

## Mapeamento dos usos do mangá e animê nas pós-graduações *stricto sensu* brasileiras de Ensino, Educação e Artes – apontamentos e perspectivas

*Mapping the uses of manga and anime in the stricto sensu brazilian's post graduations of Teaching, Education and Arts – notes and perspectives*

*Mapeo de los usos del manga y el anime en los cursos de posgrado brasileños en la Enseñanza, la Educación y las Artes: notas y perspectivas*

Ana Isabelle Santana Baptista

Fundação Oswaldo Cruz

[anaisabellebap@gmail.com](mailto:anaisabellebap@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-1254-3382>

Fernanda Sant'ana Pereira Silva

Fundação Oswaldo Cruz

[fernandasps24@gmail.com](mailto:fernandasps24@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-7243-8242>

Anunciata Cristina Marins Braz Sawada

Fundação Oswaldo Cruz

[acsawada@gmail.com](mailto:acsawada@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-1822-6679>

Sheila Soares de Assis

Fundação Oswaldo Cruz

[sheila.assisbiouff@gmail.com](mailto:sheila.assisbiouff@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-8459-1642>

### RESUMO

Mudanças no cenário social e tecnológico levam os educadores a atualizarem o modo de ensinar. O uso de mídias emerge como recurso auxiliar, porém desafiador. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça a necessidade de que o estudante tenha contato com diferentes gêneros artísticos e literários. Portanto, o mangá e o animê se caracterizam como recursos nesse sentido. O objetivo do trabalho é mapear o estado do conhecimento sobre o emprego do Mangá e Animê como objeto de pesquisa nas pós-graduações *Stricto sensu* brasileiras de Ensino, Educação e Artes. Realizamos um levantamento no Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior (CAPES). Foram selecionados para o estudo 14 trabalhos, sendo duas teses e 12 dissertações. Há poucas pesquisas envolvendo os dois recursos (animê e mangá), que se concentram no sul e sudeste do país. Naruto se sobressai como a obra mais empregada nos estudos. **Palavras-chave:** Arte sequencial. Estado da Arte. Interdisciplinaridade. Animê. Mangá.

## ABSTRACT

*Changes in the social and technological scenario take educators to constantly update the way of teaching. The use of media emerges as an auxiliary but challenging resource. The BNCC reinforces the need for the student to have contact with different artistic and literary genres. Therefore, manga and anime are characterized as important resources in this sense. The objective of this work is to map the state of knowledge about the use of Manga and Anime as an object of research in Brazilian post-graduate courses in Teaching, Education and Arts. We carried out a survey in the CAPES Thesis and Dissertations Catalog, searching for the terms "Mangá", "Animê" and "Animangá" and refining the search for areas of evaluation of Teaching, Education and Arts. Fourteen papers were selected for this study, including two theses and twelve dissertations. There is just a few research involving the two terms (anime and manga), which is concentrated in the south and southeast of the country. Naruto stands out as the most used work in the studies.*

**Keywords:** *Sequential art. State of the art. Interdisciplinarity. Anime. Manga.*

## RESUMEN

*Los cambios en el escenario social y tecnológico llevan a los educadores a actualizar constantemente la forma de enseñar. El uso de los medios surge como un recurso auxiliar pero desafiante. La BNCC refuerza la necesidad de que el alumno tenga contacto con diferentes géneros artísticos y literarios. Por tanto, el manga y el anime se caracterizan como recursos importantes en este sentido. El objetivo del trabajo es mapear el estado del conocimiento sobre el uso del Manga y el Anime como objeto de investigación en los posgrados brasileños en Docencia, Educación y Artes. Realizamos una búsqueda en el Catálogo de Tesis y Disertaciones de CAPES, buscando las palabras "Mangá", "Animê" y "Animangá" y afinando la búsqueda de áreas de evaluación de la Docencia, Educación y Artes. Se seleccionaron 14 artículos, incluidas dos tesis y doce disertaciones. Existe poca investigación involucrando los dos términos (anime y manga), que se concentra en el sur y sureste del país. Naruto se destaca como el trabajo más utilizado en los estudios.*

**Palabras clave:** *Arte secuencial. Estado del arte. Interdisciplinarietà. Anime. Manga.*

## Introdução

A imigração japonesa no Brasil tem seu marco inicial em 1908. Assim, numerosos produtos e elementos desta cultura adentraram a sociedade ocidental a partir do século XX. A presença cada vez mais extensiva de mangás e animês, sobretudo no universo jovem, é resultante da cultura de massa da indústria de entretenimento que visa produções voltadas para um amplo público (CARLOS, 2009).

Os mangás são as histórias em quadrinhos japonesas. Carlos (2009) aponta que o termo ganhou popularidade a partir de Katsuhika Hokusai, que de 1814 a 1849 desenvolveu

uma coletânea de 15 séries de imagens em sucessão, chamada *Hokusai Manga*. Este tipo de arte sequencial é famosa por sua linguagem dinâmica, e alcançou sucesso no Brasil principalmente após os animês estourarem na televisão aberta (CARLOS, 2009). É possível apontar a existência de três ondas de mangás no Brasil. Cada uma delas simboliza um momento no processo de consolidação dessas obras no território nacional, bem como o surgimento da maior colônia nipônica do mundo.

De acordo com Miotello e Mussarelli (2016), a primeira onda de mangás no Brasil aconteceu em consequência da imigração de japoneses, a partir de 1908. Estes imigrantes construíram escolas japonesas a fim de preservar a sua língua materna ao longo das gerações, como forma de proteção de sua cultura e valores. As crianças japonesas nascidas e criadas no país (*isseis e nisseis*) cresciam sem saber falar português, pois em casa e na escola tinham contato exclusivo com a língua natal de seus familiares (MIOTELLO; MUSSARELLI, 2016). Tais autores apontam que nesse cenário já era possível observar os mangás e livros sendo utilizados por crianças como uma ferramenta de contato com a língua nativa. Os quadrinhos apresentavam a função didática, mas também eram um meio para a população estar em contato com novas expressões e atualizações do vocabulário, principalmente os novos termos incorporados do inglês – o que era possível graças à linguagem coloquial das obras (LUYTEN, 2003). Além disso, também reforçava o idioma por conta do seu formato de leitura original do Japão, sem alterações editoriais do Brasil.

Ainda de acordo com Miotello e Mussarelli (2016), a segunda onda de mangás no Brasil surge com *Lobo Solitário* (子連れ狼 *Kozure Ōkami*), de Kazuo Koike e Goseki Kojima. Este foi o primeiro mangá japonês editado no país, pela editora Cedibra em 1988, tratando-se de uma tradução da obra em inglês. Em seguida, uma série de histórias começou a ser editada e comercializada nacionalmente, como a obra *Akira* de Katsuhiro Otomo. Estas, porém, não obtiveram sucesso de venda.

Embora já presentes no Brasil, havia ainda a resistência do público em relação aos mangás e até a década de 1990, não eram tão populares. Este cenário se mostra diferente dos animês - animações japonesas comumente associadas aos mangás. O animê é uma forma de arte que tem seu nome derivado do inglês “*Animation*” (SANTOS; VASCONCELLOS; DANTAS, 2019). Apesar de ser muito confundido com um gênero específico pela ótica ocidental é, na verdade, um estilo de produção artística animada. A exibição de animês no Brasil começou na década de 1960 e, desde então, conquistou e fascinou inúmeros

admiradores por conta de sua estética bem característica – como os olhos e expressões exageradas das personagens (GUSMAN, 2005).

A terceira onda de mangá acontece a partir da chegada de títulos como *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*, lançados no mercado brasileiro pela editora Conrad. A partir disso, outros títulos de sucesso como *One Piece*, *Vagabond*, *Inu-Yasha*, *Love Hina* e *Dark Angel* fidelizam o público brasileiro (MIOTELLO; MUSSARELLI, 2016). De acordo com Carlos (2009), foi o sucesso dos animês que criou um ambiente propício para o sucesso de outros quadrinhos.

No período da chegada dos Mangás *Dragon Ball* e *Cavaleiros do Zodíaco*, ambos os títulos já eram conhecidos do público brasileiro devido as exibições dos animês na televisão aberta na década de 1990. Nessa mesma época, havia cerca de 30 animês e *live-actions* (obras feitas com atores reais, ao invés de animações) sendo exibidos na televisão nacional. Obras como *Pokémon*, *Samurai X (Rurouni Kenshin)*, *Dragon Ball Z (Doragon Bōru Zetto)* e *Sakura Card Captors (Kādokyaputā Sakura)* eram sucesso na TV aberta entre 2000 e 2001.

Durante muito tempo, a arte sequencial foi considerada uma “subliteratura”, o que vem mudando há algumas décadas (GUSMAN, 2005). A partir dos anos 1970, a arte sequencial veio ganhando notoriedade, sendo considerada como parte da nona arte, junto com o cinema, por exemplo (CARLOS, 2009). É nessa mesma década que surge o primeiro estudo de mangá no Brasil, coordenado por Sonia M. Bibe Luyten e publicado na revista Quadreca, da ECA/USP: *O fantástico e desconhecido mundo das HQ japonesas* (LUYTEN, 2003). Após o interesse da Conrad Editora em publicar mangás, outras editoras também despertaram o interesse para este mercado como a JBC (*Japan Brazil Communication*) e a Panini (FARIA, 2007).

A linguagem da história em quadrinhos favorece uma identificação imediata com o leitor, pois o material proporciona um contato constante com informações midiáticas visuais – que são os principais componentes das HQs (ESPÍRITO SANTO, 2012). As especificidades das linguagens no mangá são muitas, mas as obras ainda são estereotipadas como puro entretenimento.

A partir desta contextualização em relação às formas de linguagem dos mangás e apropriadas pelos animês, compreende-se a importância de desnaturalizar a ideia das suas imagens e enunciados, quando são tratadas como ingênuas e somente para entretenimento (LINSINGEN, 2007). As recorrentes mudanças no cenário social e tecnológico levam os educadores a alterar o modo de ensinar. No cenário escolar, o uso de imagens surge como

desafio para as instituições de ensino (CAVALCANTE et al., 2015). Segundo Maciel (2013), o uso de imagens na sociedade contemporânea impacta o contexto escolar e emerge como instrumento auxiliar que complementa o processo de ensino-aprendizagem.

Em 1997, é possível observar um marco importante na educação brasileira, quando há a inserção da linguagem de quadrinhos via parâmetros curriculares nacionais (PCN) em algumas disciplinas, como, por exemplo, na disciplina de Língua Portuguesa e de Artes para o ensino fundamental (FERREIRA, 2015). Nestes, os quadrinhos são apontados no PCN de língua portuguesa como um exemplo de trabalho que faz uso de diferentes linguagens (SILVÉRIO; REZENDE, 2012). Outro marco interessante acontece em 2006, quando há a implementação de HQs na lista de distribuição de livros do Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) (ESPÍRITO SANTO, 2012).

Já em 2018, foi homologada a versão final da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que se caracteriza como um documento norteador dos currículos praticados nas escolas brasileiras e influencia a formação inicial e continuada de professores, a produção de materiais didáticos, bem como avaliações e exames nacionais (BRASIL, 2018). No documento é reforçada a necessidade de que o estudante brasileiro entre em contato com diferentes gêneros artísticos e literários.

Portanto, o mangá e o animê se caracterizam como importantes objetos nesse sentido, inclusive como mote para a discussão sobre diferentes culturas. A linguagem dos animês e mangás se mostra muito atrativa para boa parte dos jovens, sendo presente em praticamente todo o território nacional e se mostrando um forte recurso de aproximação dos alunos e das disciplinas (LINSINGEN, 2007).

Dessa forma, em virtude da indubitável e crescente força dos animês e mangás como entretenimento no Brasil, bem como o seu potencial para ser utilizado como recurso educativo, o objetivo deste estudo é realizar uma cartografia sobre o emprego do Mangá e Animê como objeto de pesquisa nas pós-graduações *Stricto sensu* brasileiras de Ensino, Educação e Artes.

## Metodologia

A pesquisa se caracteriza como qualitativa e do tipo “estado da arte”, que possui caráter inventariante e descritivo da produção acadêmica e científica sobre determinado

tema, por meio da caracterização individual em cada trabalho ou coletivamente que permite mapear um campo analisado (FERREIRA, 2002).

Para realização deste estudo foi utilizada a base *online* do Catálogo de Teses e Dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). As buscas foram realizadas em junho de 2020. Empregou-se separadamente os termos “Mangá”, “Animê” e “Animangá”, em seguida refinamos a busca incluindo uma nova categoria e novos tópicos. Na categoria “Área de Avaliação”, selecionamos os tópicos “Educação”, “Ensino” e “Artes/Música”.

As áreas de avaliação dos programas de pós-graduação foram delimitadas de acordo com a finalidade do estudo, a fim de mapear as teses e dissertações que abordam o tema e observar o potencial do emprego de animês e mangás como recursos educativos e de ensino. Portanto, estudos oriundos de pós-graduações *Stricto sensu* brasileiras que visam abordar questões culturais, de design e outros aspectos que fogem do escopo deste trabalho foram descartados. Todas as demais categorias de busca não foram alteradas.

Os trabalhos selecionados foram analisados com base nos seus resumos e a fim de tornar o recorte mais preciso, também buscamos os termos “animê”, “mangá” e “animangá” dentro de cada trabalho, o que possibilitou uma análise mais eficiente. Para auxiliar no exame do material coletado as teses e dissertações foram categorizadas com base nos tópicos descritos no quadro a seguir (quadro 1).

<b>Categoria (por coluna)</b>	<b>Definição</b>
ID	Código de identificação do trabalho, definido de acordo com a ordem apresentada no banco de dados. A letra “A” indica que o trabalho foi encontrado na busca pelo termo “Animê”, e a letra “M” indica que foi encontrado pelo termo “Mangá”. Os trabalhos que possuem as duas letras (AM) apareceram nas duas buscas.
Título	Título dos trabalhos.
Autor	Autor dos trabalhos.
Área de pesquisa	Área de atuação em que a pesquisa foi realizada.

Titulação	Titulação correspondente (mestrado ou doutorado).
Instituição	Instituição responsável pelo programa de pós-graduação no qual foram realizadas as pesquisas.
Data	Data em que a pesquisa foi arquivada.

**Quadro 1** – Procedimentos metodológicos da pesquisa.

**Fonte:** Autoria própria.

## Resultados e discussão

Ao pesquisar o termo “Mangá” foram encontrados 1020 resultados, Já o termo “Animê” reportou 56 resultados, e ao pesquisar “Animangá”, não houve resultado. Após o refinamento da pesquisa em ambas as buscas, encontramos um total de 24 trabalhos na busca pelo termo “Mangá” e 12 na busca por “Animê”. Notamos que nem todos os resultados tratavam-se de fato de pesquisas envolvendo Mangá e Animê, pois os termos se confundiram com outras palavras de mesma grafia e que não se relacionavam com o tema. Como, por exemplo, um trabalho da área de Educação Agrícola que abordava uma aldeia indígena chamada *Aldeia Manga* (figura 1). Todos os trabalhos que não se enquadravam no escopo do trabalho foram descartados da análise (figura 2).

1.	CASTURINO, MARCIA REGINA. <b>SUEHIRO MARUO: O SUBLIME E O ABJETO COMO ESTÉTICA DA EXISTÊNCIA.</b> 01/10/2010 100 f. Mestrado em ARTES VISUAIS Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO, RIO DE JANEIRO Biblioteca Depositária: EBA <b>Trabalho anterior à Plataforma Sucupira</b>
2.	COSTA, RISONETE SANTIAGO DA. <b>EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA EM UMA ESCOLA DO OIAPOQUE</b> 28/11/2016 undefined f. Mestrado em EDUCAÇÃO AGRÍCOLA Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO, Seropédica Biblioteca Depositária: undefined <a href="#">Detalhes</a>
3.	Neves, Leonardo Azevedo. <b>Os mangás e a reprodução de marcas identitárias dos modos de ser jovem: o novo olhar para a relação entre mídia e educação</b> 01/07/2007 188 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO, RIO DE JANEIRO Biblioteca Depositária: UERJ <b>Trabalho anterior à Plataforma Sucupira</b>
4.	Oi, Sheila Kiem. <b>Shôjo Mangá: de Gengi Monogatari a Miou Takaya</b> 01/08/2009 282 f. Mestrado em ARTES Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE EST.PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO, SÃO PAULO Biblioteca Depositária: Biblioteca Jose de Arruda Pentead <b>Trabalho anterior à Plataforma Sucupira</b>
5.	COELHO, VAGNER LIMIRO. <b>Mangás: potencialidades e possibilidades para o ensino de Geografia no ensino fundamental</b> 28/03/2014 145 f. Mestrado em EDUCAÇÃO Instituição de Ensino: UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA, Uberlândia Biblioteca Depositária: UFU - UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA <a href="#">Detalhes</a>

**Figura 1** – Exemplo de resultado descartado (em destaque).

**Fonte:** Autoria própria. *Screen shot* feito em: <https://catalogodeteses.capes.gov.br/> (2021)



**Figura 2** - Esquema com os resultados numéricos da busca.

Fonte: Autoria própria.

Três trabalhos foram encontrados nas buscas pelos dois termos (5AM, 7AM e 9AM), estes foram contabilizados somente uma vez. Por fim, chegamos à quantidade total de 14 trabalhos selecionados, expostos no quadro 2.

ID	Título	Autor	Área de pesquisa	Titulação	Instituição	Ano
1M	Suehiro Maruo: O Sublime e o Abjeto como Estética da Existência	CASTURIN O, M.R.	Artes Visuais	Mestrado	UFRJ	2010
2M	Os mangás e a reprodução de marcas identitárias dos modos de ser jovem: o novo olhar para a relação entre mídia e educação	NEVES, L. A.	Educação	Mestrado	UERJ	2007
3M	Shôjo Mangá: de Gengi Monogatari a Miu Takaya	OI, S. K.	Artes	Mestrado	UNESP	2009
4M	Mangás: potencialidades e possibilidades para o ensino de Geografia no ensino fundamental	COELHO, V. L.	Educação	Mestrado	UFU	2014
5AM	Desenhos de Mangá e Paper Toys: a cultura otaku e a linguagem audiovisual articulando matemática e arte na educação escolar	PEREIRA, G. P.	Ensino de Ciências e Matemática	Mestrado Profissional	UFPEL	2019
6M	Das concepções à construção de uma história em quadrinhos estilo Mangá sobre o Sistema Respiratório	DALMOLIN, T. C. T.	Educação em Ciências	Mestrado	UFRGS	2016

			Química da Vida e Saúde			
7AM	Animês e Mangás: o mito vivo e vivido no imaginário infantil	NORONHA, F. S.	Educação	Doutorado	USP	2013
8M	Discutindo a Física das Marés como proposta para crise de energia elétrica	FERREIRA, J. C.	Ensino em Biociências e Saúde	Mestrado	FIOCRUZ	2016
9AM	Pedagogias da Moda e Construção de Identidades Juvenis na Comunidade Rorita-RS	SILVEIRA, P. F. P.	Educação	Mestrado	ULBRA	2012
10M	Consumo, na Linguagem dos Quadrinhos EDUCAÇÃO para o Chos: uma Análise Crítica da Revista Turma da Mônica Jovem <sup>1</sup>	SETUBAL, F. M. R.	Educação	Doutorado	UFES	2015
11A	Educação em Animês: Aprendendo sobre masculinidades com os Cavaleiros do Zodíaco	WAGNER, I.	Educação	Mestrado	ULBRA	2008
12A	Educação, Cultura Escolar e Mediação: Em estudo o Animê Naruto	SILVA, P. K.	Educação	Mestrado	UEM	2012
13A	O universo Anime na produção de jovens Otakus que vão à escola.	MARCON, C. S. C.	Educação	Mestrado	ULBRA	2009 <sup>2</sup>
14A	Considerações Acerca da Leitura Crítica de Vídeos <i>Mashups</i> do <i>Youtube</i>	CARVALHO, M. R. M.	Ensino	Mestrado	UFERSA	2018

**Quadro 2** - Dados básicos dos trabalhos selecionados.

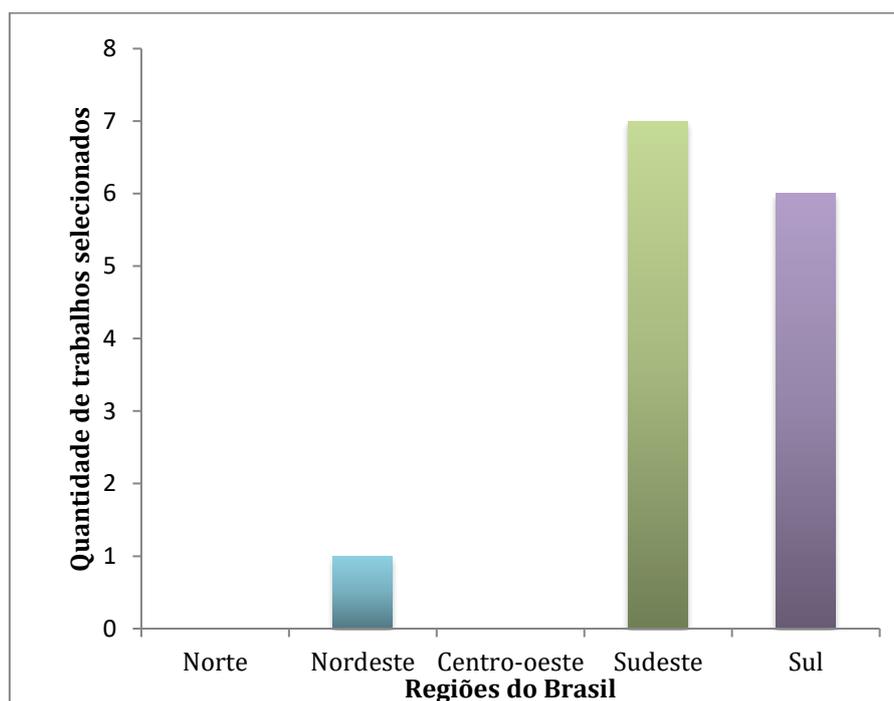
**Fonte:** Autoria própria.

Foram selecionadas duas teses e 12 dissertações, sendo que todos os trabalhos foram publicados entre 2007 e 2019. Houve publicações em todos os anos, exceto em 2011 e 2017. Os anos com maior número de publicações foram 2010, 2012 e 2016, com duas publicações em cada. A maior parte dos trabalhos foi categorizada na área de avaliação de educação, totalizando oito pesquisas.

Foi observada a prevalência de estudos sobre Mangá e Animê nas regiões Sul e Sudeste do país (figura 3). De acordo com o Ministério do Turismo, a maior concentração de japoneses e descendentes (nipo-brasileiros) está exatamente nessas duas regiões (BRASIL, 2017). Em São Paulo se encontra o maior reduto da colônia japonesa, no bairro Liberdade.

<sup>1</sup> O trabalho 10M foi publicado posteriormente com outro nome, diferindo do título inserido no Portal de Teses e Dissertações: *Educação em Consumo, na Linguagem dos Quadrinhos: uma Análise Crítica da Revista Turma da Mônica Jovem*.

<sup>2</sup> O trabalho 13A foi publicado em 2010, porém aparece no Portal de Teses e Dissertações com a data de sua defesa, em 2009.



**Figura 3** - Quantidade de trabalhos por região do Brasil.

**Fonte:** Autoria própria.

O estado que possui maior número de publicações sobre o tema é o Rio Grande do Sul (tabela 1), sendo cinco dissertações no total - três da Universidade Luterana do Brasil (Canoas), uma da Universidade Federal de Pelotas (Pelotas) e outra da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Porto Alegre). Observamos que o município de Canoas, que apresentou maior número de trabalhos, fica a cerca de 40 km do município de Ivoti. De acordo com o Ministério do Turismo, famílias de imigrantes ocupam terras da cidade desde 1996 (BRASIL, 2017). Houve o crescimento da colônia, que atualmente é a segunda maior do país. Os imigrantes começaram sendo produtores de uvas, kiwi, hortaliças e flores e atualmente são responsáveis por realizar diversas festas culturais que movimentam o turismo da região. Sendo assim, possivelmente há maior concentração de pesquisas com a temática nessa região por consequência da influência cultural e proximidade da colônia japonesa.

Estado	Quantidade de trabalhos
Espírito Santo	1
Minas Gerais	1
Paraná	1

<b>Rio de Janeiro</b>	<b>3</b>
<b>Rio Grande do Norte</b>	<b>1</b>
<b>Rio Grande do Sul</b>	<b>5</b>
<b>São Paulo</b>	<b>2</b>

**Tabela 1** - Quantidade de trabalhos por estados.

**Fonte:** Autoria própria.

Observamos que a obra que mais apareceu nos trabalhos selecionados foi *Naruto* (ナルト, de Masashi Kishimoto), estando presente em 4 deles (4M, 7AM, 8M e 12A – ver quadro 2). O mangá possui duas publicações principais, *Karakuri* (1995) e *Naruto* (1997). Posteriormente foi adaptado para sua versão em animê, que foi exibida em rede aberta na televisão brasileira, ganhando altíssima popularidade no país. Até hoje o título se encontra entre um dos mais vendidos da história, sendo apontado pela companhia *online* internacional *Crunchyroll* como um dos 10 títulos mais assistidos no Brasil em 2019. Dessa forma, sua popularidade mundial justifica a atenção que recebe nas pesquisas. Outros títulos que aparecem são *Cavaleiros do Zodíaco* e *Turma da Mônica Jovem*, sendo o último uma obra brasileira.

Organizamos as palavras-chave dos trabalhos selecionados, a fim de montar uma nuvem de palavras (figura 3) que ilustrasse os resultados da nossa pesquisa. Na nuvem de palavras emergiram em maior número os termos “estudos culturais”, “educação”, “mídia e educação” e “jovens”. Além dos próprios termos que servem de referência para este estudo, animê e mangá. Portanto, evidencia-se o papel central exercido por esses recursos no âmbito educativo e sua frente a um contexto multicultural que se aproxime dos jovens e como artefato que materializa a confluência entre mídias e educação.



observar o processo de mediação na investigação, contatou-se o desconhecimento da cultura consumida pelos alunos, assim como o receio e recursos limitados. O estudo analisa diversas questões sobre o uso do animê que podem ser aplicadas ao uso de outras obras também. É importante ressaltar que nessa pesquisa os alunos foram ouvidos através de entrevistas e atividades como conversas e desenhos, gerando resultados ricos e repletos da percepção dos mesmos.

O trabalho 8M trata-se da verificação da aprendizagem de alunos de ensino superior e médio da rede pública sobre o conteúdo de força gravitacional, da disciplina física. O uso do mangá (*Naruto*) não é o foco da pesquisa, mas aparece em sua metodologia sendo utilizado como um recurso promotor de diálogo e interação entre os alunos. Destacamos que outros recursos midiáticos também são utilizados nesse estudo, como artigos de jornal e um filme. Por outro lado, o estudo desenvolvido na tese 7AM consiste numa profunda análise da primeira temporada do mangá e animê *Naruto*. Como conclusão a autora afirma que a obra pode ser explorada como uma ferramenta na prática pedagógica, apontando que o seu trabalho sobre a literatura da obra é um convite para uma pedagogia que deve ser construída junto com os estudantes, através da busca de experiências e práticas culturais deles.

Na dissertação 5AM, é proposta a utilização de animês e mangás no ensino de Matemática. A autora destaca que o estudo visou reconhecer a potencialidade desses materiais audiovisuais, a fim de desenvolver a articulação entre arte, matemática, juventudes e cultura audiovisual. A pesquisa contou com uma revisão bibliográfica sobre o tema, seguida da intervenção pedagógica na escola com um estudo exploratório com a utilização desses materiais nas aulas da disciplina no 6º ano. A partir de então foram realizadas duas oficinas, nas quais foi observado o potencial da cultura audiovisual na construção de diferentes significações sobre a matemática. Portanto, o uso de outras formas de leitura e escrita foi capaz de produzir saberes, promovendo também a interdisciplinaridade entre artes e matemática.

Ainda no contexto escolar foi realizada no trabalho 6M, mas este com alunos de Ensino Médio. Ao identificar os conhecimentos prévios dos alunos sobre sistema respiratório e tabagismo, foi observado que as concepções dos alunos eram superficiais e muito distantes de uma alfabetização científica. Sendo assim, a autora aponta a necessidade de atividades diferenciadas para o ensino de ciências e biologia. O trabalho propõe o desenvolvimento de uma atividade “estilo mangá”, na qual os alunos abordaram as

temáticas do sistema respiratório. Destacamos que esse trabalho apresenta outra forma muito interessante de trabalhar com os mangás no ensino: ao invés de utilizar obras prontas, possibilita que os alunos sejam os autores das suas próprias histórias.

A tese 10M e a dissertação 14A trazem uma análise diferenciada dos demais trabalhos, pautando questões como o consumo. Através da análise de vídeos *mashup* (misturas de dois ou mais vídeos diferentes) no *Youtube*, o trabalho 14A busca entender como esses vídeos podem contribuir na formação de alunos que sejam capazes de analisar e criticar os conteúdos que consomem/produzem através de meios tecnológicos. O autor ressalta como o processo de globalização mundial e o avanço das tecnologias digitais permitem que outras diversas culturas adentrem na sociedade brasileira, como é o caso dos animês. Apesar de o estudo ter como objeto principal os vídeos, há entre eles AMV (*Anime Music Video*), videoclipes de desenhos animados do Japão. Dessa forma, pode-se dizer que o trabalho também propõe a utilização de animês na educação. Além disso, na tese 10M é pensado como o consumo infantil é pautado dentro de sete publicações das revistas da *Turma da Mônica Jovem*, uma produção brasileira no estilo mangá dos Estúdios Maurício de Sousa. A autora propõe um trabalho centrado na educação, e conclui que o consumo é muito presente nas histórias. Apesar de estarem presentes temas relacionados ao “consumo consciente” e “moralista”, são outros tipos de consumo mais danosos e por vezes tratados de forma irresponsável que conferem a atratividade das revistas. A crítica se estende à pouca profundidade de temas, com muitas repetições, sem debates/reflexões e poucos temas relevantes. A pesquisa em questão é muito interessante para o nosso estudo, pois se mostra necessário também conhecer as obras - a fim de saber como e quando podem ser aplicadas num contexto educativo.

O trabalho 2M propõe uma pesquisa sobre como os mangás podem influenciar a vida dos jovens, através de um estudo em encontros de leitores do gênero. O autor objetiva contribuir no reconhecimento das especificidades da juventude, de forma que, ao entendê-las melhor, seja mais motivador para as escolas conferirem aos alunos o papel social de protagonistas. O trabalho conclui que os mangás são uma ótima ferramenta de aproximação, e aponta que é necessário que a escola se aproxime dos alunos para que os percebam como um sujeito ativo hoje. As experiências vividas por leitores de mangás influem diretamente na constituição das identidades sociais desses jovens. Dessa forma, o autor conclui que seria extremamente proveitoso para a escola entender o contexto em que essas construções acontecem – deixando de lado a ideia de que o mangá é apenas um entretenimento, ou um

fator alienante. Podemos concluir que esse trabalho ilustra como o mangá pode ser utilizado também em um contexto interdisciplinar, já que os enredos trazem diferentes temas que podem ser explorados em diversos contextos, inclusive em uma proposta de construção de diálogo entre diferentes disciplinas.

Os trabalhos 13A, 11A e 9AM são inspirados em Estudos Culturais. O primeiro se trata de uma pesquisa que investiga os jovens fãs da cultura pop japonesa que frequentam escolas. A pesquisa buscou desvendar o “Universo Animê” e como ele entrou no ambiente escolar, assim como surgiu a presença da cultura oriental japonesa no dia a dia de grupos de jovens na sociedade ocidental. A autora concluiu que a cultura que esses jovens consomem influencia a conduta deles na escola. Apesar de ter sido selecionada através da busca por “animê”, a pesquisa também traz a presença dos mangás e outros itens oriundos da cultura japonesa nos costumes dos *otakus*. Na conclusão, a autora aponta que o interesse dos educadores por esses temas e pelos gostos dos alunos é muito importante, uma vez que possibilita a aproximação e elaboração de aprendizados. Sendo assim, a aproximação dos elementos em questão e da prática escolar pode ser muito produtiva.

O estudo 11A é baseado não só em teorias de Estudos Culturais, mas também Estudos de Gênero. O autor propõe analisar as representações masculinas no animê *Cavaleiros do Zodíaco*. Foi observado como as representações de masculinidade colaboram na construção de identidades. O estudo conclui que a masculinidade é representada em torno de características que remetem à força física, resistência à dor e beleza. Também cita que as mulheres ocupam uma posição subordinada, num papel de cuidado e afeto. Destacamos que o tema é extremamente relevante para ser trabalhado dentro de um contexto escolar e educativo, podendo ser utilizado em debates sobre o estudo de papéis sociais de gênero, por exemplo. Por fim, a dissertação 9AM não apresentou nenhuma proposta de aplicação de animês e mangás no ensino, apesar de ter sido selecionado na busca da área de educação. Ainda assim, também se trata de uma pesquisa inspirada em Estudos Culturais, além de Etnográficos e Foto etnográficos sobre a construção da “identidade *Lolita*”. Os mangás e animês são muito presentes na pesquisa pois percebe-se a influência da cultura japonesa na construção dessa identidade, entre muitos outros aspectos da cultura oriental.

Entre os dois trabalhos selecionados da área de avaliação de artes, o 3M possui uma abordagem de gênero que propõe estudar a contribuição feminina na produção das HQs japonesas, além disso também propõe uma análise da inserção dessas obras no universo da

Arte. A autora também traz uma série de trabalhos plásticos autorais que dialogam com todo o conteúdo da sua dissertação, o que ela define como uma “síntese gráfica e estética”. Já o trabalho 1M explora a obra do quadrinista japonês Suehiro Maru, que produz mangás do estilo adulto *Ero-Mangá*. Dessa forma, nenhum desses dois trabalhos apontavam estudos de alguma aplicabilidade direta para uma possível abordagem educacional. No entanto, estudos de cunho diferenciados também são importantes para o tema, pois ao estudarem o material em questão também possibilitam uma melhor compreensão das construções e representações dos mesmos.

## Considerações Finais

Verificou-se que as pesquisas se concentram na região Sul e Sudeste do país. Uma de nossas inferências para explicar tal fato deve-se a ocupação de grupos nipônicos nessas regiões. A forma lúdica contemplada nos materiais tratados nesta pesquisa pode ser considerada uma importante estratégia para a abordagem de conteúdos complexos no ensino. Assim, o emprego de mangás e animês na sala de aula e, conseqüentemente, o desenvolvimento de pesquisas no campo da Ensino, Educação e da Arte permitiria uma melhor elucidação sobre o potencial destes materiais. Além disso, experiências que valorizem a produção destes recursos em conjunto com estudantes seriam oportunas, visto a possibilidade de estímulo à criatividade e diálogo entre diferentes campos.

Muitas obras possibilitam o diálogo entre matérias e promovem a interdisciplinaridade, cuja aplicação podemos observar em alguns dos trabalhos selecionados. Apesar da utilização de Mangás e Animês como recurso de ensino ter suas vantagens apontadas por trabalhos disponíveis na literatura, incluindo alguns selecionados nesse mapeamento, notamos que ainda é escassa a exploração deles em projetos de pesquisa de pós-graduação no Brasil.

No entanto, frente aos resultados encontrados nesse estudo consideramos o uso de mangás e animês como uma ferramenta dotada de potencial interdisciplinar para o uso além das três áreas abordadas no trabalho. Estes possuem metodologia e enredo ricos e possíveis de serem introduzidos em diferentes contextos do processo de ensino-

aprendizagem, que com a mediação correta dos professores podem gerar benefícios tanto para os educandos quanto para os educadores.

## Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, DF: MEC, [2018]. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 29 maio 2020.

BRASIL. Ministério do Turismo. **O Japão dentro do Brasil**: cidades brasileiras colonizadas por japoneses mantêm tradições nipônicas e são consideradas destinos turísticos. Brasília, DF: MTUR, [2017]. Disponível em: <http://www.turismo.gov.br/%C3%BAltimas-not%C3%ADcias/7896-o-jap%C3%A3o-dentro-do-brasil.html/>. Acesso em: 16 jun. 2017.

CARLOS, Giovana Santana. Mangá: o fenômeno comunicacional no Brasil. *In*: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 10., 2009, Blumenau, SC. [Anais...]. São Paulo: Intercom, 2009. Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/r16-0436-1.pdf>. Acesso em: 29 maio 2020.

CARVALHO, Maria Regina Moura de. **Considerações acerca da leitura crítica de vídeos mashups do Youtube**. Orientador: Vicente de Lima Neto. 2018. 96 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal Rural do Semi-Árido, Mossoró, 2018.

CASTURINO, Márcia Regina. **Suehiro Maruo**: o sublime e o abjeto como estética da existência. Orientadora: Maria Cristina Volpi Nacif. 2010. 100 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

CAVALCANTE, Kiani. S. B. *et al.* Educação ambiental em histórias em quadrinhos: recurso didático para o ensino de ciências. **Química Nova na Escola**, São Paulo, v. 37, n. 4, p. 270-277, 2015.

COELHO, Vagner Limiro. **Mangás**: potencialidades e possibilidades para o ensino de Geografia no ensino fundamental. Orientadora: Iara Vieira Guimaraes. 2014. 145 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2014.

DALMOLIN, Terezinha Cleoni Tronco. **Das concepções à construção de uma história em quadrinhos estilo mangá sobre o sistema respiratório**. Orientadora: Maria Rosa Chitolina Schetinger. 2016. 82 f. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências Química da Vida e Saúde) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

ESPÍRITO SANTO, Janaína de Paula do. Mangás e cultura histórica: entre o escolar e o cotidiano. *In*: ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA, 21., Campinas, 2012. [Anais...]. São Paulo: ANPUH, 2012. Disponível em: [http://www.encontro2012.sp.anpuh.org/resources/anais/17/1342374822\\_ARQUIVO\\_artigoanpuh.pdf](http://www.encontro2012.sp.anpuh.org/resources/anais/17/1342374822_ARQUIVO_artigoanpuh.pdf). Acesso em: 16 abr. 2020.

FARIA, Mônica Lima de. **Comunicação Pós-Moderna nas imagens dos mangás**. Orientadora: Maria Beatriz Furtado Rahde. 2007. 156 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Faculdade de Meios de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007.

FERREIRA, Jean Coelho. **Discutindo a Física das marés como proposta para crise de energia elétrica**. Orientadora: Deise Miranda Vianna. 2016. 146 f. Dissertação (Mestrado em Ensino em Biociências e Saúde) – Instituto Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz, Rio de Janeiro, 2016.

FERREIRA, Norma Sandra de Almeida. As pesquisas denominadas "estado da arte". **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 23, n. 79, p. 257-272, ago. 2002. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-73302002000300013&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302002000300013&lng=en&nrm=iso). Acesso em: 14 mar. 2020.

FERREIRA, Rachel Monnier. A inclusão das histórias em quadrinhos na Educação brasileira. **Traduzir-se**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, [p.1-4], 2015. Disponível em: <http://www.site.feuc.br/traduzirse/index.php/traduzirse/article/view/24/15>. Acesso em: 14 mar. 2020.

GUSMAN, Sidney. Mangás: hoje o único formador de leitores do mercado brasileiro de quadrinhos. *In*: LUYTEN, Sonia B. (org.). **Cultura pop japonesa: mangá e animê**. São Paulo: Hedra, 2005. p. 79-84.

LINSINGEN, Luana von. Mangás e sua utilização pedagógica no ensino de ciências sob a perspectiva CTS. **Ciência & Ensino**, Piracicaba, SP, v.1, n. esp., [p.1-9], 2007. Disponível em: <http://143.0.234.106:3537/ojs/index.php/cienciaensino/article/view/125>. Acesso em: 14 mar. 2020.

LUYTEN, Sônia M. Bibe. Mangá produzido no Brasil: pioneirismo, experimentação e produção. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26., 2003, Belo Horizonte, MG. [Anais...]. São Paulo: Intercom, 2003. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/168852646868454336879017132244134098721.pdf>. Acesso em: 14 mar. 2020.

MACIEL, Aníbal de Menezes. Educação e cultura visual na sociedade contemporânea. **Revista Temas em Educação**, João Pessoa, v. 22, n. 1, p. 95-109, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rteo/article/view/17537>. Acesso em: 30 mar. 2020.

MARCON, Carla Simone Corrêa. **O Universo Anime produzindo jovens otakus que vão à escolar**. Orientadora: Marisa Vorraber Costa. 2010. 125 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Luterana do Brasil, Canoas, RS, 2010.

MIOTELLO, Valdemir; MUSSARELLI, Felipe. O contexto brasileiro da chegada do mangá e as particularidades de sua publicação no Brasil. **9ª Arte**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 45-57, 2016.

NEVES, Leonardo Azevedo. **Os Mangás e a reprodução de marcas identitárias dos modos de ser jovem**: o novo olhar para a relação entre mídia e educação. Orientadora: Maria Luiza M.B. Oswald. 2007. 188 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

NORONHA, Fernanda Silva. **Animês e mangás**: o mito vivo e vivido no imaginário infantil. Orientadora: Maria do Rosário Silveira Porto. 2013. 277 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

OI, Sheila Kiemi. **Shôjo mangá**: de Gengi Monogarati a Miou Takaya. Orientadora: Geralda Mendes Ferreira Silva Dalglish. 2009. 282 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, São Paulo, 2009.

PEREIRA, Gabriela Pereira de. **Desenho de mangá e paper toys**: a cultura otaku e a linguagem audiovisual articulando matemática e arte na educação escolar. Orientadora: Maira Ferreira. 2019. 190 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática) - Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, RS, 2019.

SANTOS, Sandra Letícia Silva; VASCONCELOS, Raphaela dos Reis Maia; DANTAS, Jedna Kato. Potenciais pedagógicos do anime “Hataraku Saibou (Cell at Work!)” para o Ensino de Imunologia. *In*: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 6., Fortaleza, CE, 2019. [Anais...]. Campina Grande, PB: Realize Editora, 2019. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/62958>. Acesso em: 16 abr. 2020.

SETUBAL, Flavia Meneguelli Ribeiro. **Consumo, na linguagem dos quadrinhos**: uma análise crítica da revista Turma da Mônica Jovem. Orientadora: Moema Lúcia Martins Rebouças. 2015. 403 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2015.

SILVA, Priscila Kalinke da. **Educação, cultura escolar e mediação**: em estudo o animê Naruto. Orientadora: Fátima Maria Neves. 2012. 208 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Estadual de Maringá, Maringá, PR, 2012.

SILVEIRA, Paulo Fernando Pires da. **Pedagogias da moda e construção de identidades juvenis na comunidade Rorriita-RS**. Orientadora: Daniela Ripoll, 2012. 181 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Luterana do Brasil, Canoas, RS, 2012.

SILVÉRIO, Luciana Begatini Ramos; REZENDE, Lucinea Aparecida de. O valor pedagógico das histórias em quadrinhos no percurso do docente de língua portuguesa. *In*: JORNADA DE DIDÁTICA–O ENSINO COMO FOCO, 1. ; FÓRUM DE PROFESSORES DO ESTADO DO PARANÁ, 1, Londrina, 2012. [Anais...]. Londrina: UEL, 2012, p. 217-234. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/O%20VALOR%20PEDAGOGICO%20DAS%20HISTORIAS%20EM%20QUADRINHOS.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2017.

WAGNER, Irmo. **Educação em animês**: aprendendo sobre masculinidades com os Cavaleiros do Zodíaco. Orientadora: Iara Tatiana Bonin. 2008. 150 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Luterana do Brasil, Canoas, RS, 2008.

**Revisores de línguas e ABNT/APA:** *Jeorgina Gentil Rodrigues*

**Submetido em 06/12/2020**

**Aprovado em 14/04/2021**

Licença *Creative Commons* – Atribuição NãoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)