, um mangá publicado em tiras que representava uma heroína casada e com filhos (Rangel, 2022).

Figura 2 - Reprodução de uma tirinha do volume 1 de *Sazae-san*



2

Fonte: Internet Archive (2023)

Ainda que a produção para mulheres fosse idealizada pela busca por um par ideal, ou pela idealização romântica, *Sazae-san* surgiu como uma mulher que fugia dos moldes de mangás com representatividade feminina, uma vez que ela já era uma mulher casada e com filhos, representando a mulher japonesa pós-guerra. *Sazae-san* foi, portanto, um marco importante para as *mangakás* que vieram após Machiko Hasegawa.

Já na década de 70, período com uma grande agitação social no Japão, surgiram muitas manifestações estudantis e movimentos feministas. Nesta época, as jovens sonhavam com uma carreira e agora com um amor romântico que de fato pudessem escolher, como oposição aos casamentos arranjados comuns à época anterior. Foi a partir desse ponto que as mulheres *mangakás* utilizaram de sua criatividade livre, produzindo mangás com focos muito além do tradicional, trazendo relações humanas, psicológicas e até mesmo romance entre garotos. Aqui, discussões sobre feminismo eram introduzidas nos mangás e o papel feminino cresceu potencialmente (Da Silva, 2015).

Por outro lado, os mangás *shōnen* são voltados para o público masculino jovem (10 a 18 anos), no entanto, apesar do público de interesse, atinge tanto homens adultos quanto mulheres jovens e adultas. Isso pode, ou não, ser explicado pela abordagem do gênero envolver tanto aventura, quanto superação, combate e amizade masculina. O que, inicialmente, fazia com que as mulheres tivessem pouco espaço nas narrativas, sendo representadas inicialmente apenas como interesses amorosos dos heróis protagonistas, como donzelas em perigo, ou apenas como coadjuvantes que motivavam o herói, porém sem arcos próprios (De Freitas; Da Silva; Magaldi, 2024).

Um exemplo dessa afirmação é a personagem Faye Valentine, do mangá *Cowboy Bebop* (1998). Com uma narrativa de ficção científica, a história leva o leitor por viagens entre planetas através de portais hiperespaciais. A trama conta a história de um grupo de caçadores de recompensas que voam pelo espaço em busca de recompensas (Crunchyroll, 2025). A personagem Faye faz parte desse grupo, majoritariamente masculino, e é representada como uma mulher misteriosa, sempre com vestimentas minúsculas e poses provocantes, mesmo em cenas sérias. Faye é uma personagem forte, mas constantemente reduzida a uma mulher "bonita e perigosa".

Figura 3 — Representação de Faye Valentine com roupas curtas



Fonte: reprodução da internet (2025)

Foi a partir dos anos 2000 que os mangás *shōnen* passaram a representar as personagens femininas com mais complexidade e foco protagonista. Isso muito se deve à globalização do anime e ao crescimento de seu público feminino. Neste começo do século XXI, o público começa a cobrar protagonistas mais autônomas, complexas e com arcos próprios, uma vez que o mundo está entrando em uma onda ainda maior de feminismo, e dos direitos LGBTQIAP+ (Rangel, 2022).

Bons exemplos dessas mudanças são Sakura Haruno (*Naruto*), que evolui de uma personagem com enfoque no romance para uma ninja médica habilidosa e forte, o que representa a quebra da idealização romântica, trazendo uma autonomia funcional da mulher. Em *Bleach*, Rukia Kuchiki salva o personagem logo no início da trama, demonstrando uma inversão do papel de donzela em perigo.

Já em *My Hero Academia*, Ochako Uraraka tem traços doces, mas ainda assim é uma mulher com força e determinação, ao ponto de apresentar um poder próprio que se desenvolve em combate. Mais recentemente, podemos utilizar o mangá *Kimetsu no Yaiba* (*Demon Slayer*) como exemplo, uma vez que, ainda que a história gire em torno de Tanjiro Kamado, um personagem que perde toda sua família para um *oni* e segue a trama se tornando um caçador de *onis* para encontrar uma maneira de salvar sua irmã, Nezuko Kamado, que durante o ataque tornou-se um *oni*. Durante a jornada do irmão, Nezuko torna-se cada vez mais forte e ganha mais a atenção do público por sua força de vontade, mesmo se tornando, o que o mangá considera, um monstro.

Figura 4 — Representação de Nezuko em Kimetsu no Yaiba



Fonte: reprodução da internet (2025)

No entanto, a própria Nezuko é a prova de que, ainda que haja essa diversidade nos mangás mais recentes, as personagens femininas no shōnen ainda enfrentam diversas limitações, pois são frequentemente secundárias, e perdem seu destaque à medida que os protagonistas masculinos crescem, sendo muitas vezes hipersexualizadas para que o apelo ao público de interesse seja atingido (Luyten, 2012).

Portanto, percebe-se que a representação feminina nos mangás ainda percorre um caminho significativo que envolve não somente transformações, mas também figuras idealizadas e estereotipadas, e outras vezes personagens mais complexas e plurais. Ainda que seja perceptível resquícios de padrões sexistas, muito mais comum no gênero shōnen, amplamente trabalhado adiante.

3 A RELAÇÃO DO MANGÁ COM O DESIGN

3.1 O design como ferramenta narrativa

O conteúdo visual é a base estrutural do design, uma vez que a forma é a parte principal de qualquer configuração visual, e a figura ou o objeto é destacado. Por outro lado, a contraforma é o espaço vazio ao redor da forma principal, ou seja, é a área que circunda e define uma forma, assim auxiliando a percepção visual. Ou seja, existe uma interdependência entre figura e fundo, por exemplo, e objeto e vazio. Isso, no mundo do design, indica que a forma e a contraforma de uma figura é a configuração visual de forma mais ampla. Este objeto pode ser estruturado, organizado, reto, mas também pode ser desorganizado, sem estrutura nenhuma, ou sequer orgânico, basta que exista um conceito dentro da ideia original (Rampazzo; Corrêa, 2024).

McCloud (1995) explica que os personagens em quadrinhos podem ser desenhados de formas distintas, podendo ser um design mais icônico ou um mais realista, dependendo de como o leitor identifica-se com eles. A forma do personagem, ou seja, a estrutura do seu rosto, suas proporções, seu estilo de traço, é o que o destaca visualmente. Já a contraforma, ou seja, aquele espaço em branco ao redor – o fundo da cena – contribui para que a leitura do momento/cena seja mais emocional. É como um signo, que pode ser simbólico ou realista, mas que afeta diretamente como o leitor projeta a figura vista.

O signo, segundo Peirce (1995) é “algo que representa algo para alguém em alguma condição”, composto por três elementos: o *representamen* (a forma que assume), o objeto (o que representa) e o interpretante (o efeito gerado na mente de quem o observa). No caso das personagens femininas em mangás shōnen, sua construção visual opera como um signo que comunica atributos simbólicos ou realistas, moldando a percepção do leitor sobre seu papel, relevância e identidade.

Um personagem ansioso, por exemplo, pode estar envolvido por linhas quebradas, com um fundo distorcido ou um vazio opressivo. Já um personagem com raiva teria uma forma com traços mais angulosos ou pontiagudos – sobrancelhas cerradas, dentes expostos. Se apresentaria com olhos bem abertos ou, ao contrário, com olhos semicerrados com linhas fortes. Poderia também apresentar-se com a boca aberta em um grito, veias saltando ou marcas no rosto. Já sua contraforma

apresentaria um fundo com linhas de ação verticais ou diagonais, como estilhaços, e poderia apresentar "explosões visuais" ou fundos pretos que destaquem ainda mais o personagem (McCloud, 1995).

Isso significa que a forma é o objeto que comunica a identidade da história por meio dos traços visuais que tornam-se uma marca de personalidade de um personagem. Enquanto que a contraforma funciona como um reforço da comunicação visual, criando uma idealização ainda mais emocional. Para McCloud, isso transforma a experiência da leitura em um conectivo com o psicológico do leitor. É, portanto, por meio dessa construção visual que, mesmo com poucas palavras em um balão de fala, uma narrativa em quadrinhos consegue prender um leitor por diversos volumes (McCloud, 1995).

Ellen Lupton, em seu livro intitulado *O design como storytelling* (2020), explica que o design não é apenas estética: ele conta uma história. Isso quer dizer que cada elemento visual passa uma mensagem para aquele que o visualiza — seja uma emoção, uma intenção ou um papel. Desse modo, traços gráficos de personagens de mangás são, inevitavelmente, recursos valiosos para a narração da história principal.

Em um romance ou filme, a ordem dos eventos nem sempre coincide com a ordem em que o espectador os encontra. Muitas vezes, o crime em uma narrativa de mistério ocorre no começo da história. Alguém foi assassinado, mas não sabemos por quê. (Mais tarde, vamos descobrir que Bob matou a Tia Mary para herdar seu apartamento.) Para escrever um mistério, o autor precisa ter clara a estrutura subjacente (às vezes chamada de “trama”) e, então, revelar essa estrutura pouco a pouco (a “história”). A história provoca os leitores com pistas e falsas pistas. No fim, o autor terá iluminado os recônditos mais sombrios da trama, tornando visível sua arquitetura secreta (Lupton, 2020, p. 19).

Em uma história em quadrinhos, como o mangá, o mistério seria disposto de uma maneira diferente. Detalhes como expressões faciais e corporais seriam mais analisados para buscar quem foi o assassino, uma vez que, em mangás, as expressões de um personagem sempre são mais exageradas, independentemente de estar sentindo medo, receio, raiva ou qualquer outra emoção. Gotas de suor em algum quadro específico, olhos com uma intensidade de ódio ao olhar para a vítima em algum momento, um toque sutil em um cúmplice. Cada quadro do design sugere alguma conexão com a história, ainda mais em uma narrativa que, como citado anteriormente, utiliza poucas palavras.

A vestimenta de um personagem também expressa uma identidade e o contexto cultural em que se está inserido, podendo transmitir detalhes como sua classe, função, tradição, rebeldia e outros aspectos. Isso é explicado simplesmente pelo fato de que o design no mangá é utilizado como um cenário sensorial e social. Assim como a vestimenta passa uma mensagem, as proporções corporais também têm sua simbologia, principalmente no universo dos mangás. Utiliza-se muito de olhos grandes para demonstrar a pureza de um personagem, ou membros longos para elegância, um corpo pequeno para infantilidade... Lupton (2020) explica que esse fenômeno é o ato de criar climas narrativos.

Anteriormente, utilizamos uma figura de Nezuko (*Kimetsu no Yaiba*) em uma cena do mangá em que ela está com o corpo robusto, com raiva e prestes a lutar alguma batalha. Percebem-se veias dilatadas e uma expressão facial séria e assustadora. Abaixo, utilizamos uma outra versão da mesma personagem:

Figura 5 - Representação de Nezuko no mangá *Kimetsu no Yaiba*



Fonte: reprodução da internet (2025)

Na história de *Kimetsu no Yaiba*, os monstros chamados de *oni* assemelham-se aos vampiros por não poderem se expor ao sol. Então, para proteger Nezuko, seu irmão a guarda dentro de uma caixa de madeira e a carrega para todos os lugares. Todas as noites, Nezuko sai da caixa para respirar ou, mesmo, viver um pouco. Percebemos, nessa cena em específico, um despertar

rotineiro da personagem, aparentando estar calma e descansada por suas expressões faciais. O corpo parece mais relaxado e não demonstra nenhuma veia sobressaltada, e suas roupas estão mais “fechadas”, sem resquícios de uma batalha.

Ambas as imagens são de uma mesma narrativa, apenas demonstrando estados diferentes de uma mesma personagem, a partir do design e de elementos como expressão facial, vestimenta e fundo de cena. Em ambas as figuras, não são apresentados balões de fala ou qualquer narrativa além do que o design do mangá passa para o leitor. Dessa forma, entende-se que, para o sucesso de uma narrativa em quadrinhos, o design é primordialmente essencial.

3.2 A representação feminina no design de personagens shōnen

Os personagens de animação, principalmente de anime, normalmente apresentam traços característicos como um formato de olhos específico ou cores de cabelos chamativas (Bitencourt; Torres, 2021). No mangá, isto não acontece de forma diferente, e no gênero *shōnen*, por ser voltado para o público adolescente masculino, a representação de personagens femininas normalmente segue estereótipos visuais que mesclam a hipersexualização e traços de inocência.

O corpo hipersexualizado, como proporções exageradas – seios grandes, cinturas finas e poses sugestivas, como costas arqueadas para projetar simultaneamente seios e quadris, pernas afastadas e olhar convidativo – é um padrão gráfico dos animes *shōnen*, de modo que erotiza o corpo feminino até mesmo em obras juvenis. A teoria do *male gaze* de Laura Mulvey (1973) dialoga perfeitamente com essa ideia, uma vez que a objetificação do corpo feminino é o reflexo, principalmente, do olhar masculino que projeta sua fantasia na figura feminina.

O olhar inocente, com olhos grandes e expressões tímidas ou fofas, reforça a infantilização da mulher, ainda que a personagem tenha um corpo sexualizado. Para Ribeiro (2021), esta é uma combinação entre o desejo e a dominação que frequentemente aparecem em produções japonesas, demonstrando o olhar patriarcado e violento da sociedade. Essa ideia dialoga perfeitamente com o livro de Anne Allison, intitulado *Permitted and Prohibited Desires* (1996), no qual explica como as mulheres e meninas japonesas são, normalmente, representadas como

objetos de desejo, postas em posições subalternas e/ou infantis apenas para atingir o público de interesse masculino.

No entanto, como dito anteriormente, as novas gerações de mangás estão trazendo novos visuais gráficos para as mulheres. A evolução do design de personagens demonstra uma alteração constante dos estereótipos passivos e hipersexualizados das mulheres, sinalizando uma nova construção de figuras mais autônomas, reais e significativas na narrativa dos mangás. Podemos perceber um exemplo claro dessa mudança ao comparar a estética da personagem Bulma, de *Dragon Ball* (1990), com a personagem Nobara Kugisaki, de *Jujutsu Kaisen* (2020).

Bulma é uma personagem que inicialmente aparece como uma das protagonistas principais, mas logo torna-se coadjuvante por assumir um papel doméstico ao se tornar mãe e esposa, dando voz à função de produção do capitalismo. Seu design gráfico é definido por roupas curtas, decotes e figurinos que mudam com frequência, trazendo sempre um apelo visual para suas cenas.

Além disso, suas aparições são, normalmente, sexualizadas e/ou cômicas, pois mostram a personagem trocando de roupa ou recebendo piadas machistas. Sobre suas expressões faciais, normalmente Bulma é retratada como exageradamente fofa ou envergonhada. Essa é uma personagem que retrata perfeitamente o alívio cômico e o objeto de desejo visual masculino de personagens femininas do *shōnen* dos anos 80/90: sempre hipersexualizada, emocional e secundária.

Figura 6 – Bulma tomando banho no mangá de Dragon Ball



Fonte: reprodução da internet (2025)

Por outro lado, Nobara Kugisaki tem uma função de protagonista real, sempre lutando igual aos outros personagens masculinos. Seu design gráfico mostra um uniforme escolar funcional, sem dar ênfase erótica ao seu corpo, demonstrando expressões duras e confiantes, coerentes com a intensidade tanto da trama central quanto de sua história pessoal.

Sua estética busca equilibrar força com feminilidade e, normalmente, ela aparece em cenas usando maquiagem, com uma aparência cuidadosa, mas nunca como um objeto sexual. Nobara não é uma personagem que segue o modelo frágil de mulher no *shōnen*, ou da personagem que precisa ser masculina para ser forte. Nobara é feminina, fala de garotos e, ao mesmo tempo, é forte e independente.

Figura 7 - Representação de Nobara no mangá Jujutsu Kaisen



Fonte: reprodução da internet (2025)

Outras personagens como Maki Zenin, também de *Jujutsu Kaisen*, Mikasa Ackerman (*Attack on Titan*), Misaki Ayuzawa (*Kaichou wa Maid-sama!*) e Motoko Kusanagi (*Ghost in the Shell*) trabalham ainda mais na tendência contemporânea de representar mulheres fortes sem deixar de trabalhar seus lados emocionais ou suas estéticas femininas. Ou seja, ao contrário da imagem feminina dos anos 90, a mídia atual até pode representar a mulher sexualizada no *shōnen*, mas é comum também a apresentação de um design mais consciente que reflete os debates de gênero e identidade na mídia atual.

3.3 A teoria de Propp e o design das personagens femininas em mangás *shōnen*

Em 1928, Vladimir Propp publicou a clássica obra *Morfologia do Conto Popular*, no qual destrinchou e sistematizou elementos considerados recorrentes em contos famosos. Neste livro, Propp identifica 31 funções narrativas, e sete esferas de ação, ou seja, sete tipos de personagens que mais aparecem em contos e narrativas. A teoria de Propp explica que as esferas não estão ligadas a personagens fixos, por exemplo, mas sim a funções narrativas pré-estabelecidas que esses personagens tem dentro de um conto. Segundo Propp, as sete esferas de ação são (Propp, 2010):

- **Antagonista ou malfeitor (vilão):** é um personagem que no início da história busca causar algum tipo de dano ou infortúnio, podendo roubar um objeto mágico, destruir plantações, sequestrar pessoas e etc, tudo em benefício próprio. Nos contos, estes são representados, normalmente, como dragão, bruxa, madrasta... Serão essas ações maléficas que levarão ao desfecho heróico do herói (Media Studies, 2025).
- **Auxiliar (ajudante):** este é um personagem que está ligado ao herói, literalmente, ajudando-o com força ou astúcia a obter o sucesso contra o vilão, quebrando um feitiço, ajudando a ressuscitar uma vítima, ou ajudando o herói a escolher o caminho certo (Media Studies, 2025).
- **Doador:** este personagem é responsável por ajudar o herói entregando algum objeto que ajudará na luta final contra o vilão, fazendo com que o mal seja derrotado e o bem prevaleça (Media Studies, 2025).
- **Princesa (personagem procurada):** a princesa não está ligada diretamente ao título real, mas sim a ideia de uma jornada em que o herói, um homem, enfrenta uma árdua aventura para, de algum modo, conseguir salvar uma personagem feminina, que pode ser sua irmã, seu interesse amoroso, sua amiga e etc... (Media Studies, 2025)
- **Mandante (motivador):** Este personagem tem a simples função de instigar o herói a enfrentar a aventura que lhe espera. Seja oferecendo uma quantia valorosa, seja como um castigo, ou simplesmente como um pedido (Media Studies, 2025).
- **Herói:** Propp definiu dois tipos de herói. O primeiro, é aquele que "concorda em acabar com infortúnio" sofrido por outro personagem e parte em uma jornada para derrotar o mal. O segundo é uma vítima que "sofre diretamente com a ação do vilão" no início da história (Media Studies, 2025).
- **Falso herói:** Este personagem aparece quando o herói termina sua jornada e o mal é derrotado, e assume o crédito pela vitória. Esses personagens parecem bons, mas rapidamente fica claro que são corruptos (Media Studies, 2025).

Ao fazer uma ligação com o universo dos mangás shōnen, percebe-se as esferas de ação ligadas mais frequentemente com personagens masculinos, ligados

à narrativa de heróis, enquanto que as personagens femininas, na maioria dos casos, restringe-se à esfera da princesa.

A partir da teoria de Propp, percebemos que existe uma variedade de funções dentro de uma narrativa, e que, para o olhar do mangá shōnen, a representação feminina ainda pode ser restrita, entretanto, com a evolução do tempo, mais personagens surgem quebrando o padrão e transformando-se em personagens importantes e complexas como heroínas, vilãs ou doadoras, o que, de fato, demonstra uma nova diversidade do papel feminino nessas narrativas. Buckley (1986) explica que a ideia do design ser apenas um objeto é limitante, uma vez que esta ferramenta representa o poder e os valores políticos, econômicos e culturais nos diferentes espaços, e está diretamente ligado com quem produz e quem recebe esse design, ou seja, determinar o lugar simbólico das personagens femininas no mangá passa, necessariamente, por compreender como o design atua na construção e perpetuação (ou subversão) desses papéis narrativos, reafirmando seu papel como agente estético e político.

O design visual — e simbólico — é afetado quando uma personagem feminina ocupa a esfera de herói, por exemplo, trazendo um visual mais funcional, com traços mais rígidos, uma postura firme e expressões decididas. Já quando assume a esfera do vilão, normalmente, essas personagens são demonstradas como sedutoras, com traços refinados e um corpo sexualizado, que, no entanto, carregam uma força e um poder único. O design aqui normalmente utiliza sombras e vestimentas que passam uma imagem ameaçadora e ao mesmo tempo causa fascínio. No caso de personagens doadoras ou auxiliares, o design é representado com autoridade, tendo vestimentas estratégicas, silhuetas imponentes e sempre uma paleta de cores sóbria.

Couto (2016) mostra que o design de personagens femininas, em jogos por exemplo, perpassa por um design de cores entre o branco, bege, tons terrosos e tons cinzas ou azuis, trazendo formas femininas finas, suaves e orgânicas que representam a amabilidade, a fragilidade e o acolhimento, estereotipo comum às mulheres, mas o autor apresenta também personagens com um design de formas finas, mas angulares e com detalhes geométricos e pontiagudos, que representam força e rapidez. Quanto a simetria, existe a representação de mais simétrica e equilibrada e proporcional, sempre trazendo uma imagem “bela” à personagem.

Portanto, a partir do ponto em que se aplica as esferas de ação de Propp à análise visual de personagens femininas, percebe-se que o design gráfico não é neutro dentro da narrativa, mas sim desempenha uma função única no desenrolar do enredo. É por isso que o mangaká, tendo o papel de designer do personagem, é quem define como o público vai receber a personagem. Zambrini e Flesler (2017) apontam exatamente isto quando mostram que a chamada "neutralidade" no design é, na verdade, uma construção ideológica que historicamente privilegiou formas e discursos associados ao masculino, invisibilizando outras possibilidades de representação. Portanto, as esferas de ação de Propp para o design de personagens femininas em mangás shonen tornam evidente como o design gráfico tem um papel ativo na narrativa, construindo sentidos e moldando ou findando estereótipos.

Desse modo, com base na teoria de Propp, e os exemplos de estereótipos femininos mais comumente encontrados em mangás shōnen, abaixo segue uma análise visual do que já foi relatado acima:

- **Corpo hipersexualizado / proporções exageradas – seios grandes, cinturas finas e poses sugestivas:** Essas são características visuais que geralmente estão associadas à esfera da "princesa" na teoria de Propp — aqui é importante citar que o título não está ligado diretamente ao sentido literal de realeza, mas à personagem procurada, passiva, cuja função na narrativa gira em torno de ser salva, desejada ou motivar o herói. A hipersexualização reforça essa função objetificada: a mulher não é agente da ação, mas recompensa simbólica ao herói.
- **Olhar inocente / olhos grandes / expressões tímidas ou fofas:** aqui existe expressões que reforçam o arquétipo da mulher como frágil e pura, ligando-se também à função da "princesa". Essa inocência acentuada a coloca como objeto de proteção, reforçando uma narrativa onde o herói masculino precisa cuidar ou salvar a personagem. Para Propp, a personagem não tem uma função clara além de servir como objeto de proteção masculina.
- **Estereótipos passivos hipersexualizados das mulheres:** essa construção mescla elementos visuais (corpo hipersexualizado) e comportamentais (submissão, passividade), reforçando a personagem

como "princesa" estereotipada, sem complexidade nem autonomia. Propriamente, essas personagens não operam funções próprias, mas existem em função de ser um objeto de conquista ou desejo.

- **Figuras mais autônomas, reais:** aqui encontra-se personagens femininas com mais profundidade e arcos próprios que rompem com a esfera tradicional da "princesa" e começam a ocupar funções múltiplas, como herói, doador, auxiliar, ou até mesmo mandante.

4 METODOLOGIA

Este capítulo descreve os procedimentos metodológicos adotados para o desenvolvimento da pesquisa, detalhando os caminhos escolhidos para a coleta e análise dos dados. A exposição desses procedimentos visa assegurar a coerência e a confiabilidade do estudo, possibilitando sua compreensão objetiva.

A presente pesquisa é de natureza exploratória, uma vez que busca ampliar a compreensão sobre o design e a representação simbólica de personagens femininas em mangás shōnen. Adota-se uma abordagem qualitativa, por permitir a investigação abrangente das percepções e interpretações dos participantes, associada ao suporte quantitativo por meio da aplicação da técnica do diferencial semântico. O estudo também analisa elementos do design gráfico presentes na construção dessas personagens, buscando articular a percepção estética, a simbologia e a função narrativa. A combinação dessas duas abordagens fornece informações mais amplas do que se fossem aplicadas separadamente, tornando a pesquisa ainda mais rica.

Os mangás selecionados como campo de análise para o questionário foram: *Jujutsu Kaisen*, *Attack on Titan*, *Naruto*, *Sousou no Frieren*, *Bleach*, *InuYasha*, *Nanatsu no Taizai*, *One Piece*, *Boruto*, *Gintama*, *Boku no Hero Academia*, *Chainsaw Man*, *Dandadan* e *Fullmetal Alchemist*, totalizando vinte personagens femininas distintas. As escolhidas foram: *Nobara Kugisaki*, *Mikasa Ackerman*, *Sakura Haruno*, *Frieren*, *Shihoin Yoruichi*, *Maki Zenin*, *Rukia Kuchiki*, *Kagome Higurashi*, *Elizabeth Liones*, *Nico Robin*, *Sumire Kakei*, *Inoue Orihime*, *Mitsuri Kanroji*, *Kagura Yato*, *Ochako Uraraka*, *Matsumoto Rangiku*, *Kobeni*, *Aira*, *Big Mom*, *Lust*, *Tier Harribel*, *Daki*, *Makima* e *Kaguya*. Os critérios base para a escolha dessas personagens foram a popularidade das obras, a relevância das personagens dentro das respectivas narrativas e a diversidade de suas representações visuais e simbólicas.

Esses critérios permitiram contemplar tanto personagens historicamente estereotipadas quanto aquelas que rompem com padrões tradicionais de gênero, oferecendo uma amostragem significativa da representação feminina nos mangás shōnen. Buscou-se, também, representar diferentes períodos da produção mangaká, incluindo obras clássicas e contemporâneas, assim possibilitando comparações entre diferentes fases da construção visual das personagens.

Além disso, a presença de traços gráficos distintos, como figurino, proporção corporal, estilo de traço e expressividade facial, foi considerada essencial para a aplicação da técnica do diferencial semântico. Assim, a escolha dos títulos e das personagens proporcionou uma análise mais rica, permitindo observar como o design atua na construção de estereótipos ou na sua desconstrução, e como o público leitor os interpreta visual e simbolicamente.

4.1 As técnicas de Coleta de Dados

As técnicas adotadas foram:

- **Pesquisa Bibliográfica:** A pesquisa bibliográfica consistiu em um levantamento teórico acerca da representação feminina em mídias visuais, bem como da técnica do diferencial semântico e das teorias de design aplicadas a personagens. Neste momento foram consultados livros, artigos acadêmicos, catálogos digitais e trabalhos que abordam mangás e cultura visual. O foco da revisão foi identificar os principais temas relacionados à construção simbólica e estética das personagens femininas.
- **Questionário online:** O instrumento utilizado para a coleta dos dados foi um questionário online, elaborado por meio da plataforma Google Forms. O questionário foi elaborado com quatro seções, compostas por perguntas objetivas e subjetivas, totalizando 21 questões. A participação no questionário foi voluntária e anônima, mediante aceitação de um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) apresentado na primeira seção do formulário. A segunda seção abordou dados sociodemográficos e hábitos de leitura, buscando traçar o perfil do público. A terceira seção concentrou-se na percepção dos participantes sobre a presença, diversidade, sexualização e protagonismo das personagens femininas nos mangás shōnen. A quarta, e última, seção objetivou o uso da técnica do diferencial semântico. A técnica quantitativa “diferencial semântico” (por exemplo: forte/fraco, atraente/não atraente, confiante/tímido) será utilizada para mensurar a percepção das pessoas sobre os personagens dispostos no formulário. Essa metodologia pode categorizar as percepções em valores semânticos críticos, lúdicos, ideológicos e práticos. É eficaz para entender o nível de identificação do

público com as personagens, mesmo para aqueles que não tiveram contato profundo com a obra.

- Técnicas de Análise dos Dados: Análise Qualitativa permite a identificação de temas recorrentes na percepção dos desenhos de mangá. O Diferencial Semântico é uma ferramenta que utiliza escalas bipolares de adjetivos antinômicos para mensurar a percepção dos indivíduos em relação a um objeto. Os adjetivos foram selecionados e agrupados conforme quatro valores semânticos. Foram definidos valores relacionados ao corpo, a função narrativa, estética, complexidade simbólica, e impacto visual geral. Para a análise dos dados do DS, atribuiu-se a cada ponto da escala (de 1 a 7) um valor numérico, permitindo o cálculo de médias e desvio padrão para obter a tendência central da percepção.

5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Neste tópico apresentaremos e analisaremos os resultados obtidos por meio do questionário aplicado. Buscaremos compreender de que maneira o público leitor identifica, percebe e interpreta a representação das personagens femininas nos mangás shōnen. A análise será organizada por blocos temáticos, baseando-se nas respostas dos participantes, e articulando os dados empíricos à fundamentação teórica já apresentada neste trabalho.

5.1 Dados Descritivos

5.1.1 Perfil dos Respondentes

O questionário obteve 24 participantes leitores de mangás shōnen. Em análise, podemos destacar as seguintes características:

- **Faixa etária:** A maioria encontra-se entre 25 e 30 anos (11 pessoas), seguida por leitores entre 19 e 24 anos (8 pessoas), além de um grupo com mais de 30 anos (5 pessoas).
- **Gênero:** Quanto a divisão de gênero, 50% dos participantes foram mulheres (12 pessoas), e 45,8% (11 pessoas) homens. Enquanto que 4,2% (1 pessoa) preferiu não informar.
- **Tempo de leitura de mangás:** Os dados indicam que a maior parte dos respondentes possui longa familiaridade com o gênero, uma vez que 41,7% dos respondentes afirmam ler mangás por mais de 10 anos, o que qualifica suas respostas como baseadas em experiências acumuladas e leituras críticas.

Percebe-se, portanto, que ao tratar-se de leitores adultos jovens, presume-se um repertório visual e narrativo mais amplo. Segundo Hall (2006), os sujeitos não apenas recebem mensagens midiáticas de modo passivo, mas na verdade as reinterpretam a partir de suas vivências e posicionamentos culturais. O que significa que o fato de a maioria dos participantes estar em faixas etárias mais maduras favorece uma leitura crítica da representação feminina, uma vez que esses leitores já acompanharam diferentes fases da evolução do gênero shōnen.

Outro ponto importante é a presença praticamente equilibrada entre leitores homens e mulheres, apresentando apenas um participante como diferença entre os dois gêneros. Isso permite o entendimento mais diverso das respostas já que permite a identificação de convergências e divergências entre os olhares de diferentes gêneros sobre a construção das personagens.

Já quanto ao período de leitura ser majoritariamente mais longo, sugere que as percepções dos participantes baseiam-se além de impressões pontuais, uma vez que existe um repertório construído ao longo do tempo. O que dialoga diretamente com a Teoria da Recepção de Jauss (1988) e com o Método Recepcional de Bordini & Aguiar (1994), que reconhecem o leitor como sujeito ativo, capaz de identificar padrões, denunciar estereótipos e valorizar rupturas na construção narrativa e visual dos personagens.

Os participantes destacaram que observam, principalmente, itens como aparência física, habilidades de combate, personalidade, relações afetivas ou sexuais e papel narrativo (ex.: suporte, antagonista, protagonista) nas personagens femininas. Isso demonstra uma predominância da aparência física e outros aspectos parecidos, que indica o design visual como um ponto central na leitura e percepção dos leitores. Percebe-se, portanto, uma evidência coerente com os estudos de semântica do produto e performatividade de gênero.

Entretanto, a presença de características como “habilidades de combate” e “papel narrativo” aponta que o público também valoriza a função narrativa e ação das personagens. Ou seja, os leitores não apenas observam o corpo das personagens, mas também valorizam sua funcionalidade dentro da trama, sugerindo uma busca por maior coerência entre forma e ação. Essa atenção ao papel narrativo pode ser lida como um desejo por figuras femininas mais complexas, conforme discutido por Propp (2010) — que identificou esferas de ação além da passividade e do suporte, muitas vezes ainda negadas às mulheres nas narrativas shōnen.

No que se refere a frequência de identificação com as personagens, a maioria dos respondentes se identifica ocasionalmente ou raramente com as personagens femininas, enquanto que apenas um ou dois participantes se identificam com frequência. Isso evidencia baixa representatividade ou empatia, indicando que as personagens ainda não cumprem um papel pleno de identificação emocional ou social para parte significativa do público. Esse resultado reforça a ausência de protagonismo real, bem como de diversidade e profundidade emocional,

o que conversa diretamente com a Crítica Literária Feminista, que denuncia a construção da mulher como uma subordinada, frágil ou funcional perante o herói homem (Buckley, 1986).

No que se refere ao desenvolvimento das personagens femininas, 58,8% (10 pessoas) expressaram que as sentem **“Mal desenvolvidas, geralmente estereotipadas”**, algumas apontaram que são **“frequentemente sexualizadas”**, e uma minoria avaliou esse processo como avanços ou evolução narrativa. Essas percepções apontam para a persistência de arquétipos rasos e recorrentes, como o da “garota frágil”, “enfeite visual” ou “apoio romântico”, associados à crítica feminista e à teoria da performatividade de gênero, conforme discutida por Judith Butler (1990), na qual há uma repetição contínua de papéis submissos, sensuais ou frágeis que produzem um ideal normativo de “ser mulher”.

Sobre a evolução dessas representações ao longo do tempo, os participantes se mostraram divididos. Muitos respondentes marcaram **“Sim, houve evolução”**. Outros disseram **“Não sei dizer”** ou **“Não, continuam iguais”**. Em análise, percebemos um indicativo da existência de um cenário em transição, onde ainda que existe algumas obras que inovam nas representações femininas, o gênero shōnen ainda reproduz normas tradicionais de gênero (Dias & Piaia, 2024). Ou seja, embora algumas obras e autores contemporâneos apresentem avanços na representação feminina, a estrutura narrativa dominante, ancorada no plot do herói, mantém-se no mesmo registro patriarcal, preservando hierarquias e funções tradicionais atribuídas às personagens femininas.

Quando questionados sobre as características mais associadas às personagens, os termos mais recorrentes foram: **Coadjuvantes; Hipersexualizadas; Submissas; Fortes/Combativas** (em menor escala); **Inteligentes/Estratégicas** (menções pontuais). Esses dados revelam a coexistência de dois modelos em disputa: Um modelo hegemônico e tradicional, que reforça o papel passivo e sexualizado, e também um modelo emergente, com personagens mais combativas, independentes e estratégicas — mas ainda não predominante.

Quanto à avaliação da participação das personagens femininas, alguns as consideram **“essenciais”**. Outros indicam que **“nenhuma das opções”** se aplica, e muitos atribuíram notas entre 4 e 9 em uma escala (possivelmente de 0 a 10). Entende-se, portanto, que há uma insatisfação generalizada com o modo como essas personagens são construídas — seja no aspecto visual, seja no papel

funcional que desempenham dentro da trama. O que é pontual nestes resultados é que a crítica não está sob a presença em si das mulheres nos mangás, mas sim sobre como sua presença se faz limitada.

Com base nesses resultados, é perceptível um conjunto de dados que revelam uma tensão entre expectativa e realidade, no qual o público demonstra um desejo por maior representatividade, protagonismo e diversidade, mas também reconhece que as personagens femininas ainda são prisioneiras de padrões estéticos e narrativos estereotipados. Essa tensão pode ser compreendida à luz das principais teorias listadas abaixo:

- A **Crítica Literária Feminista** denuncia a permanência da “ideia de mulher” como subalterna, reforçando o papel da mulher como acessório ou adereço do protagonista masculino (Buckley, 1986).
- A **Semântica do Produto** revela a recorrência de códigos visuais sexualizantes, que reduzem o corpo feminino a uma linguagem do desejo e não da ação (Bonsiepe, 2011).
- A **Performatividade de Gênero**, segundo Butler, mostra como os papéis femininos se tornam repetitivos e naturalizados, ocultando outras possibilidades de expressão, protagonismo e existência (Butler, 1990).
- O uso do **diferencial semântico**, aplicado no questionário, confirma a predominância de percepções negativas sobre o valor simbólico e funcional das personagens femininas, o que corrobora a crítica sobre sua construção limitada e padronizada (Almeida, 2011).

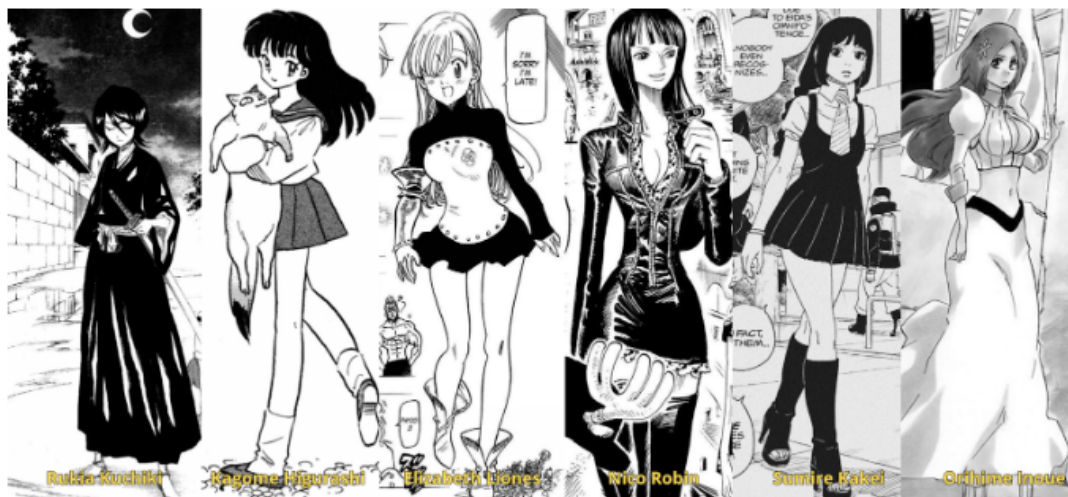
5.2 Análise das imagens

5.2.2 Análise da 1ª imagem

A primeira imagem analisada apresentou seis personagens enquadradas na categoria princesas que, de acordo com Propp (2010) não está ligada diretamente ao título real, mas sim a ideia de uma jornada em que o herói, um homem, enfrenta uma árdua aventura para, de algum modo, conseguir salvar uma personagem feminina, que pode ser sua irmã, seu interesse amoroso, sua amiga e etc... (Media

Studies, 2025). Foram selecionadas as personagens Rukia Kuchiki, Kagome Higurashi, Elizabeth Lioness, Sumire Kakei e Orihime Inoue:

Figura 8 – Personagens da Categoria Princesas



Fonte: construção autoral (2025)

Essa primeira imagem analisada pelos participantes gerou respostas que evidenciam um padrão recorrente nos mangás shōnen: a **hipersexualização** do corpo feminino, associada a papéis secundários e estereotipados. Termos como **“sexualizadas”, “sempre arrumadas e bonitas”, “roupas coladas”, “saias curtas”** e **“proporções exageradas”** foram recorrentes nas falas dos respondentes, demonstrando uma percepção visual fortemente ancorada no que Mulvey (1973) descreve como *male gaze* — o olhar masculino que transforma a mulher em objeto de desejo visual, voltado prioritariamente ao público heterossexual masculino, além de se alinhar à crítica da Semântica do Produto (o corpo como signo), da Performatividade de Gênero (Butler) e da Crítica Literária Feminista, que denunciam a representação da mulher como objeto decorativo ou desejável, ao invés de sujeito da ação.

Além disso, muitos participantes apontaram que essas personagens ocupam funções narrativas frágeis ou decorativas: **“dependentes da figura masculina”, “apoio ao protagonista”, “pouco aproveitadas”, “não influenciam nos desfechos”**. Isso reafirma a crítica da Crítica Literária Feminista, que denuncia a personagem feminina como um “complemento” do herói — a donzela, o prêmio ou o motivo para a ação do homem (Pinto, 2003). Ou seja, a centralidade masculina no gênero shonen é reiterada pela posição das personagens femininas como acessórios narrativos — presentes para validar, motivar ou proteger o herói.

Existe um forte conflito entre a aparência e a personalidade de algumas personagens, uma vez que os participantes apontou que “a Rukia possui imagem de fodona”, “a Nico Robin é forte, mas foi sexualizada”, além de que para os participantes, elas são “personagens consideradas intelectuais e fortes”, entretanto apontou também que “a personalidade continuou, mas a imagem mudou”. No entanto, a mudança em sua imagem não é aleatória: ela ocorre dentro de uma lógica narrativa e estética que continua subordinada ao registro patriarcal, em que a sexualização visual reforça o olhar masculino (male gaze) mesmo quando a personalidade mantém traços de força e autonomia (Perez, 2022). Há um reconhecimento de que algumas personagens possuem desenvolvimento consistente, mas esse desenvolvimento frequentemente entra em choque com sua apresentação visual. Isso evidencia a existência de personagens complexas, mas enquadradas visualmente nos moldes do fetiche, dificultando sua leitura como sujeitos autônomos.

Além disso, os participantes apontaram, de maneira recorrente, que as personagens citadas seguem um padrão estético homogêneo, comumente descritas como “doces”, “inofensivas” e “bonitas”. A ausência de figuras LGBTQIA+, de diferentes corpos, etnias ou temperamentos reforça uma visão reduzida e normatizada da feminilidade, apontada pela Teoria Queer, surgida no final dos anos 1980 a partir de movimentos ativistas e reflexões acadêmicas, questiona a (hetero)normatividade e as formas como identidades, corpos e sexualidades são produzidos e regulados socialmente. Mais do que uma identidade, o queer é compreendido como uma postura crítica e política que busca subverter normas e abrir espaço para novas possibilidades de existência (Butler, 1990).

Nesse sentido, Denise Portinari (2017) propõe pensar o termo “queer” como verbo, enfatizando seu aspecto agencial: “queerizar” é problematizar e transviar práticas e discursos normativos, potencializando diferenças e criando brechas para outras formas de vida. Para a autora, queerizar é agir criticamente “lá onde [as normas] se produzem: nos dispositivos de saber e de poder, na performatividade dos discursos e das práticas, na materialização e partilha das (in)visibilidades” (Portinari, 2017, p. 14). No gênero shonen, isso se reflete como sintoma da marginalização de identidades fora do padrão cis-hetero.

Apesar da predominância de personagens estereotipadas, alguns leitores reconheceram esforços de construção mais complexa em personagens femininas,

mesmo quando essas são secundárias. Através de comentários como “Algumas são personagens secundárias, mas bem desenvolvidas”; “A Elizabeth é importante na trama” e “Apesar de não gostar da personalidade da Orihime, ela é útil”

O caso de Elizabeth Liones, citada como “importante na trama”, ilustra esse ponto: ainda que a personagem esteja inserida em uma função narrativa tradicionalmente passiva, seu desenvolvimento em determinados momentos a destaca como figura atuante. Essa ambivalência revela um cenário de transição, onde as tentativas de rompimento com padrões coexistem com convenções estéticas ainda fortemente sexualizadas, como exposto por Anne Allison (1996) em suas análises sobre desejo e dominação nos produtos culturais japoneses.

Portanto, mesmo personagens como Orihime, que são criticadas por personalidades “dóceis”, são vistas como “úteis” pelos leitores, evidenciando uma tensão entre aparência visual e função narrativa — uma crítica que dialoga com a ideia de design como mediador simbólico (Bonsiepe, 2011; Flesler, 2024), capaz de reforçar ou questionar a normatividade nos papéis de gênero.

A maioria das respostas revela uma percepção crítica, mas não totalmente pessimista. O público parece consciente dos limites nas representações — especialmente na dimensão visual e narrativa —, mas também identifica personagens com potencial ou já bem construídas em certos aspectos.

Essas representações podem ser vistas como sintomas culturais, e os leitores funcionam como intérpretes ativos, reconhecendo padrões, identificando estereótipos e, em alguns casos, valorizando rupturas. A análise corrobora a necessidade de ampliar a pluralidade e combater a normatização de gênero no mangá shonen, abrindo espaço para outras subjetividades, formas corporais e narrativas.

5.2.3 Análise da 2ª imagem

A segunda imagem analisada também apresentou seis personagens, mas agora enquadradas na categoria heroínas de Propp. Aqui, foram analisadas as personagens Nobara Kugisake, Mikasa Ackerman, Sakura Haruno, Frieren, Shihoin Youruichi e Maki Zenin.

Figura 9 – Personagens da Categoria Auxiliares



Fonte: construção autoral (2025)

De acordo com participantes, essas personagens são vistas como Personagens fortes e que conseguem se proteger “extremamente empoderadas”, “mulheres fortes e totalmente independentes” com “Personalidade forte e poderosas” e “Protagonizam cenas incríveis e quebram os estereótipos de fragilidade feminina”. Essas respostas revelam uma **mudança de paradigma** em relação ao grupo anterior. Aqui, as personagens são vistas como **atuantes, protagonistas e reconhecidas no enredo**. Isso representa um rompimento com a lógica tradicional do *shonen*, marcada por coadjuvância feminina. Essa virada se conecta com a **Crítica Literária Feminista**, que busca a superação da dicotomia homem = ação / mulher = passividade.

Os leitores reconhecem personagens que **não existem apenas em função do desejo masculino**, mas sim que possuem arcos próprios, motivações e reconhecimento dentro da lógica narrativa. Isso está fortemente associado à **performatividade de gênero alternativa**, conforme Judith Butler, pois essas figuras não “atuam o feminino padrão”, mas **experimentam outras maneiras de “ser mulher” no universo ficcional**, novamente enquadrando-se na ideia patriarcal da sociedade (Perez, 2022).

Para os participantes, essas personagens têm uma “participação importante na obra”, além de serem “reconhecidas como tal no enredo e pelos demais personagens”, são também “muito bem lembradas por protagonizar cenas incríveis” e “seu foco não é a estética e feminilidade”. Ainda houve os seguintes comentários:

- “Usam roupas que fazem mais sentido para o que são e o que fazem”

- “Parecem guerreiras pelos objetos que empunham”
- “Visual enviesado para o masculino... como se precisassem se igualar ao perfil masculino”

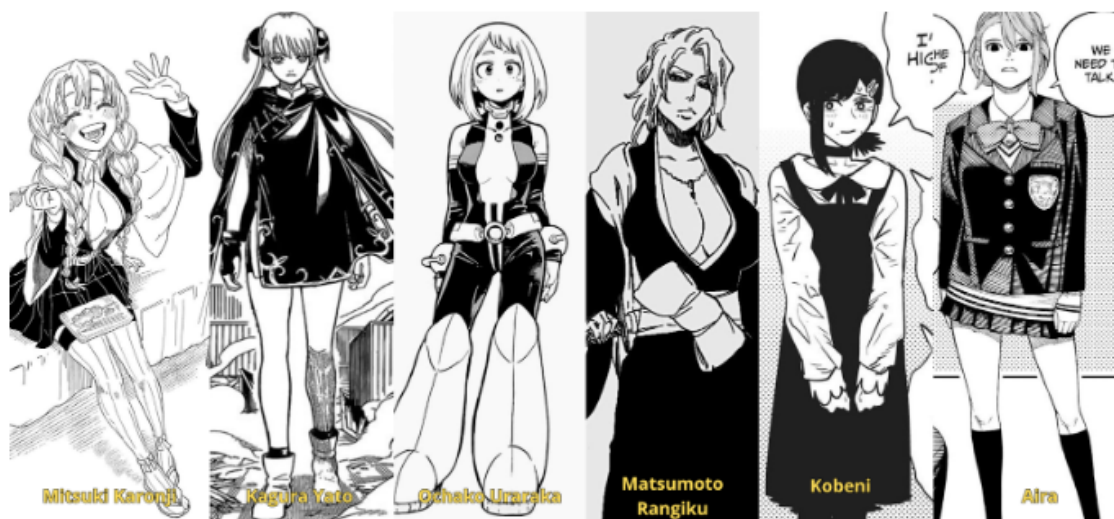
Essas observações apontam para uma **tensão semântica** no design: para transmitir força, algumas personagens assumem códigos visuais associados ao masculino (roupas simples, cabelo curto, ausência de acessórios). Isso pode ser visto como limitação simbólica do imaginário visual dos mangás — sugerindo que **o feminino ainda é frequentemente associado à fragilidade, e o masculino à força**. É um tema central da **semântica do produto**, em que a forma comunica ideologia. Por outro lado, alguns participantes relataram que mesmo tendo esse papel ativo, as personagens “continuam sendo enfraquecidas eventualmente pela narrativa”, além de apresentarem “pouco destaque em comparação aos personagens masculinos”. Isso demonstra que mesmo personagens consideradas “fortes” acabam, em alguns momentos, **relegadas a funções secundárias ou apagadas pelo protagonismo masculino**, revelando uma limitação estrutural da narrativa do *shonen*.

Portanto, podemos concluir que as representações femininas nesse grupo são vistas por maior parte dos participantes de maneira positiva, plural e complexa. Ainda que existam algumas ressalvas quanto à persistência de certas limitações narrativas e visuais, desse modo, consideramos que essas personagens representam **um avanço na representatividade feminina nos mangás shonen**, servindo como **pontes simbólicas para mudanças culturais**. Elas não apenas rompem com os estereótipos anteriores, mas também convidam os leitores a **reimaginar o que significa ser mulher em contextos de aventura, ação e protagonismo**.

5.2.4 Análise da 3ª imagem

A terceira imagem analisada também apresentou seis personagens, mas agora enquadradas na categoria de auxiliares, aqui colocamos as personagens Mitsuri Karonji, Kagura Yato, Ochako Uraraka, Matsumoto Rangiku, Kobeni e Aira.

Figura 10 – Personagens da Categoria Auxiliares



Fonte: construção autoral (2025)

Nesta categoria, os participantes leram as personagens principalmente no que se refere a sexualização exagerada e comercialização da imagem, a fragilidade, passividade e estereótipos, além de sentirem que os papéis das personagens são invisíveis na narrativa, apresentando homogeneidade visual e ausência de diversidade. A percepção, de acordo com os participantes, finaliza com uma visão de ambivalência e raros reconhecimentos.

Quanto a sexualização exagerada e a comercialização da imagem feminina, os participantes destacaram que as personagens são

“Sexualizadíssimas [...] decote e seios enormes, usando “roupa com seio à mostra”, além de serem “personagens feitas de forma comercial com uma sexualização grande, apontando que as personagens tem “Design inconveniente para o padrão da obra”, algo parecido com “Fetichismo”.

Essas respostas deixam clara a incongruência entre a função narrativa e a aparência visual das personagens. A sexualização é percebida como gratuita e incoerente com a trama, sendo usada para atrair o público masculino, o que reforça a crítica da semântica do produto: os corpos femininos são moldados para comunicar desejo e não profundidade. Também ressoa com a crítica feminista, que denuncia a mulher como mercadoria visual em narrativas centradas no masculino.

Sobre fragilidade, passividade e estereótipos, os comentários foram:

- “Exageradamente estereotipadas”
- “Bobas, futilidade e sexualidade”
- “Infantilidade das personagens”

- “Lerdas e que não têm grande destaque”
- “Calmas”, “doçura literal”, “subestimadas pela imagem”

Essas descrições reforçam a persistência do modelo da “garota inocente e vulnerável”, que aparece com frequência no shonen como contraponto ao herói masculino ativo. Essa representação está fortemente vinculada à performatividade de gênero normativa, que associa feminilidade à docilidade, fragilidade, dependência e aparência jovem/inocente (infantilização).

No ponto tratado como invisibilidade narrativa comentários como “Pouco espaço na história e “Apagadas” chamaram atenção. Aqui, os participantes mostram um padrão claro onde personagens que aparentemente têm potencial de desenvolvimento são deixadas à margem.

A homogeneidade visual demonstra uma ausência de Diversidade, pois “Todas sendo mulheres magras, de cor clara e cabelo liso” com “Representações comuns de mulheres em mangás”.

Essa crítica aponta para a estética hegemônica do feminino nos mangás: mulheres brancas, magras, jovens, delicadas e heterossexualizadas. Do ponto de vista da Teoria Queer e dos estudos de diversidade, há uma normatização das corporalidades e da identidade de gênero, que apaga outras formas de existência feminina — mulheres negras, gordas, idosas, queer ou com deficiências, por exemplo, permanecem invisíveis.

Já quanto ao retrato da ambivalência e dos raros reconhecimentos, os participantes leram as personagens como um “grupo variado, mas sem muito destaque”, mas também vendo que “Algumas têm personalidades diversas, mas nada a se destacar”. Ou seja, mesmo dentro desse cenário majoritariamente crítico, há tentativas de reconhecimento de variedade ou potencial narrativo. No entanto, essas exceções são insuficientes para alterar a percepção geral de aproveitamento superficial e redundância estética.

Portanto, este conjunto de respostas indica que as personagens analisadas ainda são percebidas como altamente sexualizadas. Essas representações reforçam o que Judith Butler chamaria de produção normativa de gênero, em que o corpo feminino só é reconhecido na medida em que repete signos esperados de feminilidade domesticada, fetichizada ou subalterna.

Do ponto de vista da semântica visual, os códigos usados para construir essas personagens não comunicam complexidade ou subjetividade, mas sim

consumo e fetiche, limitando o potencial de identificação e empoderamento simbólico.

5.2.5 Análise da 4ª imagem

A quarta imagem analisada também apresentou seis personagens, mas agora enquadradas na categoria de vilã. As personagens representadas foram: Kaguya, Tier Harribel, Lust, Big Mom, Daki e Makima.

Figura 11 – Personagens da Categoria Vilã



Fonte: construção autoral (2025)

Começamos aqui analisando os seguintes comentários:

- “Vilãs extremamente fortes”
- “Manipuladoras”
- “Presença além da aparência”
- “A Makima é uma ótima vilã, bem memorável”
- “Brabas”

No grupo das vilãs, as personagens são vistas com admiração, principalmente, por terem uma presença forte, bem como alto poder e influência nos outros personagens. A vilania, nesse caso, **não diminui seu valor narrativo**, mas o reforça. Isso se alinha com a ideia de que **representações negativas não necessariamente são empobrecidas**, desde que tragam complexidade, agência e coerência. Tais vilãs funcionam como **arquétipos de transgressão**, permitindo aos leitores experimentar formas alternativas de poder feminino — uma visão que ressoa

com abordagens da **Crítica Literária Feminista** que valorizam a "mulher perigosa" como desafio à norma patriarcal.

Por outro lado, também existe uma visão fetichizada das personagens vilãs, como podemos observar nos comentários: “A Daki é muito sexualizada”; “Makima usa o próprio corpo como moeda de troca”; “Fetichização dos consumidores da categoria” e “A Halibel não tem razão alguma para ser representada com tão pouca roupa”. Isso demonstra que mesmo quando são fortes e respeitadas, personagens femininas são construídas visualmente para agradar o olhar masculino **heterossexual** — um fenômeno típico do *male gaze*. Trata-se de um **dualismo entre poder narrativo e fetiche visual**, onde a vilania é muitas vezes codificada como **sensualidade transgressora**, reforçando o tropo da **femme fatale**. Isso está diretamente ligado à **semântica do produto**, em que o corpo é projetado como signo de desejo, e à **performatividade de gênero**, que associa perigo feminino à sexualidade.

Outro ponto interessante é que também existe uma divisão de imagens pelos participantes. Algumas personagens são vistas como sexualizadas e outras como monstruosas. Tal divisão é visualizada a partir dos comentários em que dizem: “Big Mom vai para um lado mais ‘feio’ com proporções exageradas”; “Aparência mais deformada”; “Visual marcante de vilãs”. Portanto, há uma clara dicotomia na representação visual: **vilãs sensuais × vilãs grotescas**. Isso evidencia uma dualidade clássica no imaginário masculino sobre mulheres “más”: ou são sedutoras e manipuladoras, ou são feias e descontroladas. Essa lógica **reforça estereótipos culturais sobre o “corpo desviado”**, muito comum na iconografia de gênero e horror. É um ponto de interesse para abordagens baseadas na **Teoria Queer**, que questiona os padrões de beleza e identidade impostos às corporalidades femininas.

Alguns participantes demonstraram reconhecer nuances narrativas e estéticas mesmo em personagens com representações fetichizadas. Expressões como “sensação de imponência”, “grupo mais diverso” e “energia e postura de vilania bem construída” revelam que, apesar de aspectos visuais estereotipados, essas figuras podem ser admiradas por sua construção narrativa, personalidade marcante ou papel na trama. Há também menções a uma “energia de foda”, o que sugere uma leitura empoderada ou ao menos impactante dessas personagens. Tais

respostas indicam que o público consegue separar a crítica ao visual da apreciação da complexidade funcional dessas personagens, valorizando aspectos como motivação, desenvolvimento e atuação dentro da história.

Por outro lado, surgem respostas marcadas pela rejeição à hipersexualização, como “vulgares, envergonham o público feminino”, “completamente sexualizadas” e “não me agrada muito”. Essas falas revelam incômodo com a forma como tais personagens são apresentadas e com o que representam simbolicamente para a imagem da mulher. O desconforto demonstrado aponta para uma crítica ética à forma como os corpos femininos são tratados na narrativa visual, mostrando como os códigos estéticos acionam também julgamentos morais e respostas afetivas. Essa percepção se alinha aos estudos da semântica afetiva e às teorias da recepção, que analisam como diferentes públicos interpretam e avaliam os conteúdos de acordo com suas experiências, valores e sensibilidades.

Portanto, as personagens analisadas representam um **campo ambíguo e tenso de poder simbólico feminino**: vilãs reconhecidas como fortes, impactantes e memoráveis, mas frequentemente reduzidas visualmente a fetiches sexuais ou arquétipos grotescos.

5.3 Análise dos dados

5.3.1 Análise por Bloco Temático

Por fim, aplicação do questionário e da análise visual das personagens femininas permitiu a criação de quatro blocos temáticos que organizam as percepções dos leitores acerca das representações femininas no mangá shōnen. Esses blocos não são categorias estanques, mas refletem padrões recorrentes na forma como o público interpreta os papéis, estéticas e funções atribuídas às personagens femininas.

Cada bloco traz tensões entre tradição e transformação, evidenciando como o design visual e a construção narrativa atuam conjuntamente na reprodução ou subversão – como já dito anteriormente – de estereótipos de gênero. A análise será conduzida com base nos conceitos de performatividade de gênero (Butler, 1990), *male gaze* (Mulvey, 1973), Semântica do Produto (Bonsiepe, 2011), e Crítica

Literária Feminista (Pinto, 2003), que auxiliam a compreensão como as imagens femininas nos mangás são moldadas por códigos visuais, sociais e culturais.

Abaixo discutimos acerca de cada bloco será detalhado, articulando as respostas dos participantes com as teorias e conceitos discutidos ao longo deste trabalho.

O bloco 1 advém dos resultados sobre as personagens enquadradas na categoria princesas, tendo como principal desfecho a sexualização e subordinação narrativa como um padrão recorrente nos mangás shōnen, ou seja, percebeu-se uma hipersexualização do corpo feminino associada a papéis secundários e estereotipados. Termos como “sexualizadas”, “sempre arrumadas e bonitas” e “proporções exageradas” foram recorrentes nas falas dos respondentes, evidenciando a influência do male gaze (Mulvey, 1973), que transforma a mulher em objeto de desejo visual, além de dialogar com a Crítica Literária Feminista (Pinto, 2003), que denuncia a função decorativa das personagens femininas.

A percepção de que essas personagens ocupam funções narrativas frágeis, como “apoio ao protagonista” ou “não influenciam nos desfechos”, reforça o papel subalterno do feminino na lógica narrativa do shōnen. Mesmo personagens com potencial narrativo, como Rukia e Nico Robin, são vistas como complexas, porém visualmente enquadradas em moldes fetichizados, o que tensiona a percepção do público sobre sua autenticidade como sujeitos autônomos.

No bloco 2 tomamos como base as heroínas, nas quais observou-se um contraste significativo em relação ao grupo anterior, uma vez que apresentou personagens reconhecidas como fortes, combativas e protagonistas. Termos como “extremamente empoderadas” e “quebram os estereótipos de fragilidade feminina” ilustram essa virada, que se alinha à Crítica Literária Feminista ao romper com a dicotomia homem = ação / mulher = passividade. No entanto, ainda se observa uma tensão visual: para transmitir força, muitas dessas personagens assumem códigos visuais associados ao masculino, como roupas simples e cabelos curtos, o que denuncia uma limitação simbólica no design de personagens femininas no shōnen. Embora sejam protagonistas de cenas marcantes, algumas continuam sendo enfraquecidas pela narrativa em momentos-chave, evidenciando que a conquista de protagonismo ainda convive com apagamentos estruturais.

Já no bloco 3, sobre as auxiliares, encontrou-se principalmente uma visão de fetichização, invisibilidade e normatividade. Esta terceira imagem trouxe à tona

uma leitura crítica sobre personagens que, apesar de sua potencialidade, são reduzidas a funções decorativas ou de suporte. Os respondentes destacaram a sexualização exagerada e a comercialização da imagem dessas personagens, com descrições como “decotes enormes” e “fetichização comercial”.

A incongruência entre aparência visual e papel narrativo foi amplamente destacada, denunciando um design que comunica desejo ao invés de profundidade simbólica. Além disso, críticas à fragilidade e à passividade dessas figuras foram unânimes, associando-as a estereótipos como “bobas”, “lerdas” e “infantilizadas”. A homogeneidade visual — mulheres magras, brancas e de cabelo liso — reforça a denúncia de uma representação limitada da feminilidade, onde outras corporalidades e identidades permanecem invisibilizadas.

Por fim, o bloco 4, com as personagens vilãs representou principalmente um poder ambíguo e fetichização estética. Ou seja, apesar de admiradas por sua força, carisma e protagonismo, ainda são fortemente marcadas por uma estética fetichizada. Comentários como “vilãs extremamente fortes” e “presença além da aparência” revelam que essas personagens são vistas como figuras poderosas, desafiando a lógica passiva do feminino. Entretanto, observações como “Daki é muito sexualizada” e “Makima usa o corpo como moeda de troca” evidenciam o dualismo entre poder narrativo e fetiche visual. A representação da vilania feminina, frequentemente associada à estética da femme fatale, reflete uma codificação visual onde a transgressão do feminino vem acompanhada da hipersexualização.

Além disso, destaca-se a divisão entre vilãs sensuais e grotescas, evidenciando uma dicotomia clássica no imaginário patriarcal: ou a mulher “má” é sedutora e manipuladora, ou é visualmente deformada e descontrolada. Apesar disso, alguns respondentes reconhecem nuances narrativas e complexidade nessas figuras, valorizando sua presença como desafios à norma hegemônica.

A Crítica Literária Feminista se confirma ao revelar como muitas personagens continuam a desempenhar papéis que orbitam o masculino, atuando como suporte emocional, interesse romântico ou objeto de desejo. A Teoria Queer se evidencia na ausência de personagens que representem diversidade de gênero ou sexualidade, reforçando a hegemonia heteronormativa. A performatividade de gênero, segundo Judith Butler, é constatada na repetição de gestos, estéticas e atitudes que consolidam uma feminilidade subordinada e previsível.

A Semântica demonstra como os elementos visuais — trajes, curvas exageradas, infantilização facial, expressões ou poses — funcionam como signos que comunicam sensualidade ou inutilidade, mais do que agência narrativa. Já o Feminismo Interseccional ajuda a iluminar a ausência de personagens negras, gordas, LGBTQIA+ ou com deficiência, o que evidencia uma visão limitada de representação.

Por outro lado, os dados também mostram uma audiência consciente e exigente, que reconhece e valoriza quando personagens femininas possuem protagonismo, força, coerência narrativa e ruptura com estéticas fetichizadas. Esse aspecto sugere que há um campo aberto para mudanças na produção cultural contemporânea.

As representações femininas nos mangás shonen analisadas são marcadas por contradições: avanços em direção ao protagonismo convivem com a permanência de estereótipos, infantilização e sexualização. O olhar do público leitor revela consciência crítica e desejo por mais pluralidade e profundidade. A aplicação de diferentes teorias permite compreender como o design, o corpo e a narrativa atuam na construção de sentidos e identidades, e reforça a importância de se discutir gênero e representação nos produtos culturais midiáticos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, buscou-se compreender, por meio desse trabalho, como a imagem feminina é vista e representada no universo dos mangás shōnen ao longo do tempo. Percebeu-se que, ainda que haja avanços consideráveis quanto à diversidade da representação feminina no referido gênero, alguns padrões ainda são perpetuados, principalmente aqueles que envolvem a objetificação e sexualização das personagens femininas. Diante das pesquisas muito observou-se que essa representação, esteticamente afiada e sexualizada da mulher, é um reflexo da cultura japonesa, e também das demandas que a sociedade patriarcal exige, uma vez que o shōnen é majoritariamente consumido pela comunidade masculina.

Em contrapartida, evidenciou-se que, ao longo do tempo, as transformações socioculturais globais e a pressão do público, interligada com a luta pela diversidade e equidade de gênero, bem como pelas ondas feministas, fez com que a presença dessas personagens apresentassem novas nuances, com mais autonomia, complexidade e crescimento ao longo das narrativas, ainda que de forma lenta. O problema da objetificação não foi resolvido, mas atualmente, nos mangás shōnens contemporâneos, percebe-se uma diminuição nesse aspecto. A análise histórica, por exemplo, da figura feminina na mídia e nos mangás revelou essas mudanças ao longo dos séculos.

Entretanto, ainda que haja movimentos feministas e avanços na internet impulsionando ainda mais estas novas mudanças e representações, a mídia e os mangás continuam a representar, continuamente e repetitivamente, os mesmos padrões que limitam o papel feminino, utilizando-se de convenções estéticas que reforçam a ideia inferior da mulher, mesmo quando as personagens são representadas como fortes.

Já na visão direta do Design, percebeu-se alguns elementos visuais marcantes na construção dos mangás como um todo, e também na construção de personagens femininas – como forma, contraforma, traços e expressões – compreendendo que toda a construção da narrativa, e do design dos personagens constroem também papéis e emoções. Isso reflete uma realidade canônica: o design não tem um papel neutro na construção de narrativas em um mangá. Este ponto é, na verdade, essencial, uma vez que conta a história e reforça a narrativa, afetando diretamente a visão que o leitor terá tanto da história quanto dos personagens.

Já quando se fala de design e personagens femininas diretamente, percebe-se que sua construção é voltada para traços de delicadeza ou sexualidade, trazendo esses elementos na representação do design de suas roupas, corpos, poses e expressões, mesmo quando a narrativa traz uma personalidade forte e protagonista. Percebendo-se, portanto, que o papel do designer, neste caso o mangaká, é aquele quem tem o poder de reforçar ou subverter a diversidade feminina nos mangás shōnen contemporâneos. Entretanto, ainda consegue-se notar evolução no design gráfico de personagens femininos, mesmo que de forma lenta, fazendo uma transição entre a mulher-objeto e a mulher-protagonista, o que sugere que a evolução permanecerá cada vez maior através dos tempos.

Diante disso, compreende-se que a representação das personagens femininas nos mangás shōnen é um campo de disputas simbólicas, onde tradições estéticas e narrativas se confrontam com demandas sociais por pluralidade e equidade de gênero. Isso é evidenciado pelo resultado do questionário, uma vez que conclui-se que o público leitor percebe, de forma consciente, os padrões de sexualização e subordinação atribuídos às personagens femininas, mas também reconhece tentativas, ainda que pequenas, de ruptura com esses estereótipos.

Além disso, a maioria dos participantes relatou dificuldades em se identificar com as personagens, o que aponta para um déficit de representatividade efetiva, mas, ao mesmo tempo, demonstrou valorização por figuras femininas que apresentam força, protagonismo e coerência narrativa. A análise das respostas revelou a coexistência de dois modelos em disputa: um modelo hegemônico e tradicional, que reforça o papel passivo e fetichizado da mulher, e um modelo emergente, que valoriza a complexidade e autonomia das personagens femininas.

Conclui-se, portanto, que o design — entendido como mediador simbólico — desempenha um papel central nesses dois modelos, pois os elementos visuais não apenas comunicam estéticas, mas também reforçam ou tensionam normas culturais de gênero. E, ainda que o cenário ainda seja marcado por contradições, observa-se uma trajetória de evolução, na qual a luta por diversidade e equidade, impulsionada pelas transformações socioculturais globais e pela pressão do público, promete ampliar, cada vez mais, os espaços de representação feminina nos mangás shōnen contemporâneos.

REFERÊNCIAS

ALLISON, Anne. **Permitted and prohibited desires: mothers, comics, and censorship in Japan**. Boulder, CO: Westview Press, 1996.

ALMEIDA, Ana Julia Melo. **Gênero como modo de leitura para a história do design**. In: ALMEIDA, Ana Julia Melo; FLESLER, Griselda; LOSCHIAVO, Maria Cecília; NORONHA, Raquel Gomes. *Design e gênero: experiências coletivas de ensino*. São Luís: EDUFMA, 2024. p. 34–61.

ALMEIDA, J. H. de et al. **Análise da validade e precisão de instrumento de diferencial semântico**. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, v. 27, n. 2, p. 272–281, 2014.

ANDRADE, H.; SIMÕES, M.; TEIXEIRA, C.; MALHEIROS, T.; TEIXEIRA, L. **Construção de escalas de diferencial semântico: medida de avaliação de sons no interior de aeronaves**. *Revista Produção Online*, v. 9, n. 2, p. 197–220, ago. 2009. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/317465696>. Acesso em: 15 jul. 2025.

BRITO FRANÇA, A. C. **Compreendendo a percepção das pessoas sobre as personagens femininas nos jogos online: uma análise por diferencial semântico com foco no jogo online Valorant**. 2022. Monografia (Bacharelado em Design) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2022.

BORDINI, Maria da Glória; AGUIAR, Vera Teixeira de. **Literatura: a formação do leitor: alternativas metodológicas**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1994.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

BUCKLEY, Cheryl. **Feito no patriarcado: por uma análise feminista de mulheres e design**. In: BUCKLEY, Cheryl. *Design no patriarcado: perspectivas feministas*. Tradução de Mariana Delfini. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2021. cap. 3.

COUTO, Heitor Dias. **Design e representações de gênero em jogos eletrônicos: recorte do cenário internacional a partir do estudo de caso de Dragon Age - Inquisition**. 2016. 114 f. Monografia (Bacharelado em Design) – Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2016.

COWBOY BEBOP. Direção: Shinichirō Watanabe. Estúdio Sunrise, 1998. 1 temporada (26 episódios). Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/GYVNXMVP6/cowboy-bebop>. Acesso em: 8 jun. 2025.

DE JESUS, Karin; ROCHA, Carlos Raphael. **Ciência & cultura pop – representatividade feminina no mundo geek**. Universidade do Estado de Santa Catarina, 2019. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/udesc/id_cpmenu/16931/CIENCIA_CULTURA_POP_REPRESENTATIVIDADE_FEMININA_NO_MUNDO_16950466123153_16931.pdf. Acesso em: 7 jun. 2025.

DIAS, Gabriela Gonçalves; PIAIA, Jade Samara. **A objetificação e a sexualização da mulher em mangás isekai**. *Caderno Científico do PPGD*. Disponível em: <https://www.periodicos.ufam.edu.br/index.php/cadernoppgd/article/view/16417>. Acesso em: 7 jun. 2025.

DO CARMO ALVARENGA, Marcos Aurélio. **Mangás – histórias em quadrinhos da terra do sol nascente**. *Revista Estética e Semiótica*, [S. l.], v. 13, n. 1, p. 74–86, 2023. DOI: 10.18830/issn2238-362X.v13.n1.2023.06. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/esteticaesemiotica/article/view/49513>. Acesso em: 8 jun. 2025.

DRUMMOND-MATHEWS, Angela. **What boys will be**: a study of shōnen manga. In: BERNDT, Jaqueline (org.). *Manga: an anthology of global and cultural perspectives*. [S.l.], 2010. p. 62–76.

FLESLER, Griselda. **¿Qué tiene que ver el género con el diseño?**: recorridos de un campo en construcción. In: ALMEIDA, Ana Julia Melo; FLESLER, Griselda; LOSCHIAVO, Maria Cecília; NORONHA, Raquel Gomes. *Design e gênero: experiências coletivas de ensino*. São Luís: EDUFMA, 2024. p. 62–91.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HASEGAWA, Machiko. **Sazae-san – Capítulo 1**. Tradução em português. [S. l.]: Archive.org, [s.d.]. Disponível em: <https://archive.org/details/sazaesancap1ptbr/02.jpg>. Acesso em: 8 jun. 2025.

ISHIDA, Rina. **The fascinating evolution of Weekly Shonen Jump**: history, success, and iconic series. *WoW! Japan Fun*, 28 maio 2025. Disponível em: <https://wow-japan.net/en/modern/weekly-shōnen-jump-history-success-series/>. Acesso em: 15 jun. 2025.

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1988.

KYLE, Catharine. **Beauties and beasts**: feminism and animalistic transformation in Osamu Tezuka's *Princess Knight*. Disponível em: <https://inktart.org/2014/12/22/beauties-and-beasts-feminism-and-animalistic-transformation-in-osamu-tezukas-princess-knight/>. Acesso em: 9 jun. 2025.

LOPES, Amanda Rezende. **Representação da mulher na mídia: um estudo sobre poder e felicidade femininos**. 2017. 62 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em Jornalismo) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/8198>. Acesso em: 8 jun. 2025.

LUPTON, Ellen. **O design como storytelling**. Tradução de Mariana Bandarra. Osasco, SP: Gustavo Gili, 2020. Disponível em: <https://static.fnac-static.com/multimedia/PT/pdf/9788584521746.pdf>. Acesso em: 9 jun. 2025.

NORONHA, Raquel Gomes. **Narrativas em design e gênero**: crítica e especulação para futuros possíveis. In: ALMEIDA, Ana Julia Melo; FLESLER, Griselda; LOSCHIAVO, Maria Cecília; NORONHA, Raquel Gomes. *Design e gênero: experiências coletivas de ensino*. São Luís: EDUFMA, 2024. p. 92–127.

MARTINS, F. J. **Diversidade**: Conceitos E Práticas Presentes Na Educação, Gestão E Movimentos Sociais. *Revista Inter-Ação*, Goiânia, v. 36, n. 1, p. 245–262, 2011. DOI: 10.5216/ia.v36i1.15039. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/15039>. Acesso em: 13 jul. 2025.

MEDIA STUDIES. **Propp's character theory**. Disponível em: <https://media-studies.com/propp/>. Acesso em: 1 jul. 2025.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.
MOLARI, Beatriz. A mulher na mídia: a relação entre violência simbólica de gênero e o mito da beleza no contexto da responsabilidade simbólica. In: *SIMPÓSIO GÊNERO E POLÍTICAS PÚBLICAS*, 5., 2018, [Online]. *Anais do V Simpósio Gênero e Políticas Públicas*, v. 5, n. 1, 2018. Disponível em: <https://anais.uel.br/portal/index.php/SGPP/article/view/1031>. Acesso em: 8 jun. 2025.

OLIVEIRA, Milena de Sousa. **Representações de gênero e o olhar do outro**: a personagem feminina no anime japonês. *Principia*, Juiz de Fora, v. 41, n. 1, p. 1–16, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/principia/article/view/46197/28195>. Acesso em: 8 jun. 2025.

OLIVEIRA, Pedro Henrique Martins de. **Laura Mulvey e a tese do male gaze**. *Vertovina*, [s. l.], 10 maio 2022. Disponível em: <https://vertovina.com/laura-mulvey-e-a-tese-do-male-gaze/>. Acesso em: 9 jun. 2025.

OSGOOD, Charles E.; SUCI, George J.; TANNENBAUM, Percy H. **The Measurement of Meaning**. Urbana: University of Illinois Press, 1967.

RAMPAZZO, Luana; CORRÊA, Bianca de Sousa. **A figura e a contraforma como elementos expressivos do design gráfico**. *Caderno de PP&D*, v. 7, n. 1, p. 1–17, 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufam.edu.br/index.php/cadernoppgd/article/view/16462>. Acesso em: 9 jun. 2025.

RANGEL, Camilla. **Representação feminina em animes shōnen**. *Revista Escaleta*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 1, dez. 2022. Disponível em: <https://escaleta.espm.edu.br/wp-content/uploads/2022/12/Artigo-Camilla-Rangel.pdf>. Acesso em: 7 jun. 2025.

READ ONE PIECE MANGA ONLINE. One Piece Chapter 704. Disponível em: <https://ww10.readonepiece.com/chapter/one-piece-chapter-704/>. Acesso em: 19 jun. de 2025.

RIBEIRO, D. **Sexualidade e feminilidade**: o paradoxo do movimento estético-cultural *Kawaii*. *Cadernos Pagu*, n. 62, p. e216213, 2021.

RIBEIRO, Luana da Silva. **Análise do papel da mulher na animação japonesa**: um olhar a partir da psicanálise e da teoria feminista. *Anagrama: Revista Interdisciplinar de Comunicação, Cultura e Mídia*, São Paulo, v. 17, n. 1, p. 1–14, 2021. Disponível em: <https://revistas.usp.br/anagrama/article/download/182047/173467/499782>. Acesso em: 9 jun. 2025.

RODRIGUES, Renata Santos; OLIVEIRA, Larissa de Souza. **A representação feminina nos mangás**: estereótipos de gênero e o ideal feminino japonês. In: *JORNADAS INTERNACIONAIS DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS*, 3., 2015, São Paulo. *Anais [...]*. São Paulo: ECA-USP, 2015. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/3asjornadas/artigos.php?artigo=artigo_080620152228412.pdf. Acesso em: 8 jun. 2025.

SODRÉ, Muniz. **A comunicação do grotesco**: um estudo das mídias e do imaginário popular. Petrópolis: Vozes, 2002.

SOUSA, M. de O. de; SIRELLI, P. M. **Nem santa, nem pecadora**: novas roupagens, velhas dicotomias na coisificação da mulher. *Serviço Social & Sociedade*, n. 132, p. 326–345, maio 2018.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1995.

PEREZ, Alexandria. **Male and Female Interactions**: A Multimodal Analysis of Shonen Manga. *The Montana English Journal*, v. 43, art. 6, 2022. Disponível em: <https://scholarworks.umt.edu/mej/vol43/iss1/6>. Acesso em: 11 ago. 2025.

PINTO, Céli Regina Jardim. **O que é feminismo**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

PORTINARI, Denise. **Queerizar o design**. Arcos Design, Rio de Janeiro, PPD ESDI - UERJ, ed. esp. Seminário Design.Com, p. 1-19, out. 2017. DOI: [10.12957/arcosdesign.2017.30937](https://doi.org/10.12957/arcosdesign.2017.30937). Disponível em: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign>. Acesso em: 11 ago. 2025

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução de Paulo Bezerra. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

THE JAPAN FOUNDATION. Site institucional. Disponível em: <https://www.jpff.go.jp/e/>. Acesso em: 7 jun. 2025.

Unesco. Manual para a promoção da igualdade de gênero na mídia. Brasília: Unesco Brasil, 2017.

UNSER-SCHUTZ, Giancarla. **What text can tell us about male and female characters in shōjo- and shōnen-manga**. *East Asian Journal of Popular Culture*, v. 1, n. 1, p. 133–153, 2015.

WOOLF, Virginia. **Um teto todo seu**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

ZAMBRINI, L.; FLESLER, G. **Perspectiva de género y diseño: deconstruir la neutralidad de la tipografía y la indumentaria.** Revista Inclusiones, p. 11-22, 18 jun. 2017.