



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS  
FACULDADE DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO  
CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

A ARTE IMITA A VIDA:  
UM ESTUDO SOBRE INFORMAÇÃO E CIDADANIA A PARTIR DA  
FICÇÃO EM HQS, MANGÁS E ANIMES

MANAUS  
2023

STEFANO SOUZA CAVALCANTE

A ARTE IMITA A VIDA:  
UM ESTUDO SOBRE INFORMAÇÃO E CIDADANIA A PARTIR DA  
FICÇÃO EM HQS, MANGÁS E ANIMES

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado ao Curso de Biblioteconomia  
da Universidade Federal do Amazonas  
como requisito parcial para a obtenção do  
título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador: Prof. Me. Felipe Vlaxio Lopes

MANAUS

2023

## Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

C376a Cavalcante, Stefano Souza  
A arte imita a vida : um estudo sobre informação e cidadania a partir da ficção em HQs, mangás e animes / Stefano Souza  
Cavalcante . 2023  
54 f.: il. color; 31 cm.

Orientador: Felipe Vlaxio Lopes  
TCC de Graduação (Biblioteconomia) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Informação. 2. Cidadania. 3. Fontes de Influência. 4. HQs. 5. Mangás e Animes. I. Lopes, Felipe Vlaxio. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

STEFANO SOUZA CAVALCANTE

A ARTE IMITA A VIDA:  
UM ESTUDO SOBRE INFORMAÇÃO E CIDADANIA A PARTIR DA  
FICÇÃO EM HQS, MANGÁS E ANIMES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Amazonas como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Data da aprovação: 06/07/2023.

---

**Prof. Me. Felipe Vlaxio Lopes**  
Universidade Federal do Amazonas  
Presidente da Banca Examinadora

---

**Bibliotecária Esp. Danielle Chaves Carmim**  
Universidade Federal do Amazonas  
Membro da Banca Examinadora

---

**Bibliotecária Esp. Mayara Mota Tashiro**  
Universidade Federal do Amazonas  
Membro da Banca Examinadora

*Dedico esse trabalho ao professor Felipe Vlaxio, que também gosta do conteúdo trabalhado e enxergou potencial na pesquisa.*

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos professores do curso pelo aprendizado que proporcionaram durante todo o período de ensino.

Agradeço à minha família, que sempre me incentivou e apoiou meus estudos.

Também agradeço os colegas que contribuíram nas realizações de várias atividades.

*Existem três coisas que não podem ser interrompidas: o sonho dos homens, o fluxo do tempo e a vontade herdada. Enquanto as pessoas continuarem buscando o sentido da liberdade tudo isso jamais deixará de existir*

Gol D. Roger

## RESUMO

O presente trabalho discute acerca do uso de narrativas gráficas e audiovisuais como fontes de influência e sua conseqüente forma de reflexão sobre informação e cidadania na realidade, utilizando como objetos de estudo HQs, mangás e animes. A pesquisa possui como principal objetivo a investigação da influência que essas obras fictícias desempenham na sociedade, focando nos temas voltados para informação e cidadania. Justifica-se pela pouca exploração do tema em pesquisas científicas na área de Biblioteconomia, assim como demonstra a importância que tais obras possuem como fontes de debates para relações de informação e cidadania. Para isso, utiliza-se o método de análise do discurso, levando em consideração que o discurso contido nas obras foram fundamentais na coleta de dados, aparecendo tanto na forma textual como em representações. Os resultados e discussões apontam para uma forte contextualização da realidade sendo colocada na ficção, com os materiais apresentando discussões pertinentes em nossa sociedade. Com isso, é esperado que esta pesquisa seja utilizada para mais estudos que se assemelhem aos que aqui constam, bem como mostrar como HQs, mangás e animes podem ser importantes para análises de cunho científico.

**Palavras-chave:** informação; cidadania; fontes de influência; HQs; mangás; animes.



## **ABSTRACT**

The present work discusses the use of graphic and audiovisual narratives as sources of influence and its consequent form of reflection on information and citizenship in reality, using comics, manga and anime as objects of study. The main objective of the research is to investigate the influence that these fictional works have on society, focusing on topics related to information and citizenship. It is justified by the little exploration of the theme in scientific research in the area of Librarianship, as well as demonstrating the importance that such works have as sources of debates for relations of information and citizenship. For this, the discourse analysis method is used, taking into account that the discourse contained in the works was fundamental in the data collection, appearing both in textual form and in representations. The results and discussions point to a strong contextualization of reality being placed in fiction, with the materials presenting relevant discussions in our society. With that, it is expected that this research will be used for more studies that are similar to those contained here, as well as showing how comics, manga and anime can be important for scientific analysis.

**Keywords:** information; citizenship; sources of influence; comics; manga; anime.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Primeira aparição do Batman na <i>Detective Comics</i> (1939).....	17
<b>Figura 2</b> – Imagem de capa do Volume 13 de <i>Yu Yu Hakusho</i> (1991).....	18
<b>Figura 3</b> – Enquadramento de uma cena do filme <i>The end of Evangelion</i> (1997)...	21
<b>Figura 4</b> – Superman salvando uma jovem de cometer suicídio.....	34
<b>Figura 5</b> – Manifestante em frente ao Banco Central Europeu.....	37

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Aspectos discursivos de <i>Watchmen</i> .....	43
<b>Quadro 2</b> – Aspectos discursivos de <i>Berserk</i> .....	43
<b>Quadro 3</b> – Aspectos discursivos de <i>One Piece</i> .....	43

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>12</b>
<b>1.1 Problematização</b> .....	<b>12</b>
<b>1.2 Justificativa</b> .....	<b>13</b>
<b>1.3 Objetivos</b> .....	<b>14</b>
1.3.1 Objetivo geral .....	14
1.3.2 Objetivos específicos .....	14
<b>1.4 Metodologia</b> .....	<b>14</b>
<b>2 A ARTE IMITA A VIDA: UMA REFLEXÃO SOBRE HQS, MANGÁS E ANIMES.</b>	<b>17</b>
<b>2.1 As narrativas gráficas</b> .....	<b>17</b>
<b>2.2 As narrativas audiovisuais</b> .....	<b>20</b>
<b>2.3 HQs, mangás e animes como fontes de influência</b> .....	<b>23</b>
<b>3 INFORMAÇÃO E CIDADANIA</b> .....	<b>27</b>
<b>3.1 Breve histórico e conceitos de cidadania</b> .....	<b>27</b>
<b>3.2 A cidadania potencializada pela informação</b> .....	<b>30</b>
<b>3.3 Fontes de influência em questões de cidadania</b> .....	<b>33</b>
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	<b>39</b>
<b>4.1 Contextualizando os objetos de estudos</b> .....	<b>39</b>
4.1.1 A HQ <i>Watchmen</i> .....	39
4.1.2 O mangá <i>Berserk</i> .....	40
4.1.3 O anime <i>One Piece</i> .....	41
<b>4.2 Apresentação de dados</b> .....	<b>41</b>
<b>4.3 Análise de resultados</b> .....	<b>43</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>46</b>
<b>6 REFERÊNCIAS</b> .....	<b>50</b>

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 Problematização

Uma verdadeira onda de informações foi impulsionada a partir de um maior acesso ao conteúdo televisivo e pelo que a internet proporciona para disseminação informativa. Diversas questões sociais, culturais, religiosas, econômicas e históricas ganharam um maior peso de discussão por conta da interação proporcionada pelas mídias sociais. Ainda assim, há muitas pessoas que não buscam aprofundamento nesses assuntos, o que torna superficial parte dessas discussões. Porém, o fluxo de informação encadeado pela globalização das últimas décadas contribuiu para o aumento do consumo de obras estrangeiras, como relatado por Morales (2012), e este foi exatamente o caso dos desenhos animados japoneses, como exemplo de arte que passou a ser mais apreciada fora do Japão.

Obras fictícias, que apresentam os mais variados mundos — fantásticos, realísticos, futurísticos, épicos etc. —, são consumidas há muito tempo. Nos dias atuais, com as diferentes mídias proporcionando a criação de diversos conteúdos, podemos verificar a alta procura de materiais que possuem narrativas totalmente fora da nossa realidade. Com uma breve revisão de literatura, é possível observar que, na construção de suas obras, diversos autores se utilizam de contextos históricos e sociais e, com isso, são capazes de transmitir, por intermédio da ficção, mensagens sobre o mundo real e outras questões individuais que cada um pode ter vivido.

A exemplo disto, Pacheco (2003) aponta que a utilização de desenhos animados em atividades educativas pode ser de grande contribuição para o ensino, oferecendo temas para reflexão e debate em seus discursos. Baseando-se no panorama relatado, esta pesquisa buscou compreender o uso da informação em possíveis fontes de influência como HQs, mangás e animes, tecendo transversalidade com os diferentes aspectos de cidadania contidos em tais obras de ficção.

Relacionado a isso, foram concebidas algumas questões a serem respondidas ao estudar a problemática: primeiro, a forma que obras fictícias como HQs, mangás e animes podem se configurar como fontes de influência para a

sociedade; segundo, como o discurso contido na ficção pode representar aspectos que envolvem a cidadania e torná-la pauta de discussões relevantes para a sociedade; terceiro, o papel que a informação desempenha na reflexão sobre cidadania a partir das obras de ficção supramencionadas. Compreende-se que tais problematizações servem de aporte para a construção dos objetivos da pesquisa, de modo a garantir a resolução da problemática proposta neste projeto e o encaminhamento de sua execução.

## **1.2 Justificativa**

A justificativa do teor acadêmico aqui apresentada se dá, principalmente, pelo argumento de que o tema é pouco usado para desenvolvimento de pesquisas. Em contrapartida, observa-se a existência de um público que demonstra interesse profundo em mundos fictícios, embora, por muitas vezes, os indivíduos que compõem este público tendem a ignorar aquilo que acontece pelo mundo real.

Também busca-se mostrar a importância que o universo da ficção, focando em HQs, mangás e animes, pode desempenhar em questões que debatem as relações entre a informação e cidadania, cujo discurso toca questões igualmente sensíveis à Ciência da Informação e à disseminação de informação em suas variadas modalidades. As possibilidades de ampla discussão se fazem presentes a partir da análise de construção de mundo e desenvolvimento de enredo. Considerando a fala de Neves (2012) sobre o uso do quadrinho em escolas, é possível refletir que as HQs podem ser importantes instrumentos de aprendizagem, oportunizando informações de forma atrativa e oferecendo mais simplicidade na memorização de assuntos.

Em relação a mangás e animes, Pérez (2010) comenta que as produções japonesas estão passando por um processo de globalização, com as obras sendo amplamente difundidas no Ocidente. Torna-se, portanto, relevante observar o impacto que seus discursos têm sobre o público, com suas alegorias e representações, sendo assim, uma possível fonte de influência.

De forma pessoal, o interesse passa por três pontos: primeiramente, desde minha infância gosto de ler mangás e HQs e assistir a animes, possuindo um certo ponto de nostalgia para a realização dessa pesquisa. Em segundo lugar, conforme o tempo foi passando, tornou-se possível adquirir maior percepção sobre o discurso

que as diferentes obras transmitem e as mensagens pertinentes que os autores deixam. Por fim, pude observar que o assunto é pouco aproveitado para tema de pesquisa, resultando em meu interesse de realizar um trabalho que não costuma ser visto na Biblioteconomia, utilizando-me de materiais pelos quais tenho grande apreço.

### **1.3 Objetivos**

#### 1.3.1 Objetivo geral

- Investigar a influência que obras fictícias como HQs, mangás e animes desempenham no estímulo à reflexão sobre informação e cidadania na sociedade.

#### 1.3.2 Objetivos específicos

- Compreender de quais formas HQs, mangás e animes podem se configurar como fontes de influência;
- Analisar o discurso contido nas obras fictícias *Watchmen* (HQ), *Berserk* (mangá) e *One Piece* (anime);
- Apresentar a transversalidade entre a possível influência das obras fictícias e a reflexão sobre informação e cidadania na sociedade, especialmente para os consumidores dos formatos de HQs, mangás e animes.

### **1.4 Metodologia**

A pesquisa possui uma natureza básica, propondo-se a ampliar o conhecimento sobre obras fictícias como fontes de influência, a partir da literatura especializada. Segundo Bush (1945 *apud* ZUCATTO; FREITAS; MARZZONI, 2020) a pesquisa básica decorre da curiosidade que o pesquisador possui sobre um fenômeno, não pensada em sua aplicabilidade ou fins práticos. Por meio dela é possível desenvolver o conhecimento geral e entender a natureza e suas leis.

Em relação aos objetivos, foi feita uma pesquisa exploratória, observando que há pouca discussão sobre como HQs, mangás e animes podem influenciar seus leitores a realizarem práticas de cidadania ou mesmo refletir sobre o assunto.

Uma característica interessante da pesquisa exploratória consiste no aprofundamento de conceitos preliminares sobre determinada temática não contemplada de modo satisfatório anteriormente. Assim, contribui para o esclarecimento de questões superficialmente abordadas sobre o assunto (BEUREN, 2004, p. 80).

Por conseguinte, a abordagem desta pesquisa é qualitativa, pois seu desenvolvimento exigiu certo grau de interpretação a partir das obras que foram analisadas. Tratando-se de um trabalho realizado com literatura de cunho ficcional, tornou-se desejável o uso de descrição qualificada. O componente subjetivo é essencial para esse tipo de pesquisa, mantendo a constante posição de reflexão sobre o que está sendo estudado (TEIS; TEIS, 2008). Além disso, a abordagem qualitativa

[...] não emprega a teoria estatística para medir ou enumerar os fatos estudados. Preocupa-se em conhecer a realidade segundo a perspectiva dos sujeitos participantes da pesquisa, sem medir ou utilizar elementos estatísticos para análise dos dados (ZANELLA, 2013, p. 99).

Considerando esse delineamento, o método utilizado foi a Análise do Discurso, tendo em vista que o discurso das obras — tanto em forma de texto quanto em forma de representações — foram fundamentais para a coleta de dados. Esse método tem como propósito a constituição histórico-social e ideológica da produção textual, buscando entender o sentido do discurso, levando em consideração seu contexto e realidade apresentada (PÁDUA, 2002).

Sobre a forma de trabalhar com a Análise do Discurso como método, Lima (2003, p. 82, grifo nosso) pontua que

no universo discursivo, isto é, no conjunto dos discursos que interagem em um dado momento, a análise do discurso segmenta campos discursivos, espaços em que “formações discursivas” estão em relação de concorrência no sentido amplo, delimitam-se reciprocamente. Em geral, **o analista não estuda a totalidade de um universo discursivo, mas ele extrai dela um subconjunto, que podemos denominar corpus**, constituído de pelo menos dois



posicionamentos discursivos, mantendo relações particularmente fortes.

Adicionalmente, a coleta de dados seguiu o procedimento de pesquisa bibliográfica, que abrange as obras tornadas públicas em relação ao tema de estudo. Por meio do material selecionado foi reunido conhecimento sobre a temática trabalhada (BEUREN, 2004). Por meio da literatura especializada foram realizadas reflexões sobre informação e cidadania a partir de obras fictícias.

Diante disso, para análise das possíveis fontes de influência em HQs, foi selecionada a obra *Watchmen*, publicada pela editora DC Comics entre 1986 e 1987. Ilustrada por Dave Gibbons e escrita por Alan Moore, a obra foi escolhida para integrar esta pesquisa por conta de seu enredo, que acompanha as ações de heróis fantasiados em um contexto social bastante fértil para discussões. Possui como pano de fundo o período da Guerra Fria entre Estados Unidos e Rússia, mas com eventos alterados dos fatos verídicos. Em uma primeira leitura, ainda sem uma análise técnica e aprofundada do discurso, pôde-se considerar que a obra apresenta uma narrativa que faz alusão ao enfrentamento de problemas éticos, incorporação de temas relacionados à moral, questionamentos com bases filosóficas e sátira política.

Concomitantemente, a escolha do material para ser trabalhado como possíveis fontes de influência em mangá e anime foram, respectivamente, *Berserk* e *One Piece*. A seleção das referidas obras se pauta no fato de que ambas são contadas a partir de mundos que fogem à realidade, com aventuras fantasiosas, mas que, ao mesmo tempo, trazem alegorias com paralelos narrativos ao nosso mundo e ao que a sociedade enfrenta. Os eventos em seu enredo são compostos por temas que vão desde relações de poder centralizador que oprime o povo até questões psicológicas. Em virtude destes aspectos, tornam-se objetos de análise com grande potencial para fomentar as discussões propostas nesta pesquisa.

## 2 A ARTE IMITA A VIDA: UMA REFLEXÃO SOBRE HQS, MANGÁ E ANIMES

### 2.1 As narrativas gráficas

As HQs, abreviação popular de História em Quadrinhos, são narrativas gráficas que podem ser apresentadas em diferentes gêneros literários. Segundo Cagnin (1975), as HQs são sistemas narrativos realizados a partir de dois segmentos: a imagem feita pelo desenho e a linguagem escrita. Para Horn (1966 *apud* LUCCHETTI; LUCCHETTI, 1993), os elementos básicos que compõem uma HQ são a narração sequencial das imagens, as continuidades dos personagens em cada quadro e os diálogos incorporados nas imagens (ver Figura 1).

Figura 1 – Primeira aparição do Batman na Detective Comics (1939).



Fonte: Detective Comics (1939 *apud* NERD MALDITO, 2015, *online*)<sup>1</sup>.

Tornaram-se populares a partir da década de 1930, nos Estados Unidos, onde são conhecidas pelo termo *Comics*<sup>2</sup>. Para alguns historiadores, o ilustrador Richard Fenton Outcalt foi o pioneiro das HQs, com a publicação de *The Yellow Kid*,

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.nerdmaldito.com/2015/01/conheca-primeira-hq-em-que-batman.html>. Acesso em: 28 abr. 2023.

<sup>2</sup> Também pelo termo *Comic Books*, a depender dos autores.

em 1896. Diferente do que estava sendo feito antes, Outcalt introduziu a ferramenta do balão, espaço destinado à fala dos personagens. Jarcem (2007) observa que a evolução tecnológica audiovisual permitiu a realização de diversas adaptações, fazendo a popularidade dessas obras atingir novos patamares. O consumo dessas obras não se restringe apenas a uma única faixa etária, sendo apreciada também por um público que, mesmo com o passar dos anos, continua realizando suas leituras.

Paralelamente, um estilo de quadrinho que difere dos *comics* é o mangá, originário do Japão. Para McCarthy (2006), mangá é a palavra japonesa para quadrinho, portanto, apenas quadrinhos japoneses podem ser denominados dessa forma. A autora explica que essas obras não estão limitadas apenas pela cultura ou época de produção, mas estão enraizadas na cultura e época nipônicas, por isso possuem a especificidade do termo mangá e não HQ.

O termo surgiu em 1814, no Hokusai Mangá, que possui caricaturas e ilustrações ligadas à cultura japonesa. O mangá como conhecemos hoje tem influência das animações ocidentais e de quadrinhos da Disney, com o artista Osamu Tezuka sendo o precursor das principais características presentes nas variadas obras, como expressões faciais exageradas, uso de metalinguagem e enquadramentos que criam impacto emocional. Devido sua importância no meio, o artista passou a ser chamado de Deus Mangá (GOTO, 2020, *online*).

Assim como nos quadrinhos ocidentais, há diferentes tipos de mangás, podendo ser divididos por sexo, gênero e faixa etária. O trabalho feito nessas obras é o que as diferencia do restante do mundo, como relatado por Schodt (1997), ao explicar o enquadramento que os autores dão para seus trabalhos. Os *mangakás*<sup>3</sup> realizam a retratação de cenas por “ângulos de câmera” diferentes, fazendo invocação de humor no número de frames utilizados em uma sequência.

Como na poesia japonesa, os quadrinhos japoneses tendem a valorizar o instável; em vários casos a imagem sozinha carrega a história. Assim como filmes dramáticos podem optar por um minuto de silêncio, várias páginas de uma história em quadrinhos podem não ter narração ou diálogo (SCHODT, 1997, p. 21).

---

<sup>3</sup> Termo pelo qual são denominados os desenhistas de mangás. No original japonês: 漫画家.

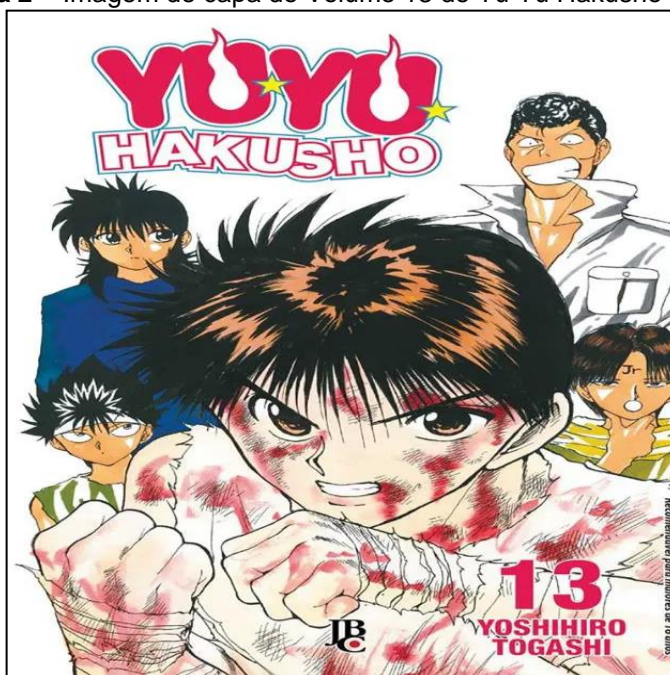
A principal força de consumo está em revistas voltadas para o público masculino adolescente. As histórias publicadas são recheadas de ação, aventura e amizade. Costuma-se abordar típicas condutas presentes no comportamento da sociedade japonesa, como a autodisciplina, perseverança e profissionalismo (CARVALHO, 2007).

Em relação aos personagens das obras, Meireles (2003, p. 207) afirma:

Os personagens de mangás são muito mais próximos das pessoas comuns e normalmente não apresentam os traços maniqueístas que geralmente determinam os pares de “mocinho” e “bandido” nas histórias ocidentais. Mesmo os personagens “maus” são apresentados com as razões que o levaram a ser o que são e a possibilidade de redenção (muito frequentemente através da morte) está sempre presente, provavelmente por influência do budismo.

Os mangás possuem técnicas narrativas que possuem características que se diferem dos quadrinhos ocidentais. A construção do personagem leva o leitor a criar identificação com os protagonistas e experimentar sensações de angústias e alegrias presentes no enredo. Para isso, costuma-se ver um personagem que vive em no mundo mais próximo do leitor, sendo alguém comum que, de forma repentina, é colocado em situações que o tiram de seu cotidiano (LUYTEN, 2000).

**Figura 2** – Imagem de capa do Volume 13 de Yu Yu Hakusho (1991).



Fonte: Biblioteca Brasileira de Mangás (2020, online)<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Disponível em: <https://blogbbm.com/manga/hakusho/>. Acesso em: 28 abr. 2023.

Mesmo com capas coloridas (ver Figura 2), os mangás geralmente possuem em seu interior o preto e branco como cores predominantes, que economicamente torna-se mais viável para produção, distribuição e venda das obras disponíveis no mercado ou que são criadas diariamente. Outra característica que chama bastante a atenção é o seu modo de leitura, sendo da direita para a esquerda.

HQs e mangás constituem, portanto, um tipo de narrativa gráfica que remonta a séculos no passado, mas que ainda hoje mantém frequente relevância para o público que a consome. Mesmo com origens diferentes, ambos os formatos comportam o potencial de transmitir discursos rebuscados, repletos de questões sociais, filosóficas, políticas, dentre outros tópicos culturais, até nas obras criadas para fins de entretenimento comercial.

## 2.2 As narrativas audiovisuais

As animações japonesas, popularmente conhecidas pelo termo *anime*<sup>5</sup>, podem ser adaptações de mangás, videogames, contos, romances literários e *light novels*. Também partem da produção original de uma história. Os formatos mais conhecidos são os de séries, transmitidos nas televisões ou em *streamings*. Também podem ser produzidas para o cinema e *home video*.

Seguindo o que é visto em relação ao mangá, o anime possui características que diferem das animações ocidentais, como o método de direção e design de personagens, herdados da arte trabalhada pelos mangakás. Os animes costumam apresentar personagens com olhos grandes e expressivos, descrições psicológicas que trazem profundidade narrativa e amadurecimento gerado com o desenvolvimento da história (SILVA, 2011, p. 28).

A influência de Osamu Tezuka também se faz presente nos animes. Apaixonado pela cultura japonesa e pelo teatro *Kabuki*, que usa máscaras com olhos grandes, o artista gerou impacto com a expressividade que seus personagens possuem (GORGATTI, 2011).

O custo de produzir, filmar e mixar com os efeitos sonoros 24 desenhos sequenciais por segundo é muito elevado. Antes da

---

<sup>5</sup> Também possivelmente encontrado pelos termos *animê* ou *animé*. No original japonês: アニメ.

guerra, num país em crise com dificuldade de ter alimentos, comprar celulóide e tinta era um luxo. A necessidade fez Tezuka reduzir os custos ao expor 12 desenhos por segundo, o que tornou a produção comercialmente viável. A partir da década de 60, a animação se tornou indústria (GORGATTI *apud* SATO, 2002).

Os animes são obras altamente consumidas no Japão, e seu sucesso também causa impacto na indústria de mangás.

Inspirando séries de TV, os mangás espalharam sua influência pelo mundo, pois os seriados, principalmente os desenhos animados, são os grandes embaixadores culturais do país há décadas, muito mais do que os quadrinhos que os inspiraram. Nesse aspecto, os animes foram os grandes divulgadores do traço de mangá, antes de eles serem publicados fora do Japão. Antes de a narrativa em quadrinhos dos mangás vir a público, os traços característicos já eram conhecidos em vários países, graças às boas audiências das séries animadas (NAGADO, 2005, p. 52).

A popularização massiva desses produtos tomou proporções mercadológicas dentro da indústria do entretenimento. Em virtude disso, a força de influência dos mangás ganhou um espaço resultado do consumo de anime por parte dos jovens japoneses, e daqueles indivíduos mais atentos à cultura asiática. Tal influência passou a afetar diretamente o mercado de consumo de bens e serviços voltados para as narrativas dos animes.

**Figura 3** – Enquadramento de uma cena do filme *The end of Evangelion* (1997).



**Fonte:** Foletto (2022, *online*)<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://diversao.foleto.com.br/cinema-e-series/por-que-hideaki-anno-nao-resistiu-a-retornar-ao-neon-genesis-evangelion-7614>. Acesso em: 28 abr. 2023.



Um formato inverso ao dito anteriormente também pode acontecer. Alguns animes originais fizeram grande sucesso que ganharam adaptação em mangá, como é o caso de *Neon Genesis Evangelion* (ver continuação na Figura 3). Em casos como esse o enredo pode passar por modificações, adequando determinado conteúdo para a mídia em que está sendo produzido.

Ocorre de muitos animes estarem sendo adaptados ao mesmo tempo que o mangá, seu conteúdo original, ainda estar em estado de publicação. Uma das formas encontradas para que não consiga ser mantido a distância do enredo é a utilização de histórias originais, ou seja, um conteúdo que não está presente no mangá. Nesses casos o autor torna-se consultor, a fim de que o que o estúdio esteja criando não atrapalhe o que ainda está por ser escrito. Tal extra é conhecido pelo termo *filler*. Sobre tal assunto, Garcia (2021, *online*) esclarece que

Normalmente um mangá ganha um novo capítulo todas as semanas, assim como um anime tem seus episódios exibidos a cada sete dias. No entanto, cada episódio do anime costuma ser composto de dois ou três capítulos do mangá, então a conta não fecha: se o anime seguir esse ritmo mais acelerado, rapidamente ele alcança o mangá e fica sem histórias para adaptar. Sendo assim, passou a ser normal a criação de extras pelos estúdios para dar tempo do autor desenhar mais. O único requisito de um *filler* é não afetar a trama criada pelo autor, ou seja, não podemos ter personagens importantes morrendo ou tomando decisões que mudarão o futuro já planejado pelo autor.

Assim como os mangás, os animes são bastante difundidos no Ocidente. Com a globalização e o avanço tecnológico, as produções nipônicas atingiram outros patamares de popularidade, como apontado por Santoni (2017, p. 39):

Nas televisões norte-americanas, os animes conquistaram seu espaço, independentemente das censuras e adaptações ao gosto americano. Na Europa, os animes atingiram popularidade, principalmente na Itália, Alemanha, França e Espanha. De todo modo, os animes foram os grandes responsáveis por difundir o mangá pelo continente europeu e americano.

Alencar (2010) destaca que os animes ganharam abrangência por meio de exibições na TV, conquistando popularidade fora do Japão, e que hoje essa mesma

abrangência pode ser vista através das plataformas de *streaming*. Tais meios investem cada vez mais nos direitos de exibição e em produções originais.

Com base nisso, a popularidade de uma adaptação, por exemplo, pode ocasionar aumento nas vendas do mangá do qual o anime terá sido adaptado. O público também passa a se interessar em consumir outros produtos ligados à marca, como *action figures*, jogos, álbuns de figurinhas, materiais de papelaria, moda, música etc. Isto transforma, também, o anime em uma possível potência influenciadora.

### 2.3 HQs, mangás e animes como fontes de influência

Os fãs, como abordado por Costa e Leão (2018), podem ser definidos como consumidores produtivos do material que, para eles, possui grande valor. Sua atuação, ou seja, o local em que estão inseridos, é dada em espaços organizados, como os *fandoms*<sup>7</sup>, onde possuem liberdade de realizar manifestações de interação dentro da comunidade sobre o produto que consomem.

Em relação ao *fandom*, Costa e Leão (2018, p. 124) afirmam que,

quanto à comunidade de fãs, podemos entender que o *fandom* é construído e mantido por práticas organizadas. Tal espaço pode ser entendido como uma vida organizada, em que sujeitos e mundos são produzidos no imbricamento de espaços sociais, formas de vida e gestão ordinária.

Essa comunidade de fãs pode ser formada a partir de diferentes mídias, incluindo HQs, mangás e animes. O consumo destas obras é capaz de despertar o interesse de compartilhamento de ideias acerca do conteúdo usufruído. Isso gera relações entre o público consumidor, seja através de críticas, ou por debates sobre o material. Todas essas interações são influenciadas pelo consumo e paixão coletivos compartilhados por determinado produto.

Para efeito metodológico, considero o *fandom* um sistema virtual e digital que inclui diversas manifestações no campo literário: desde a

---

<sup>7</sup> Termo usado para denominar grupos de fãs de determinado produto (gráfico, audiovisual, literário etc.) ou indivíduos, que formam uma subcultura com presença sobretudo nas mídias sociais, mas cuja relação extrapola para encontros presenciais em eventos, feiras, exposições, dentre outras modalidades de interação. Exemplos: *fandom* de Harry Potter, *fandom* de BTS, *fandom* de Naruto.



leitura até a crítica literária, numa perspectiva inovadora na qual já não cabem as atitudes passivas da leitura e da crítica tradicional e acadêmica. Leitura e crítica, no *fandom*, são atividades essencialmente criativas, geradoras de novos produtos: sejam eles novos textos, fictícios, poéticos ou teóricos; e novas formas de crítica, construídas a partir de releituras plásticas, musicais ou de natureza (pequenos filmes, clipes ou jogos) que refletem, criticam ou recriam a partir da obra de origem (MIRANDA, 2009, p. 107).

Nessa medida, o tamanho da representatividade da obra poderá acarretar influências para os fãs. Um indivíduo pode se identificar com a personalidade e dilemas que o personagem possui, causando impacto no modo de vida do consumidor, como mudanças de atitude, novos modos de se vestir, falar, alimentar-se, e assim por diante. Com isso, HQs, mangás e animes apresentam potencialidades para servir como “fontes de influência”, termo este que, com base na abordagem de Napier (2007), pode ser compreendido como o meio que gera impacto em seu consumidor, podendo ser de forma pró-social ao se identificar com valores de cidadania.

A influência também pode ser dada por outros modos, como abordado por O'Brien (2015), que exemplifica fontes de influência com um caso dos fãs da franquia *Crepúsculo*. Com o intuito de angariar doações para o combate ao câncer infantil, foi feito um encorajamento por parte da comunidade para realizar uma campanha de arrecadação.

Além disso, a influência se estende pelo turismo, como o exemplo de fãs do mangá/anime *One Piece* que, ao visitar o Japão, percorrem diferentes cidades para encontrar estátuas erguidas em homenagem aos personagens da série. Ainda em relação ao turismo, um fenômeno recente é o *Seichi-Junrei*, também chamado de Turismo do Anime.

Literalmente, Seichi significa “lugar sagrado” e Junrei significa “peregrinação”. Ou seja, seichi-junrei significa algo como “Peregrinação aos lugares sagrados”. Isso pode remeter a algo religioso, mas **no Japão está associado em visitar locais relacionadas a animes** (KAWANAMI, 2020, *online*, grifo nosso).

Muitos animes possuem o Japão como ambientação para o enredo, como *Rurouni Kenshin* e *Neon Genesis Evangelion*, mas a força desse comércio turístico começou mais recentemente, principalmente com o sucesso de *Lucky Star* e *Kimi No Na Wa*. A visita dos lugares utilizados nas obras cria uma sensação para os

fãs e público em geral de estarem interagindo na mesma realidade apresentada nas obras, como esclarecido por Kawanami (2020, *online*):

Ao visitar os lugares onde a história se passa, os fãs podem se sentir mais próximos da série que amam. Esses fãs experimentam onde a ficção e a realidade se cruzam e, com isso, criam um vínculo mais profundo com a série. Ultimamente, muitas informações estão sendo compartilhadas por fãs de anime sobre essa atividade em blogs e redes sociais.

O impacto não está apenas na visão dos visitantes. A economia é beneficiada com os turistas buscando conhecer mais a cidade em que está situada a obra apreciada por eles. Listas dos melhores locais são divulgadas frequentemente, como a da Associação de Turismo de Anime, que no ano de 2019 apontou 88 locais para ser realizada a peregrinação dos fãs (KAWANAMI, 2020, *online*). O que antes era algo bem particular para os japoneses tornou-se um efeito que se espalha aos demais fãs de outros países, fruto da grande influência que essas obras fictícias parecem exercer nos variados públicos que alcança.

Um grande exemplo de repercussão mundial é *One Piece*, que possui *status* de mangá com o maior número de vendas da história. Dentro do enredo da obra, seu protagonista, Monkey D. Luffy, faz aniversário no dia 5 de maio. Os fãs da obra criada por Eiichiro Oda utilizam essa data para celebrar tanto o mangá/anime, como o personagem central. Através das mídias sociais são divulgadas homenagens em formato de vídeos, fotos de *cosplayer*, *fanart* etc.

O *cosplay*, por sua vez, é uma outra forma de demonstrar o apreço que os fãs possuem pelas obras. Eventos destinados à cultura pop, como a San Diego Comic Con, recebem uma variedade de visitantes que aparecem trajados de seus personagens favoritos.

Composta pela junção dos vocábulos, em inglês, *cos* = costume e *play* = brincar, jogar, encenar, a palavra diz respeito às práticas de comunicação e de significação culturais vividas por jovens que se vestem e atuam como seus personagens preferidos. Amiúde compartilham, com outros fãs, este desejo nas redes sociais, em encontros informais, em parques, em reuniões caseiras ou em grandes eventos (NUNES, 2013, p. 431).

A caracterização possui grande representatividade para o fã. Não é apenas estar vestido como o personagem, mas ser o personagem. Exemplo disso está entre

os *cosplayers* de *Berserk*, que vestem a armadura semelhante à utilizada pelo protagonista da obra e, com isso, fazem imitações de poses desenhadas no mangá.

Mas esse ato não está ligado somente a trajes, mas também a acessórios, como a espada Dragon Slayer, também de *Berserk*, ou ainda a pinturas corporais, dando vida a personagens como Dr. Manhattan, de *Watchmen*. Para os fãs, essa é uma significativa demonstração do carinho que eles sentem pelas obras e por seus personagens preferidos.

### 3 INFORMAÇÃO E CIDADANIA

#### 3.1 Breve histórico e conceitos de cidadania

O conceito de cidadania passou por várias alterações ao longo do tempo. A forma de entender tal termo também está ligada à cada época e localidade, como abordado por Pinsky e Pinsky (2007), apontando que o ser cidadão possui particularidades em cada país. Cada pessoa inserida em um Estado-nacional possui direitos e deveres que alteram a visão do que é ser cidadão.

Segundo Costa e Ianni (2018, p. 47),

Cidadania é o status daqueles que são membros de uma comunidade e são por ela reconhecidos. É, também, o conjunto de direitos e deveres que um indivíduo tem diante da sociedade da qual faz parte. Historicamente e genericamente, a cidadania tem uma referência espacial, constituída da relação dos indivíduos com um dado território (organização sociopolítica do espaço).

O significado de cidadania remonta aos tempos da Grécia Antiga, tendo como base o desenvolvimento da *pólis grega*. A prática de cidadania está ligada à vida em sociedade, na qual se desenvolvem as relações sociais. Na visão aristotélica, cidadão é alguém ativo em decisões legais e políticas, fazendo-se presente em tomadas de decisão na comunidade da qual faz parte.

A Cidadania é uma conquista social e histórica que deve ser vivenciada, especialmente porque denota a identidade do indivíduo face aos seus semelhantes. O significado do conceito de Cidadania, bem como seu exercício, envolve um contexto amplo que precisa ser considerado para seu entendimento, esclarecimento e efetivação. O conceito de Cidadania inicialmente teve um caráter de vinculação a um Estado. Entretanto, com as mudanças sociais e a crescente transnacionalização — que é característica de uma sociedade globalizada — a Cidadania passa a ser encarada com características mais vastas (PELLENZ; BASTIANI; SANTOS, 2015, p. 4).

O que conhecemos de cidadania nos tempos atuais é decorrente do que ocorreu na Revolução Francesa, mais especificamente com a elaboração da Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão, em 1789. Libertando-se dos meios opressores, prega-se questões de igualdade e liberdade que cada pessoa possui na sociedade, estando vigente desde seu nascimento.

Diante desse contexto, Benevides (1994, p. 6) apresenta questões que servem como discussão no assunto cidadania:

A ideia moderna de cidadania e de direitos do cidadão tem, como é sabido, sólidas raízes nas lutas e no imaginário da Revolução Francesa. Mas ela herdou, também, parte das ambiguidades que carrega até hoje. O que significa ser cidadão? Até que ponto a cidadania se confunde com democracia? Como se confundem, ou não, os direitos do homem e os direitos do cidadão?

Ser cidadão e realizar práticas que supõe ser de cidadania pode ter significados que irão variar conforme o pensamento do indivíduo, levando em conta suas ideologias em política, religião, etc. A democracia está intimamente ligada à cidadania, pois representa a condição dos cidadãos em tomar decisões sobre o Estado. A soberania popular se faz presente através das escolhas do povo.

Um dos conceitos que melhor expressa essa reabsorção dos bens sociais pelo conjunto dos cidadãos – que melhor expressa, portanto, a democracia - é precisamente o conceito de cidadania. Cidadania é a capacidade conquistada por alguns indivíduos, ou (no caso de uma democracia efetiva) por todos os indivíduos, de se apropriarem dos bens socialmente criados, de atualizarem todas as potencialidades de realização humana abertas pela vida social em cada contexto historicamente determinado [...] (COUTINHO, 1999, p. 42).

O próprio governo pode trazer a visão de cidadania, como mencionado anteriormente. Essa questão deve variar conforme cada governo decide lidar com seu povo. Questões sociais de cada população são levantadas quando se discute as práticas de cidadania que estão ou não sendo realizadas em determinada sociedade.

A política está eminentemente ligada à cidadania. As decisões tomadas pelo governo podem alterar aquilo a ser priorizado pelo povo, tratando-se na questão dos deveres e direitos do cidadão. Tais direitos não são direitos universais, ou melhor dizendo, direitos humanos. Podem estar conceitualmente interligados, mas se diferenciam por questões de ordem política (BENEVIDES, 2004).

Enquanto os direitos humanos são conceitos claros e que possuem entendimento universal, o direito do cidadão poderá ser algo específico de uma nação. Um tipo de governo pode pregar deveres que outras nações repudiam. Por

isso a universalidade dos direitos humanos, pois trata-se de algo ligado à natureza humana.

E dentre esses direitos há um prezado desde os tempos da Revolução Francesa, colocado como tema fundamental para a vida social: a igualdade. Práticas igualitárias se fazem presentes no cotidiano da sociedade, ou assim espera-se ser partindo dos segmentos dos direitos humanos. A presença das mulheres nas tomadas de decisão da sociedade é forte exemplo no aspecto igualitário.

O status de igualdade ganha aspectos equânimes nas relações sociais e em esferas de justiça. A desigualdade passa a representar uma clara forma do indivíduo estar faltando com práticas de cidadania, representando a negação de dignidade do cidadão. Mesmo com o desenvolvimento da cidadania e a constituição de ideias que buscam a disseminação de suas práticas, o mundo contemporâneo ainda não está livre dos privilégios existentes na sociedade (OLIVEIRA, 2011).

Sobre o que a cidadania trouxe para aplicação de igualdade, Lavallo (2003, p. 82) levanta dois pontos:

Especificamente no que diz respeito à igualdade, cabe lembrar que o *quid* reside no fato de a cidadania ter introduzido distinção dupla, de inclusão e exclusão: primeiro, expandiu o terreno da igualdade garantido pela lei, isto é, determinou áreas relevantes da vida social nas quais deviam primar condições de acesso, participação ou usufruto semelhantes para os segmentos sociais investidos de *status* cidadão; segundo, a consagração dessas áreas – da herança social a ser compartilhada como pressuposto de uma vida civilizada – simultaneamente desautoriza a legitimidade de qualquer demanda que escape de suas fronteiras.

A discussão de igualdade ganhou aumento em debates conforme o passar do tempo. As minorias adquirem poder de voz e, com isso, chances de reivindicarem direitos que antes não existiam para elas. Isso vai além dos aspectos de gênero, mas diz respeito à sua dignidade em identidade visual presente na sociedade.

Tal tema possui uma força considerável quando se fala em cidadania no mundo atual. Seja por parte de leis trabalhistas, ou então a presença daqueles que antes eram mantidos distantes das esferas políticas. Esse ideal transformou-se em uma característica simbólica na luta pela dignidade do cidadão.

### 3.2 A cidadania potencializada pela informação

Aspectos culturais podem ser desenvolvidos por meio das relações sociais que os membros de uma comunidade possuem entre si. As práticas sociais podem ser entendidas mesmo por aqueles que não estão inseridos nesse contexto, e a informação torna-se meio fundamental nesse ganho de percepção.

Tendo em vista que a produção e reprodução dos artefatos culturais se realiza pelo modo informacional, pelo menos nas sociedades históricas, pode-se afirmar que, nestas sociedades, toda prática social é uma prática informacional – expressão esta que se refere aos mecanismos mediante dos quais os significados, símbolos e signos culturais são transmitidos, assimilados ou rejeitados pelas ações e representações dos sujeitos sociais em seus espaços instituídos e concretos de realização (MARTELETO, 1995, n.p.).

A liberdade de manifestação que o cidadão possui está entrelaçada com sua capacidade informacional, ou seja, com aquilo que ele pode transmitir com o devido uso da informação que possui. Seus atos ligados ao que é cobrado como cidadania poderão render influência conforme o efeito de práticas a serem disseminadas. Da mesma forma que alguém pode ser influenciado através de seu discernimento ao buscar informação.

Considera-se que, através de determinadas práticas sociais (modo de participar e ou contestar a sociedade) alguns grupos sociais implementaram o processo de transformação da informação — de bem comum para mercadoria. Assim, acredita-se que, somente através de outras práticas sociais se poderá discutir e redirecionar ou minimizar este processo mercantil que atualmente toma conta do campo informacional. Neste sentido, os movimentos sociais populares se constituem em práticas sociais fundamentais. A cidadania é outro elemento fundamental neste processo, pois traz os conceitos básicos (igualdade de todos os homens e os direitos e deveres de cada homem no contexto da sociedade) que podem orientar os movimentos sociais populares (ARAÚJO, 1992, p. 47).

Conforme o passar do tempo, e com o advento de novas tecnologias e mídias, a comunicação ganhou possibilidades em sua execução. Um ponto fundamental é o tratamento da informação e a capacitação pessoal que cada indivíduo possui ao manuseá-la. Assim, por meio dessas novas possibilidades de comunicação, a informação pode auxiliar na emancipação dos cidadãos. A mídia é

um importante instrumento onde o cidadão pode buscar informação, e sobre tal assunto, Raddatz (2015, p. 113) discorre:

É por meio da mídia que o cidadão se informa, portanto, boa parte das representações que ele tem da sociedade é dada pelos meios. O contraponto e a discussão dos conteúdos midiáticos requerem a ação da escola, da família e dos grupos sociais a que pertence o cidadão, a fim de que os pontos de vista se desenvolvam de forma crítica e autônoma. O direito à informação, garantido ou não pelo Estado, deve ser objetivo do sujeito e incentivado e discutido pela sociedade para que a liberdade de expressão possa ser exercitada na medida da manifestação da pluralidade das vozes e com respeito à privacidade.

Levando em conta essa transformação que o mundo passa com novos meios tecnológicos, a informação tornou-se recurso de poder e se alinha com a capacidade que a sociedade possui em gerar e transmitir conhecimento. Sendo assim, a prática de cidadania entra no contexto do indivíduo em fazer seu uso de forma que seja benéfica entre os cidadãos (ROCHA, 2000).

Relacionando o conhecimento à informação, Araújo (1992, p. 46) aborda que todo conhecimento possui aspecto social, pois trata-se da criação de um ser humano, histórico, fruto de determinada classe social, sendo representante consciente ou inconsciente dos interesses gerados a partir da posição ocupada no processo produtivo. Sendo assim, a informação segue o mesmo aspecto do conhecimento, já que se trata de uma matéria-prima e objeto do processo de produção do conhecimento.

E a utilização da informação como matéria prima, ou melhor falando, seu uso como mercadoria, ganha relevância no cenário capitalista, estando presente no meio do avanço científico. Sua relevância no mundo, segundo Almino (1986, p. 99),

[...] a venda da informação-mercadoria, à nível internacional pode tornar-se significativa. A tendência é haver integração tal de redes informacionais, que um banco de dados poderá tecnicamente ser consultado de qualquer parte do mundo. Quem detiver os bancos de dados, quem puder apresentar maior eficiência e acúmulo de informações, reforçará também seu poder econômico, tendo inclusive maiores ingressos pela venda da informação-mercadoria.

O correto uso da informação em posse passa por aquilo que pensa a pessoa, ou seja, seu desejo de fazer práticas que a sociedade interpretaria como exercício



de cidadania. A tecnologia se faz presente como forte ferramenta para o correto uso de disseminar a informação, mas costuma-se ser mal gerida com o povo utilizando atividades de desinformação.

De certa forma, o mundo tecnológico da informação mudou radicalmente, mas continuamos a produzir a informação da maneira tradicional, segundo categorias, formas de organização e de acesso que obedecem a outra era. A luz mal direcionada apenas nos ofusca, não ilumina nosso caminho. O grande desafio que se coloca, é o da organização da informação segundo as necessidades práticas dos atores sociais que intervêm no processo de desenvolvimento social (DOWBOR, 2003, p. 3).

Com todo esse avanço, ainda se faz presente um grupo que pode estar passando por exclusão digital. Esse assunto vai além da liberdade de informação, mas sim nos aspectos sociais e econômicos. Essa exclusão não deve ser tratada como causa do meio comunicacional, mas por fatores ligados às classes sociais e a desigualdades entre elas.

Ferreira (2000 *apud* TAKASHI, 2009, p. 4) comenta que grande parte da população enfrenta dificuldades em usufruir das tecnologias de informação e comunicação, sendo que a mesma possui uma aceleração na disseminação. O mundo economicamente mais desenvolvido está envolto de um complexo de redes digitais de alta capacidade, desfrutando de serviços considerados de última geração, enquanto isso, uma parcela considerável da população em outros países não possuem acesso à telefonia básica.

É possível ver programas governamentais buscando a ampliação da democratização do acesso à internet e, além disso, educando a sociedade à sua forma de utilização, ainda que em certas vezes essa educação possa ser enviesada a partir das intenções governamentais de projetos políticos. A construção da cidadania também passa no que fazer a partir do momento que se possui conhecimento no uso dessas ferramentas.

Obter tal conhecimento e saber como utilizá-lo são dois pontos a serem colocados como objetivos no tratamento da informação. Ir de encontro à propagação da desinformação colocará o indivíduo no caminho oposto daquilo que se dissemina como exercício do cidadão na sociedade.

### 3.3 Fontes de influência em questões de cidadania

Grande parte do conteúdo criado para HQs, mangás e animes possui a tendência de ser fantasiosa, ou então romantizar a realidade, alterando aspectos do mundo e lhes adicionando características agradáveis. A Era de Ouro dos Quadrinhos entre 1938 e 1949 (WALKER *et al.*, 2022) caracterizou-se pela criação de super-heróis bastante conhecidos ainda nos dias atuais, como Superman, Flash, Batman etc. Trata-se de personagens com o arquétipo de “mocinhos”, que estão do lado da lei e encontram-se dispostos a se sacrificarem em prol da humanidade.

Na década de 1980 teve o início de uma nova visão em relação a esse conteúdo. Histórias sendo elaboradas em que os personagens demonstram tendência política e religiosa. Enredos que surgiram debatendo aquilo que está à nossa volta. Com base na pesquisa realizada, escancara-se a possibilidade de analisar o impacto que este conteúdo possui, determinando-o como fonte de influência perante a sociedade.

A aproximação do mundo das HQs com a nossa realidade é discutida por Reynolds (1992), que utiliza *Watchmen* como exemplo. Heróis que dependem muito mais daquilo que está ao redor deles, sendo subversivos ao governo e que, a partir do trabalho que fazem, buscam prazeres próprios.

Os heróis ganham mais complexidade em seus ideais, se tornando “humanos”. Seus deveres perante a sociedade e como eles devem lidar com os problemas de suas vidas pessoais ganham destaque, mas é mantido seus valores e posturas, afinal ainda se trata de super-heróis. E diante as mudanças que acontecem na sociedade, o mercado de HQs busca absorver as influências que o mundo contemporâneo possui em relação a transformações sociais e comportamentais (PAIVA, 2009).

Sobre a importância que essas histórias podem ter para o leitor e, conseqüentemente, para sociedade, Loeb e Morris (2005, p. 28) apontam:

Desde nossa infância até a idade adulta, os super-heróis podem nos lembrar da importância da autodisciplina, do auto-sacrifício e de nos devotarmos a algo bom, nobre e importante. Eles podem ampliar nossos horizontes mentais e apoiar nossa determinação moral, enquanto nos entretêm. Não precisamos dizer que os quadrinhos de super-heróis têm a intenção de ser instrutivos ou de natureza moralista. (...) Os super-heróis mostram-nos que os perigos podem

ser enfrentados e vencidos. Eles exibem o poder do caráter e da coragem acima da adversidade. E assim, até quando lidam com nossos medos, os super-heróis podem ser inspiradores.

Costuma-se possuir mensagens positivas por meio de atos demonstrados nas HQs. A transmissão desses valores corrobora com as práticas de cidadania. Mas é importante não se ater apenas aos balões de falas criados pelos autores, mas os gestos e feições desenhados, mesmo em mínimos detalhes, podem ser importantes exemplos de linguagem a serem transmitidas.

**Figura 4** – Superman salvando uma jovem de cometer suicídio.



**Fonte:** All-Star Superman (2010 *apud* QUINTA CAPA, 2018, *online*)<sup>8</sup>

<sup>8</sup> Disponível em: <https://quintacapa.com.br/ensaio-o-que-faz-o-superman-bem-um-super-homem/>. Acesso em: 23 maio 2023.

Palavras reconfortantes, seguidas do abraço despertam um profundo sentimento de compaixão do herói (ver Figura 4). Tratando daquele considerado ser o símbolo da paz pelo abraço, seu modo de agir perante as pessoas é capaz de influenciar os demais a sentirem o respeito diante situações adversas.

O mesmo pode ser válido para mangás e animes, como *Berserk*, que expõe as atitudes da ordem religiosa na sociedade criada no enredo. A questão aqui levantada está focada na possibilidade de discussões a serem feitas levando em conta diferentes temas que permeiam a sociedade, como os exemplos expostos. Nessa visão mais aproximada do impacto das obras fictícias, HQs, mangás e animes adquirem uma espécie de “poder” para exercer influência na percepção de mundo dos leitores e na percepção do papel como cidadãos.

Pode ser compreendido que este poder, em grande parte, vem explicitado no discurso dessas obras, que, por tratarem de temas sensíveis ao público, cativam seus consumidores em diversas modalidades de fidelização, o que interfere nos modos como o público reage às obras que consome. Daí as possibilidades de influência.

Esses conteúdos fazem parte da tão conhecida cultura pop, abreviação da palavra popular, que no Brasil pode também ser utilizado “popular midiático”. São produtos de entretenimento de valor midiático, voltado para as massas. Sua representação está presente em música, cinema, televisão, etc. (SOARES, 2014).

Elaborado com o pensamento de massivo consumo pelo povo, que pode tirar para si sentimento de pertencimento com determinado conteúdo produzido. Sua identificação cria compartilhamento dos gostos e afinidades dentro da comunidade, ou melhor, do *fandom*. Cria-se simbolismo através da experiência sentida pelo fã.

Kellner (2001) utiliza o termo “cultura de mídia” e atenta-se para a importância que tais conteúdos podem trazer para questões de posicionamento do público consumidor. Segundo o autor,

Há uma cultura veiculada pela mídia cujas imagens, sons e espetáculos ajudam a urdir o tecido da vida cotidiana, dominando o tempo de lazer, modelando opiniões políticas e comportamentos sociais, e fornecendo o material com que as pessoas forjam sua identidade. O rádio, a televisão, o cinema e os outros produtos da indústria cultural fornecem os modelos daquilo que significa ser

homem ou mulher, bem-sucedido ou fracassado, poderoso ou impotente (KELLNER, 2001, p. 9).

Essas mídias possuem um forte poder perante aqueles que consomem. E com tal poder pode-se imaginar uma infinidade de situações a serem feitas, utilizando a imagem desses conteúdos como forma de propagar alguma mensagem, atos que não deixam de ser inerentes a sociedade. Com a globalização, tais efeitos podem receber clamor em diferentes locais.

Esse engajamento pode ser utilizado até por parte de uma comunidade que desaprova determinado conteúdo, que são pessoas muitas vezes chamadas de *haters*. Tal termo está muitas vezes associado a um grupo que escolhe disseminar ódio pelas redes sociais. Mas também é colorado de forma errônea naqueles que estão meramente tecendo críticas ao conteúdo apresentado.

Desta maneira, a mesma energia que mobiliza um coletivo de fãs da Lady Gaga ou Harry Potter, por exemplo, a consumir os produtos culturais ligados aos seus ídolos; ou um grupo de *haters* a deflagrar guerra ao mesmo produto, também pode ser mobilizada para causas sociais. Além disto, fãs e *haters* são ativos, críticos, têm alta capacidade de mobilização e pressão em torno de suas causas; e produzem e compartilham leituras divergentes das mensagens hegemônicas, a partir de uma ampla comunidade interpretativa empenhada em atividades de criação coletiva na forma de fanzines, fanfics, paródias, memes, etc. (PEREIRA DE SÁ, 2016, p. 58).

Tanto fãs como *haters* podem possuir poder de engajamento para discutir causas sociais relevantes, usando o poder midiático para gerar maior alcance em mensagens pertinentes à sociedade. Ativismo ligado a marcas de massiva popularidade pode apresentar saldos positivos para alcançar o objeto que determinada mensagem busca alcançar.

Esse poder não se prende apenas a quem consome, mas também aos produtores de conteúdo, como explicado por Gonzatti *et al.* (2020). Tanto celebridades como plataformas digitais possuem poder para maior posicionamento de causas sociais, e passam a ser fiscalizados sobre a utilização de performances que vão além de meras representações midiáticas.

[...] Produções encapsuladas para os cinemas ou em forma de séries geram disputas sobre a (in)visibilidade de identidades historicamente marginalizadas - assim como nas histórias em quadrinhos de super-heroínas e super-heróis, na literatura fantástica, nos games e nas

telenovelas. Fãs fabulam através das narrativas midiáticas outros gêneros, sexualidades, corpos e possibilidades para as histórias que os afetam. Protestos ao redor do mundo utilizam cartazes e máscaras de personagens icônicos para exercerem cidadanias. E esses são apenas alguns exemplos (GONZATTI *et al.*, 2020, p. 1).

Um exemplo recente vem de manifestações ao redor do mundo, com diferentes causas, onde é comum os integrantes usarem uma máscara que faz alusão a *V de Vingança*, obra de Alan Moore e David Lloyd, publicada em 1989, pela DC Comics (ver Figura 5).

Com a história girando em torno de um governo fascista, que com seu poder exercer opressão e elimina negros, homossexuais e esquerdistas, aparece o personagem V, um anarquista que vai contrário ao seu governo e torna-se símbolo na luta pela liberdade.

**Figura 5** – Manifestante em frente ao Banco Central Europeu.



Fonte: Ambrosia (2013, *online*)<sup>9</sup>

Sua utilização não está apenas para ocultar a identidade do manifestante, mas, seguindo como descrito na obra, serve para representar uma ideia. Transforma-se num forte símbolo para o povo e, através da influência da obra, torna-

<sup>9</sup> Disponível em: <https://ambrosia.com.br/quadrinhos/como-a-mascara-de-guy-fawkes-em-v-de-vinganca-criou-o-maior-simbolo-do-ativismo-politico-moderno/>. Acesso em: 22 maio 2023.

se instrumento fundamental aos manifestantes em demonstrar suas reivindicações perante opressões ou outras exigências que os protestos possuem contra o Estado.

Essas práticas sociais, nas quais um cidadão possui direito a fazer parte delas, podem ser influenciadas perante a absorção do que o conteúdo busca transmitir. Os autores procuram passar mensagens partindo daquilo que interpretam do nosso mundo, escancarando a realidade através da ficção e, caso bem recebida, gera movimentos que possuem inspiração no que acreditam ser o ideal.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

### 4.1 Contextualizando os objetos de estudos

Esta seção divide-se em subseções que contextualizam os objetos de estudo desta pesquisa. Conteúdo a ser visto está voltado a história em quadrinho *Watchmen*, o mangá *Berserk* e o anime *One Piece*. Num primeiro instante é necessário apresentar informações acerca de cada obra, situando o “universo” que cada uma apresenta.

Posteriormente apresenta-se os dados, ou seja, o foco a ser levantado em cada obra. Consta também análise de discurso que responde às questões norteadoras já apresentadas. Deixa-se claro como é dividido o estudo em cada conteúdo, mesmo com a extensão de enredo que cada uma possui, principalmente por ter obras ainda em andamento.

#### 4.1.1 A HQ *Watchmen*

*Watchmen* é uma história em quadrinhos, lançada como série limitada. Sua publicação foi dada de forma mensal em 12 edições, durante os anos de 1986 e 1987. A editora responsável é a estadunidense *DC Comics*. Mais tarde passou por reimpressão, com a compilação de seus capítulos em um único volume.

A trama se passa no ano de 1985, nos Estados Unidos. *Watchmen* apresenta uma realidade alternativa em que vigilantes mascarados combatiam o crime, Richard Nixon era presidente, o país venceu a Guerra do Vietnã, entre outras alterações do mundo real. Em meio a tudo isso, a investigação de assassinato e a forte ameaça de guerra nuclear se deram como pontos importantes para a trama.

A escrita ficou por conta do britânico Alan Moore, conhecido também pelas obras *V de Vingança*, *Monstro do Pântano* e *A Piada Mortal*, também publicadas pela *DC Comics*. Moore ganhou bastante reconhecimento durante os anos 1980 com suas publicações, tornando-se uma personalidade bem influente no meio artístico. Moore foi capaz de transformar ideias filosóficas complexas em fortes narrativas. O autor se considera anarquista, tema bastante abordado em suas obras (CUNHA, 2020, *online*).



As ilustrações foram feitas pelo também britânico Dave Gibbons que, dentre outros trabalhos, é conhecido pelas ilustrações na HQ *Para o Homem que Tem Tudo..*, publicado pela editora *DC Comics*, obra que contou novamente com a colaboração de Alan Moore nos argumentos.

*Watchmen* foi eleita pela revista *Time* com uma das 100 melhores romances de todos os tempos, sendo descrita como uma leitura emocionante e comovente, servindo como um divisor de águas para o público consumidor de HQs (GROSSMAN, 2010, *online*). Ganhou o prêmio *Eisner* de melhor série limitada, em 1988. Também foi honrado com um prêmio *Hugo*, uma das mais prestigiadas premiações de ficção científica.

Já foi adaptada para o cinema, dirigido por Zack Snyder, lançado em 2009. A recepção crítica não foi tão boa, diferente da minissérie lançada em 2019, produzida pela emissora *HBO*. A produção televisiva foi bastante elogiada e ganhou diversos prêmios, entre eles o *Emmy* de melhor série limitada.

#### 4.1.2 O mangá *Berserk*

*Berserk* é uma mangá escrito e ilustrado por Kentaro Miura. Antes da série começar a ser lançada, Miura publicou em 1988 um *one-shot*, termo referido a obras que geralmente possuem um único capítulo, ou, em certos casos, em volume único. Esse termo vem dos quadrinhos estadunidenses. No Japão também é conhecido como *Yomikiri* (BERNARDES, 2019, *online*).

A publicação serviu como protótipo e, em 1989, começou a ser publicado o mangá em série, na extinta revista *Monthly Animal House*. Em 1992 ganhou nova casa, a revista *Young Animal*, continuando sua serialização até o presente momento. *Berserk* possui mais de 300 capítulos publicados, sendo divididos em 41 volumes. Antes que pudesse finalizar seu trabalho, Miura faleceu em maio de 2021, ano este que marcou o expressivo número de 50 milhões de cópias em circulação. Após mais de um ano em hiato, o mangá voltou a ser publicado com a supervisão de Kouji Mori, amigo de infância de Miura e a quem o mangaká relatou sobre o final da obra (GARÓFALO, 2022, *online*).

A trama de *Berserk* está situada num mundo medieval sombrio, onde monstros e magias se fazem presentes. O protagonista é o ex-mercenário Guts, conhecido como Espadachim Negro. A história acompanha sua jornada em busca

de vingança, onde para obtê-la será necessário derrotar diversos inimigos possuidores de poderes sobrenaturais.

*Berserk* é um dos mangás mais populares entre as séries *Seinen*, termo que representa uma demografia voltada para o público adulto. Em 2002, Miura recebe o *Prêmio de Excelência*, categoria que faz parte do *Prêmio Cultural Osamu Tezuka*. O mangá possui 3 adaptações em animes, que possuem poucas percepções positivas do público. Uma das principais críticas está relacionada aos vários cortes em relação ao material original.

A primeira adaptação foi o anime lançado em 1997, produzido pelo estúdio OLM. Contendo 25 episódios, a série adapta o começo do arco *Espadachim Negro* e depois de forma completa o arco *Era de Ouro*. Muitas mudanças foram realizadas, excluindo ou modificando personagens, mas tudo isso passou por aprovação de Kentaro Miura.

Nos anos de 2012 e 2013 foi lançada uma nova adaptação, no formato de filme. Uma trilogia que voltou a adaptar a *Era de Ouro*. Os filmes foram dirigidos por Toshiyuki Kubooka, com o estúdio de animação sendo o *Studio 4°C*. A última adaptação, novamente em anime seriado, foi feita em duas temporadas, sendo a primeira lançada em 2016 e a segunda em 2017. O estúdio que ficou encarregado de sua produção foi a *Linden Films*. Os arcos adaptados foram *Torre da Convicção* e *Falcão Milenar*.

#### 4.1.3 O anime *One Piece*

O anime *One Piece* é adaptação do mangá de mesmo título, que é escrito e ilustrado pelo mangaká Eiichiro Oda. Sua produção é feita pelo estúdio *Toei Animation*, sendo exibido desde outubro de 1999, continuando até os dias de hoje. O anime conta com mais de 1000 episódios produzidos. Sua longevidade é dada por popularização tanto em anime como em mangá, que é publicado desde 1997, com mais de 100 volumes já lançados e possuindo o recorde de ser o mangá com mais cópias comercializadas.

*One Piece* segue a jornada de Monkey D. Luffy, um jovem que adquiriu poderes após consumir uma misteriosa fruta, fazendo com que seu corpo tenha propriedades de borracha. Seu grande objetivo é se tornar o Rei dos Piratas. Para

isso, Luffy monta um bando pirata e parte em explorar a *Grand Line*, buscando o tesouro mais procurado do mundo, o *One Piece*.

Ao longo desses mais de 20 anos, *One Piece* atravessou importantes momentos na indústria de animação. De um anime com o clássico uso de 2D ao que se tem de melhor, principalmente com a utilização de computação gráfica. O título também possui filmes no formato de animação, exibidos no cinema, sendo 13 até o momento.

A popularidade da obra o fez receber um anúncio de adaptação em *live-action*. O serviço de streaming *Netflix* encarregou-se de produzir uma série, marcada para ser lançada no ano de 2023. Muitos fãs demonstraram preocupação, afinal o retrospecto de produções como essa baseada em animes não são boas. *One Piece* apresenta um mundo fantasioso, onde a maior parte dele está coberto por água. Existe uma variedade de poderes, raças e equipamentos tecnológicos. A recriação de momentos que os fãs consideram marcantes do enredo tende a ser difícil e caro, como apontado por Ribeiro (2022, *online*).

## 4.2 Apresentação de dados

Para que a análise fosse feita, utilizou-se os objetos de estudo na seguinte forma: a HQ *Watchmen* foi feita análise de forma integral, ou seja, todos os seus 12 capítulos; o mangá *Berserk*, uma obra ainda em andamento, teve como foco os arcos *Era de Ouro*, que possui 102 capítulos, começando no volume 3 e finalizando no volume 14, e *Torre da Convicção*, que possui 83 capítulos presentes do volume 14 ao volume 21; o anime *One Piece* possui como análise a saga *Water 7*, composto por 119 episódios. As escolhas tratam-se com foco mais generalizado, ainda que como arcos e sagas específicas.

As tabelas a seguir possuem a extração sobre o que foi observado em relação à informação e cidadania nos aspectos discursivos, seja de forma direta ou indireta, tratando não apenas de falas, mas também nas ações presentes no decorrer do enredo analisado. Tudo o que está exposto é decorrência das inferências feitas das partes que foram explicitadas anteriormente sobre os objetos de estudo.

Quadro 1 – Aspectos discursivos de *Watchmen*

Obra: <i>Watchmen</i>	
Aspecto discursivo	Descrição
O poder da desinformação	Buscando por um plano em prática, Adrian Veidt, mais conhecido como Ozymandias, faz as pessoas acreditarem que o Dr. Manhattan causou câncer em mais de 20 pessoas, fazendo com que o personagem tivesse inimizade pública.
Uso de lei moral	A onda de criminalidade sendo enfrentada por pessoas mascaradas, os Vigilantes. Suas ações fazendo jus aos fins justificando os meios. Na mesma forma, o governo utiliza alguém deliberadamente violento para tratar de questões emergenciais.

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Quadro 2 – Aspectos discursivos de *Berserk*

Obra: <i>Berserk</i>	
Aspecto discursivo	Descrição
Perseguição religiosa	O mangá apresenta um mundo onde ocorre intensa perseguição aos hereges, com ações sendo tomadas por nobres e com aval do Papa, líder religioso deste mundo.
Desigualdade de gênero	Personagens apresentam um conservadorismo extremo, com claros sinais de machismo. Isso é observado no tratamento recebido pela única mulher do Bando do Falcão.

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

Quadro 3 – Aspectos discursivos de *One Piece*

Obra: <i>One Piece</i>	
Aspecto discursivo	Descrição
Ocultação da informação	Pesquisadores de Ohara buscam saber os acontecimentos de séculos atrás, uma história apagada que ninguém conhece. O Governo Mundial decide assassinar todos os pesquisadores que buscam a verdade e destroem os livros e a biblioteca.
Perseguição política	O governo utiliza de propaganda política para demonizar os habitantes de Ohara, os acusando de busca por conhecimento proibido para prática de ações maléficas. A única sobrevivente está sendo perseguida por longo tempo por ser vista como ameaça.

Fonte: Dados da pesquisa (2023).

### 4.3 Análise de resultados

Em relação ao poder da desinformação é possível identificar o mal que a informação negativa pode causar. Na obra, Ozymandias, um antigo vigilante e alguém de muito sucesso financeiro, conseguiu propagar uma falsa notícia para que o público pudesse questionar o Dr. Manhattan, aquele considerado quase um deus devido suas habilidades.

A partir dessas inimizades por parte da imprensa e do público geral, Ozymandias conseguiu afastar o personagem da Terra, pondo seu plano em prática. O povo passa acreditar, sem ter maiores convicções científicas, que a figura do Dr, Manhattan é ruim para todos. Devido ao contexto da época, alguns teorizam que tudo isso foi plantado pela União Soviética, a fim de desestabilizar a principal arma dos Estados Unidos e enfraquecer o poderio do país.

O mundo de *Watchmen*, assim como aconteceu durante a Guerra Fria, vive com o intenso medo de uso de armas nucleares, algo que passa a ser real com a fuga do Dr. Manhattan para Marte. Como já dito, o plano de Ozymandias é causar um desastre, onde milhares de pessoas foram mortas por uma criatura desconhecida, fazendo com que as duas maiores nações se unissem para combatê-la. A vida de muitos em troca de paz, de união dos povos, com o personagem se colocando no mesmo patamar de Alexandre, o Grande.

Esse ponto também vai de encontro com os aspectos da lei moral, com Ozymandias enfrentando outros vigilantes para pôr seu plano em prática. Ele consegue convencer a todos sobre o quão justo são os meios para chegar nessas condições, mas Rorschach é contrário, argumentando que a justiça pela matança deve ser feita.

O mesmo Rorschach, ao longo de toda a trama, busca a verdade por trás da morte do Comediante, antigo vigilante que possuía conexões com o governo estadunidense. O Comediante possui um histórico violento, como assassinar uma mulher grávida e tentativa de estupro. As ações do Comediante são bem claras, mesmo assim o governo ignora, afinal trata-se de alguém útil para o que for arquitetado.

A violência praticada, com consentimento de uma poderosa organização, é algo bem exacerbado em *Watchmen*, com os Vigilantes sendo verdadeiros

justiceiros. Atos de manifestação política são facilmente contidos, ações criminosas mascaradas por cumprimento da lei, entre outros casos envolvendo a justiça sendo justificada pelos atos dos personagens.

O caso em torno dos deveres morais que Rorschach segue cria a discussão de alguém enfrentando os "monstros" com as mesmas atitudes desses mesmos "monstros", assim como outras obras também trabalham com essa relação do ser humano se transformando em algo que o mesmo combate.

Pregar a verdadeira justiça e os bons modos sociais também se apresenta em *Berserk*, onde a perseguição religiosa é bem presente, com inúmeras pessoas sendo acusadas de serem hereges, indo ao contrário do dogma que a Igreja estabelece. Os acusados de heresia são assassinados de formas brutais, ou então torturados para falarem sobre suas práticas e revelar outros iguais a elas. Isso acontece em vários lugares, com supervisão dos nobres locais e pleno aval do Vaticano. Tratando-se de uma obra direcionada para o público adulto, pode ser vista liberdade para demonstrar atos que um cidadão pode banalizar.

*Berserk* apresenta um mundo com forte inspiração da Idade Média, apresentando estética e costumes da época. Ainda que nos dias atuais o registro de perseguição religiosa ainda seja presente, durante a Inquisição várias atividades praticadas, com aval da Igreja Católica, geram fortes debates sobre a forma que uma poderosa entidade possui no povo. Outro aspecto presente desde essa época é a desigualdade de gênero, algo constante nos acontecimentos envolvendo a personagem Caska, que é uma comandante dentro do Bando do Falcão, grupo de mercenários e passaram a lutar no exército do reino de Mindland. Caska é constantemente questionada por estar em campos de batalha, sofrendo menosprezo de suas ações.

Em meio ao violento mundo de *Berserk*, Caska sofreu com várias tentativas de abusos sexuais por parte dos inimigos, ou então sendo colocada como possível escrava na companhia militar adversária. A personagem demonstra ser forte, com intelecto de batalha superior a muitos soldados, principalmente quando passa a ser líder interina do grupo de mercenários. Em dado momento, Caska aparece, durante o exercício de seus deveres, em período menstrual, afetando o seu trabalho. Mesmo nos dias atuais é uma pauta que não é tão discutida no meio social, sendo deixadas de lado as implicações que tal período pode causar no cotidiano das mulheres.

Em *One Piece*, a ocultação da informação é algo que o Governo Mundial, a grande liderança política deste mundo, prega internamente. O Século Perdido é uma fase histórica que em nada se sabe sobre o que ocorreu, em que 100 anos foram simplesmente apagados dos registros. Para saber a verdade, os estudiosos de Ohara, nação que forma os melhores arqueólogos do mundo, saem em expedição para juntar informações. Sabendo disso, o Governo Mundial e a Marinha, principal junta militar, os persegue para que o mundo não saiba o que ocorreu no Século Perdido.

Os arqueólogos de Ohara contam o que descobriram e, devido aos fatos apresentados, são assassinados, com a biblioteca e seu acervo destruídos. O país é totalmente obliterado, com sua população, mesmo aqueles que nada tinham com as pesquisas feitas, também foram mortos. Isso vai além da simples ocultação, mas propriamente a destruição da informação para benefício próprio, pondo em prática os possíveis questionamentos da violação dos direitos humanos que o Governo Mundial comete. Em meio a todo esse caos instaurado, Nico Robin, de 8 anos, é a única sobrevivente.

Com isso, a jovem passa a ser perseguida, pois somente ela pode ler os Poneglyph, artefatos com que possuem uma língua antiga e que são tidos como verdadeiras ameaças ao Governo Mundial. Robin recebe a alcunha “Filha do Demônio” e ganha uma recompensa por sua captura ou morte. 20 anos depois, integrando o grupo dos Piratas do Chapéu de Palha, Robin continua sua busca pela verdade, ao mesmo tempo que agentes da *Cipher Pol*, pertencente ao Governo Mundial, passam a buscar seu aprisionamento.

Com o levantamento desses aspectos é possível ver como os autores conseguiram relacionar suas obras com algo de nossa realidade, ainda com questões do passado. A Santa Inquisição se faz presente em *Berserk* da mesma forma que aconteceu em nosso mundo, onde se combateu a heresia, blasfêmia, feitiçaria e outras ações consideradas errôneas no meio religioso. Enquanto a cidadania prega liberdade para o cidadão, durante a fase de perseguição esse ideal passa a ser o contrário, com os costumes que seu povo possui, indo além das práticas religiosas, sendo colocadas opostas daquilo que acreditava-se ser civilizado pela ordem religiosa.

Outro ponto, a igualdade de gênero, ainda é uma questão bastante debatida, principalmente nos dias atuais. As mulheres passaram a ganhar cada vez mais

espaços de fala e de exercício profissional. Ainda que se busque melhor tratamento, com as mesmas implicações sendo impostas aos dois gêneros. Caska, personagem do mangá, conquista seu espaço em meio ao local em que a presença masculina é forte. A personagem ganha reconhecimento e admiração por suas ações ao demonstrar-se como uma líder de grande valor.

Contextos históricos e éticos como esses apresentados podem ser utilizados como exemplos, fazendo esse um meio para melhor estudar os casos reais que possam ser apresentados, e informar como a sociedade deve agir seguindo aquilo que se espera de todos em relação à cidadania. Da mesma forma que o uso da informação é tratada em *Watchmen* e *One Piece*. Alguém provido de forte influência pública podendo plantar desinformação e causar manipulação das ideias públicas. Dr. Manhattan recebe vários questionamentos por ser uma ameaça à saúde, e Nico Robin é demonizada, assim como os antigos habitantes de Ohara, por buscar fatos verídicos e apresentar ao mundo tudo o que está sendo escondido.

O simples assassinato do povo de Ohara é tido como a única forma de se deter pessoas que estão realizando seus trabalhos. Estudiosos são colocados no papel de vilões, os calando para que a população global não conheça sua história. Aquele que decide ocultar a história do seu próprio povo passa a conseguir controlá-lo da forma que acha ser melhor.

As discussões levantadas podem se tornar assunto de debates, mesmo nas comunidades formadas por fãs destas obras. *Watchmen*, *Berserk* e *One Piece* são apenas objetos de estudos que servem como exemplo de obras fictícias com estrutura para fomentar discussões pertinentes à sociedade. Argumentações podem ser feitas para tratar assuntos não tão debatidos, realizando o levante das causas que determinado personagem passa na obra e comparando com a realidade.

Questões históricas podem ser debatidas ou melhor levantadas para fins de conhecimento geral partindo de exemplos das inspirações que os autores tiveram ao observar a realidade do mundo. Já faz muito tempo que os professores utilizam de filmes para explicar o contexto histórico que está sendo estudado e, seguindo essa mesma toada, a leitura também pode ter um papel relevante, não somente no seu incentivo.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ficção consegue carregar uma forte carga de dramaticidade, com seus personagens atravessando situações pelas quais podemos nos identificar. Mesmo que não tenhamos passado por algo que o autor descreve em sua obra, a forma como a história é descrita faz com que cada leitor nutra sentimentos que podem variar entre alegria e tristeza, dentre outras expressões puramente humanas.

A forma como o autor desenvolve sua obra poderá estar relacionada não somente à sua criatividade, mas àquilo que ele próprio possa ter vivenciado, ou então baseado em contos reais que fazem parte da nossa história. A inspiração em materiais é algo bastante comum, em que o sucesso permite se tornar tendência de proporção global.

A criação das histórias que podemos ler em HQs, mangás e acompanhar nos animes podem trazer aspectos que, se bem observados, são capazes de somar com a relação entre sociedade e sua forma de viver nela. Obviamente que não é todo material contribui efetivamente com essa perspectiva. Tendo isso em mente, a pesquisa desenvolvida foi concentrada nas obras *Watchmen*, *Berserk* e *One Piece*, que se mostraram materiais com larga profundidade em temas recorrentes na sociedade.

Levando em consideração os objetivos e questões propostas para o desenvolvimento do estudo, conclui-se que obras fictícias não podem ser consideradas como meros materiais de passar o tempo, mas como potencializadores das reflexões sobre temas delicados, atuais e de ampla discussão na sociedade. Abordando especificamente dos objetos de estudo, são histórias fantasiosas que podem beirar a uma forma de conto exagerado, mas carregam em meio às aventuras dos personagens fortes indícios do espelho do nosso mundo.

Através delas podemos ser apresentados a contextos que antes ignoramos. Em meio à diversão que se tem ao acompanhar essas jornadas, apresenta-se situações que trazem sentimentos distintos e que são capazes de criar reflexões sobre aquilo que pode estar se passando no meio em que vivemos. Ou então resgatar algo que ficou para trás, afinal de contas o tempo continua correndo e a história do mundo continua sendo escrita.

Além disso, estamos passando por uma era tecnológica na qual a informação é disseminada, principalmente, com o aumento do acesso à internet e aos

dispositivos que dela dependem para uma comunicação facilitada e democrática. O uso da informação, portanto, é algo a que se precisa estar atento, pois a mesma possui um poder capaz de causar forte influência naqueles que derem atenção. Da mesma forma que sua utilização rende um lado positivo, seu uso incorreto cria um verdadeiro malefício, correndo o risco de ser propagada em massa e causar impactos difíceis de amenizar ou extinguir.

E da mesma forma que a disseminação da informação foi impulsionada com o avanço tecnológico, a discussão de questões éticas cresce em decorrência das mudanças sofridas na sociedade, e esses assuntos ganham maiores espaços para serem debatidos através de televisão e mídias sociais. Se a cidadania ganhou ares nos tempos da Revolução Francesa, hoje temos propriedade de fala ao debater sobre padrões morais e convenções sociais que passaram a demandar mudanças para então sermos considerados verdadeiros cidadãos.

Nessa medida, por meio das HQs, mangás e animes ganha-se a possibilidade de discutir a imitação da vida que os autores propuseram criar, que refletem justamente questões como o uso da informação para promoção da cidadania. A comunidade formada por fãs pode ser capaz de se engajar em projetos movidos pela inspiração que a obra consumida pode trazer. Assim como Alan Moore decide criar personagens que não se oprimem, buscando a luta por seus direitos, o homem comum pode encarar aquilo que ele dissemina, e então buscar transmitir as mesmas mensagens, visando ao aspecto positivo de ser um cidadão.

Além disso, informação e cidadania andam em paralelo, pois é necessário pregar que seu bom uso reafirma seu posicionamento como alguém que está praticando uma atividade importante na sociedade. Obras como *One Piece* mostram como o conhecimento é precioso e como o mesmo pode ser perseguido a ponto de atrocidades serem cometidas por aqueles que são contra sua disseminação.

Diante do exposto, espera-se que esta pesquisa possa ser fonte de influência na mesma medida que os objetos de estudo demonstraram ser, assim como outras obras do mesmo nicho também possuem esse potencial de gerar debates em torno da informação e da cidadania. Sua influência decorre de como seus enredos são bem construídos, em como os personagens são envolventes, tanto no aspecto pessoal como na inspiração em fatos reais, e como o autor mostra a face do mundo real em meio a aventuras, seja em cores ou em preto e branco.

## REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Thiago Lopes de. **O anime**: públicos consumo e modo de apropriações culturais. 2010. 80 f. Monografia (Especialização) — Curso de Comunicação Social, Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/31011>. Acesso em: 3 maio 2023.
- ALMINO, Afonso. **O segredo e a informação**: ética e política no espaço público. São Paulo: Brasiliense, 1986. 116p.
- ARAÚJO, Eliany Alvarenga de. Informação, cidadania e sociedade no Brasil. **Informação & Sociedade**: estudos, João Pessoa, v. 2, n. 1, p. 42-49, 1992. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/92051>. Acesso em: 9 maio 2023.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BENEVIDES, Maria Victoria de Mesquita. Cidadania e democracia. **Lua Nova**: Revista de Cultura e Política, [s. l.], n. 33, p. 5-16, ago. 1994. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ln/a/LTSGRTDqFD4X74DxLsw9Krz/?lang=pt#>. Acesso em: 10 maio 2023.
- BERNARDES, Pedro. O que é um mangá One-Shot?: mais do que uma curta história, um estilo! **Cúpula do Trovão**, [s. l.], 11 nov. 2019. Disponível em: <https://cupulatrovao.com.br/especiais/o-que-e-manga-one-shot/>. Acesso em: 22 maio 2023.
- BEUREN, I. M. **Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade**: teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2004.
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Editora Ática, 1975. 239 p. (Ensaio; 10 v.).
- CARVALHO, Dolean Dias. **Mangás e animês**: entretenimento e influências culturais. 2007. 50 f. TCC (Graduação em Comunicação Social) — Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2007. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/123456789/1506>. Acesso em: 1 maio 2023.
- COSTA, Flávia Zimmerle da Nóbrega; LEÃO, André Luiz Maranhão de Souza. A vida organizada dos fãs de Harry Potter. **Organizações & Sociedade**, [s. l.], v. 25, n. 84, p. 122-154, mar. 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/osoc/a/3mhcfYPXmbCLHt8XjhPyzvS/?lang=pt>. Acesso em: 21 jan. 2023.
- COSTA, Maria Izabel Sanches; IANNI, Aurea Maria Zollner. **Individualização, cidadania e inclusão na sociedade contemporânea**: uma análise teórica. São Bernardo do Campo, SP: Editora UFABC, 2018. 122 p. Disponível em: <https://books.scielo.org/id/sysng>. Acesso em: 25 jan. 2023.

COUTINHO, Carlos Nelson. Cidadania e modernidade. **Perspectivas**, São Paulo, v. 22, p. 41-59, 1994. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/perspectivas/article/view/2087>. Acesso em: 10 maio 2023.

CUNHA, Martim Vasques da. Criador da HQ Watchmen, Alan Moore é o grande pensador político atual. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 11 out. 2020. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2020/10/criador-da-hq-watchmen-alan-moore-e-o-grande-pensador-politico-atual.shtml>. Acesso em: 25 maio 2023.

DOWBOR, Ladislau. Informação para a cidadania e o desenvolvimento sustentável. **Revista de Administração Municipal**, [s. l.], n. 248, p. 5-16, 2004. Disponível em: [https://lam.ibam.org.br/revista\\_detalhe.asp?idr=463](https://lam.ibam.org.br/revista_detalhe.asp?idr=463). Acesso em: 10 maio 2023.

FERREIRA, Maria Celi Neto. A falta de usabilidade impede o acesso à informação e consequentemente o exercício da cidadania. **Uni-Bh**, Belo Horizonte, v. 2, n. 1, p. 1-10, 2009. Disponível em: <https://revistas.unibh.br/dtec/article/view/454>. Acesso em: 10 maio 2023.

GARCIA, Fábio. **Animes e enrolações**: por que fillers são tão odiados? **Omelete**, [s. l.], 2 jun. 2021. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/anime-manga/anime-fillers-odiados>. Acesso em: 2 maio 2023.

GARÓFALO, Nico. Berserk: mangá será retomado com supervisão de Kouji Mori. **Omelete**, [s. l.], 7 jun. 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/mangas-animes/berserk-retorno>. Acesso em: 25 maio 2023.

GONZATTI, Christian *et al.* Potências políticas do pop: gênero e ativismo na cultura pop. **Tropos: comunicação, sociedade e cultura**, [s. l.], v. 9, n. 2, p. 1-8, dez. 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4479>. Acesso em: 12 maio 2023.

GORGATTI, Eliana Cristina de Alvarenga Saraiva. A influência da cultura japonesa através dos desenhos animados. **Revista Sul-Americana de Filosofia e Educação (Resafe)**, [s. l.], n. 2, p. 1-8, maio 2011. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/resafe/article/view/3958>. Acesso em: 2 maio 2023.

GOTO, Marcel. Quando surgiram os primeiros mangás e animes? **Super Interessante**, [s. l.], 18 abr. 2011. Disponível em: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes/>. Acesso em: 1 maio 2023.

GROSSMAN, Lev. All-time 100 novels. **Time**, [s. l.], 11 jan. 2010. Disponível em: <https://entertainment.time.com/2005/10/16/all-time-100-novels/slide/watchmen-1986-by-alan-moore-dave-gibbons/>. Acesso em: 25 maio 2023.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das Histórias em Quadrinhos. **História, Imagem e Narrativas**, [s. l.], v. 3, n. 5, p. 1-9, set. 2007. Disponível em:

[https://www.appai.org.br/Media/Arquivos/BEC/06-historia-hq-jarcem\\_092530.pdf](https://www.appai.org.br/Media/Arquivos/BEC/06-historia-hq-jarcem_092530.pdf). Acesso em: 18 jan. 2023.

KELLNER, Douglas. **Cultura da mídia**. Bauru, SP: Editora da Universidade do Sagrado Coração (Edusc), 2001.

KAWANAMI, Silvia. Seichi Junrei: como funciona o turismo do anime no Japão? **Japão em Foco**, [s. l.], 21 nov. 2020. Disponível em: <https://www.japaoemfoco.com/seichi-junrei-como-funciona-o-turismo-do-anime-no-japao/>. Acesso em: 23 jan. 2023.

LAVALLE, Adrián Gurza. Cidadania, igualdade e diferença. **Lua Nova: Revista de Cultura e Política**, [s. l.], n. 59, p. 75-93, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ln/a/TfYpVcjm7ghXWfZqzv6SjHq/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 10 maio 2023.

LIMA, Maria Emília Amarante Torres. Análise do discurso e/ou análise de conteúdo. **Psicologia em Revista**, Belo Horizonte, v. 9, n. 13, p. 76-88, jun. 2003. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/psicologiaemrevista/article/view/166>. Acesso em: 4 fev. 2023.

LOEB, Jeph; MORRIS, Tom. **Super-heróis e a filosofia: verdade, justiça e o caminho socrático**. In: IRWIN, William (org.). São Paulo: Madras, 2005.

LUCCHETTI, M. A.; LUCCHETTI, R. F. História em quadrinhos: uma introdução. **Revista USP**, [s. l.], n. 16, p. 24-35, 1993. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25683>. Acesso em: 1 fev. 2023.

MARTELETO, R. Cultura informacional: construindo o objeto informação pelo emprego dos conceitos de imaginário, instituição e campo social. **Ciência da Informação**, [s. l.], v. 24, n. 1, 1995. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/17751>. Acesso em: 31 jan. 2023.

MCCARTHY, Helen. **500 Manga: heroes and villains**. Singapura: Barron's, 2006.

MEIRELES, S. M. O ocidente redescobre o Japão: o boom de mangás e animes. **Revista de Estudos Orientais**, [s. l.], n. 4, p. 203-211, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/reo/article/view/193806>. Acesso em: 1 maio 2023.

MIRANDA, Fabiana Mões. **O fandom como sistema literário: uma análise crítica do texto na era da reapropriação virtual**. 2009. 154 f. Dissertação (Mestrado em Letras) — Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/7506>. Acesso em: 22 jan. 2023.

MORALES, David Parada. Manga, anime: a subjective artistic expression to the otaku. **Tesis Psicológica**, Bogotá, v. 7, n. 1, p. 160-175, mar. 2012.

NAGADO, Alexandre. **O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal.** In: LUYTEN, Sonia M. Bibe (org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê.* São Paulo: Hedra, 2005, p. 49-48.

NAPIER, Susan. **From impressionism to anime:** Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

NEVES, Sílvia da Conceição. **A história em quadrinhos como recurso didático em sala de aula.** 2012. 30 f. TCC (Graduação em Artes Visuais) — Universidade de Brasília, Palmas, 2012. Disponível em: <https://bdm.unb.br/handle/10483/5588>. Acesso em: 2 dez. 2022.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade. **Revista Famecos**, [s. l.], v. 20, n. 2, p. 430, 16 set. 2013. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/revistafamecos/article/view/14206>. Acesso em: 1 maio 2023.

O'BRIEN, A. A. **Negotiating the interconnections of sociality, identity, fan activism and connectivity within the twilight community.** 2015. 282 f. Tese (Doutorado em Antropologia) — Departamento de Antropologia, University Of South Carolina, [s. l.], 2015. Disponível em: <https://scholarcommons.sc.edu/etd/3685/>. Acesso em: 23 jan. 2023.

OLIVEIRA, Luís Roberto Cardoso de. Concepções de igualdade e cidadania. **Contemporânea**, [s. l.], v. 1, p. 35-48, 2011. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/5388>. Acesso em: 11 maio 2023.

PACHECO, Elza D. Lápiz planeja lançar dois livros. **Jornal da USP**, São Paulo, abr. 2003. Disponível em: <https://www.usp.br/jorusp/arquivo/2003/jusp639/pag0809.htm>. Acesso em: 2 dez. 2022.

PÁDUA, Elisabete Matallo Marchesini de. Análise de conteúdo, análise de discurso: questões teórico-metodológicas. **Revista de Educação PUC-Campinas**, Campinas, v. 13, p. 21-30, nov. 2002. Disponível em: <https://periodicos.puc-campinas.edu.br/reeducacao/article/view/316/299>. Acesso em: 4 fev. 2023.

PAIVA, Fábio da Silva. **Histórias em quadrinhos e a influência na educação dos leitores:** os exemplos de Batman e Superman. Universidade Federal de Pernambuco. Disponível em: [http://www.alb.com.br/anais17/txtcompletos/sem16/COLE\\_2676.pdf](http://www.alb.com.br/anais17/txtcompletos/sem16/COLE_2676.pdf). Acesso em: 10 maio 2023.

PELLENZ, Mayara; BASTIANI, Ana Cristina Bacega de; SANTOS, Daniela dos. A (re)significação da cidadania na contemporaneidade. **Athenas**, [s. l.], v. 1, n. 4, p. 2-29, jan./out. 2015. Disponível em: [https://www.fdcl.com.br/revista/site/download/fdcl\\_athenas\\_ano4\\_vol1\\_2015\\_artigo1.pdf](https://www.fdcl.com.br/revista/site/download/fdcl_athenas_ano4_vol1_2015_artigo1.pdf). Acesso em: 31 jan. 2023.

PÉREZ, Luis Antonio Vidal. **El anime como elemento de transculturación:** caso Naruto. 2010. 201 f. Monografia (Graduação em Ciências da Comunicação) —

Faculdade de Ciências da Comunicação, Universidad Cesar Vallejo, Lima, 2010. Disponível em: [https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime\\_a2010.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf). Acesso em: 2 dez. 2022.

PINSKY, Carla Bassanezi; PINSKY, Jaime. **História da cidadania**. São Paulo: Editora Contexto, 2007.

RADDATZ, Vera Lucia Spacil. Direito à informação para o exercício da cidadania. **Revista Científica Direitos Culturais**, [s. l.], v. 9, n. 19, p. 108-117, set./dez. 2014. Acesso em: 11 maio 2023.

REYNOLDS, Richard. **Superheroes: a modern mythology**. Jackson, Mississippi: UP of Mississippi, 1992.

RIBEIRO, Pedro Henrique. No rastro do chapéu de palha: 25 anos em busca do one piece. **Omelete**, [s. l.], 3 ago. 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/especiais/no-rastro-do-chapeu-de-palha-25-anos-em-busca-do-one-piece/>. Acesso em: 24 maio 2023.

ROCHA, Marisa Perrone Campos. A questão cidadania na sociedade da informação. **Ciência da Informação**, [s. l.], v. 29, n. 1, p. 40-45, abr. 2000. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/dDk3PH967Ds3LjsMv7kJgbg/?lang=pt&format=html>. Acesso em: 9 maio 2023.

SÁ, Simone Pereira de. Somos todos fãs e haters?: cultura pop, afetos e performance de gosto nos sites de redes sociais. **Revista Eco-Pós**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 3, p. 50-67, 2016. Disponível em: [https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco\\_pos/article/view/5421](https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/5421). Acesso em: 12 maio 2023.

SANTONI, Pablo Rodrigo. **Animês e mangás: a identidade dos adolescentes**. 2017. 167 f., il. Dissertação (Mestrado em Artes) — Universidade de Brasília, Brasília, 2017. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/24480>. Acesso em: 10 dez. 2022.

SCHODT, Frederik. **Manga! Manga!: the world of japanese comics**. Tokyo: Kodansha, 1997.

SILVA, Samantha de Assis e. **Os animês e o ensino de ciências**. 2011. 212 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Biológicas) — Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/9602/1/2011\\_SamanthaAssisSilva.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/9602/1/2011_SamanthaAssisSilva.pdf). Acesso em: 2 maio 2023.

SOARES, M. V. de M. B. Cidadania e direitos humanos. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 104, p. 39-46, 2013. Disponível em: <https://publicacoes.fcc.org.br/cp/article/view/715>. Acesso em: 10 maio. 2023.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop. **Logos**, [s. l.], v. 2, n. 24, p. 1-14, 17 dez. 2014. Disponível em: <https://www.e->



[publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155/10727](http://publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155/10727). Acesso em: 11 maio 2023.

TEIS, M. A.; TEIS, D. T. A abordagem qualitativa: a leitura no campo de pesquisa. **Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação**, v. 1, p. 1-8, 2008. Disponível em: <http://bocc.ufp.pt/pag/teis-denize-abordagem-qualitativa.pdf>. Acesso em: 2 fev. 2023.

WALKER, Mort *et al.* **A era de ouro dos quadrinhos**. São Paulo: Mythos, 2022.

ZANELLA, Liane Carly Hermes. **Metodologia de pesquisa**. 2. ed. Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/UFSC, 2013. 134 p.

ZUCATTO, Luis Carlos; FREITAS, Rodrigo Uszacki Carvalho de; MARZZONI, David Nogueira Silva. Pesquisa básica e pesquisa aplicada: uma análise a partir da produção científica sobre covid-19. **Research, Society And Development**, [s. l.], v. 9, n. 11, p. 63791110179, 28 nov. 2020. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/10179>. Acesso em: 3 fev. 2023.