

---

## Meninos assistem *shonen*, meninas assistem *shoujo*: as características centrais dos animês por gênero<sup>1</sup>

Aline MENDES<sup>2</sup>

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ.

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

### RESUMO

A maioria dos animês, as animações japonesas, são categorizados por demografias que indicam a faixa-etária e o gênero ao qual a produção é destinada. Essa é uma herança das revistas de mangá desde o início do século XX e a demografia mais tradicional e conhecida é a *shonen*, voltada para os meninos jovens. Neste trabalho exploramos as características centrais do *shonen* e do *shoujo*, sua contraparte, a demografia para meninas jovens. O objetivo desta pesquisa é compreender os aspectos que tornam uma animação “de menino jovem” e “de menina jovem” e realizar um breve debate sobre os papéis de gênero que são atribuídos nesse cenário.

**PALAVRAS-CHAVE:** Animação; Demografia; Animê; *Shonen*; *Shoujo*

### INTRODUÇÃO

As animações japonesas, conhecidas como animês, estão entre as produções culturais que mais trazem visibilidade para o Japão no cenário global. No Brasil, o primeiro animê a ser exibido foi *O Oitavo Homem* (TBS, 1963-1964), em 1968. Esses audiovisuais se tornaram cada vez mais populares no país com o passar das décadas, tornando-se produtos amplamente consumidos no país a partir da década de 1990.

A importância mundial dos animês trouxe diversos benefícios para o Japão, como em sua economia por fatores como os cruzamentos midiáticos, já que um produto cultural pode acarretar na geração de outros; um mangá pode ser adaptado para animê, um animê é capaz de ingressar em uma franquia de jogos, que por sua vez pode impulsionar a venda de brinquedos e outros produtos, assim como no turismo através da prática chamada como “*anime seichi junrei*” (peregrinação de animê), fomentou o seu

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa - Estudos de Televisão e Televisualidades do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

<sup>2</sup> Mestranda de Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF) e de Relações Internacionais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Contato: aline\_ms@id.uff.br

*Soft Power*<sup>3</sup> e gerou muitas produções acadêmicas sobre o tema como os livros “Anime from Akira to Princess Mononoke”, de Susan Napier (2001), “The Anime Machine”, de Thomas Lamarre (2009) e “Frames of Anime”, de Tze-Yue Hu (2010), obras amplamente lidas e citadas.

Enquanto alguns temas dentro dos estudos dos animês costumam ser mais privilegiados, como as práticas de fãs, o consumo das produções e os motivos por trás do sucesso das mesmas, outros são um pouco menos desenvolvidos, como sobre as demografias dos animês. É possível compreender as demografias como uma indicação do público-alvo ao qual um mangá e animê se destinam. As histórias em quadrinhos japonesas são marcadas com a separação entre meninos, meninas, homens e mulheres, mas atualmente são caracterizadas pelo crescimento do cruzamento dos leitores (SCHODT, 2013). Entretanto, apesar das meninas consumirem produções pensadas para o público masculino e vice-versa, as demografias seguem como um ponto relevante para a criação e consumo dos mangás e animês. É preciso ressaltar que as demografias ocorrem no cenário dos mangás, os quadrinhos exprimem o público-alvo dos mesmos e como a maioria dos animês são derivados dos mangás, essas demografias são transmitidas para a audiência das animações.

De acordo com Schodt (2013), *Shonen* são histórias para meninos jovens, enquanto o *Shoujo* é voltado para meninas jovens. Existem também os mangás destinados para o público adulto, *Seinen*, para homens jovens e *Josei* para mulheres jovens. É possível também mencionar a demografia *Kodomo*, pensada para o público infantil e caracterizada por tramas simples, com ensinamentos e lições de moral para as crianças (ALMEIDA; MARAFON; GHERARDI, 2023). Para além disso, é necessário compreender a diferença entre demografia e gênero, algo que impacta principalmente no panorama das animações audiovisuais.

Entre os otakus (fãs de cultura pop japonesa), existe o hábito de definir animes e mangás como Shounen, Shoujo, etc., como se isso informasse sobre o que se trata cada título. No entanto, esses termos se referem à demografia e não ao gênero (...) O gênero tem a ver com a narrativa, com a temática, com a abordagem da história, o desenvolvimento do roteiro... Assim como nos filmes, é possível classificar animes em diversos gêneros, como ação,

---

<sup>3</sup> Segundo Nye (2014), *Soft Power* é sobre cooptar ao invés de coagir e ter a capacidade de moldar a preferência dos outros. Esse conceito não é de aplicação exclusiva de países, empresas e atores não-governamentais também podem utilizar o *Soft Power* para moldar as preferências dos outros de maneira que os favoreça. No caso de um país, Nye compreende que o *Soft Power* ocorre principalmente por meio de três recursos: (i) a cultura, para o caso quando a mesma é atraente para os outros; (ii) os valores políticos, quando é feito jus a esses valores tanto dentro quanto fora do país e (iii) a política externa, quando vista como legítima e com autoridade moral.

---

comédia, romance, terror, ficção científica, sem contar os subgêneros, como esportes, *slice of life*, *space opera*, etc. Alguns títulos, inclusive, são mais difíceis de definir, já que o autor pode trabalhar muitos aspectos diferentes ao mesmo tempo, com possibilidades quase infinitas de definição. Já a demografia é uma área do conhecimento das ciências sociais, que tem como base a análise e interpretação de dados e estatísticas. Os dados demográficos servem para analisar e mapear dinâmicas de diferentes populações, focando em características de uma sociedade ou grupo, baseado em critérios como nacionalidade, grupo étnico, religioso, etc. Esses dados servem basicamente para estimar alguns valores de um grupo específico, como um estudo para definir também o público-alvo que possa ter afinidade e se identificar com algumas obras, baseado nas avaliações dessas estatísticas (OMELETE<sup>4</sup>, 2021).

Não é incomum encontrar trabalhos que mencionem as demografias desses audiovisuais (PELLANDA; DE BARROS; BRITO, 2023; BRITO; GUSHIKEN, 2011; MEIRELES, 2003), porém, costuma-se abordar as definições básicas dos mesmos, enquanto as suas formações e características centrais são pouco exploradas. A partir disso, esse trabalho busca responder ao seguinte questionamento: quais são as características centrais das demografias *shonen* e *shoujo*? Além de respondermos essa questão, propomos uma breve discussão sobre o papel do gênero no Japão, uma dinâmica que impacta nas demografias.

## UMA BREVE EXPLANAÇÃO SOBRE A INDÚSTRIA DOS ANIMÊS

Existem algumas controvérsias sobre a data da primeira animação a ser produzida no Japão, todavia, a maioria dos autores apoiam que o primeiro animê que se tem conhecimento foi *Namakura Gatana*, de 1917. Conforme López (2012), esse desenvolvimento pode ser considerado tardio se comparado ao pioneirismo dos animadores franceses e dos Estados Unidos, cujas contribuições mais importantes datam de 1906 a 1914, entretanto, no ano de 2005, foi encontrada uma animação antiga em Kyoto que possivelmente data entre 1907 e 1911, um indício de que o Japão pode está entre os países pioneiros das animações.

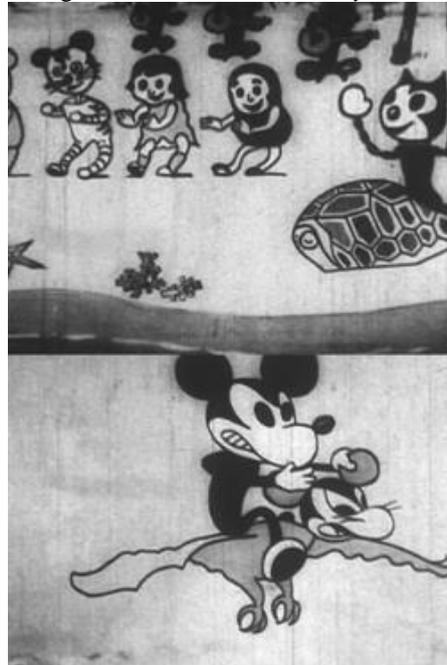
De toda forma, independente de quando as animações de fato surgiram, todas as datas apontam para o desenvolvimento durante o período do imperialismo japonês, ocorrido do final do século XIX até a derrota do país na Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Nesse sentido, algumas das animações clássicas do Japão refletem o momento político do país. A mais conhecida desses animês é *Momotaro vs Mickey*

---

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/anime-manga/bento-demografia-genero-animes>> Acesso em: 14 de junho de 2023.

*Mouse* (1934), na qual alguns dos personagens clássicos do folclore japonês lutam contra a ameaça representada pelos Estados Unidos na figura do personagem Mickey Mouse.

Imagem 1: *Momotaro vs Mickey Mouse*



Fonte: Filmow

No pós-imperialismo, as animações japonesas ganharam maior projeção e desenvolvimento. Os animês deixaram de ser refletidos somente pelos filmes e passaram a ter também a estrutura episódica. *Astro Boy* (FUJI TV, 1963-1966), um animê *shonen*, foi um dos grandes exemplos desses dois fenômenos: a internacionalização das animações e o formato em episódios, pois foi exportado para os Estados Unidos ainda em seu ano de lançamento e foi o primeiro animê a ser “serializado” de forma regular no Japão.

No Brasil, os animês também chegaram na década de 1960, sendo o primeiro *Oitavo Homem* (TBS, 1963-1964), entretanto, foi a partir da década de 1980 que as animações japonesas começaram a ganhar mais projeção, não somente no Brasil, mas no cenário internacional como um todo quando animês como *Akira* (1980), *Dragon Ball* (FUJI TV, 1984) e *Os Cavaleiros do Zodíaco* (TV ASAHI, 1986-1989) foram bem-sucedidos. Na década de 1990, isso é expandido através de produções como *Sailor Moon* (TV ASAHI, 1993-1997), *One Piece* (FUJI TV, 1999-presente) e *Samurai X* (FUJI TV, 1996-1998), e nos anos 2000, animações como *Naruto* (TV TOKYO, 2002-

---

2007) e *Bleach* (TV TOKYO, 2004-2012), mantiveram essa sequência de êxito no panorama global.

A maioria dos animês citados pertencem à demografia *shonen*, para meninos jovens, entretanto, as demografias não são muito privilegiadas nas pesquisas sobre animês e consideramos insuficiente a definição de *shonen* e *shoujo* somente atreladas à faixa-etária e ao gênero, nesse sentido, buscamos compreender quais são as características centrais que permeiam essas categorias. Nos tópicos a seguir, traremos alguns esclarecimentos acerca disso.

### A DEMOGRAFIA SHONEN

A demografia *shonen* ganhou visibilidade privilegiando os conceitos de amizade, perseverança e sucesso nas suas histórias geralmente serializadas (SCHODT, 1996). Começando pelo conceito de perseverança, a mesma é mostrada cada vez que o protagonista enfrenta os seus problemas e como lutará contra monstros ou seus inimigos para atingir os objetivos, normalmente o personagem principal precisa demonstrar um grande esforço para conseguir o que deseja (UTOMO, 2021). A ideia de perseverança faz-se presente no Japão desde a Era Meiji (1868-1912), que teria rompido a ética centrada na “personalidade” presente no período Tokugawa (1603-1868). Enquanto a “personalidade” referia-se às conexões, ou seja, as pessoas que se conhece e o relacionamento mantido com elas importavam mais do que as ações e qualificações individuais, a orientação ética da Era Meiji era voltada para o “caráter”, enfatizando o trabalho árduo, a perseverança e ignorando as relações interpessoais (KINMONTH, 1982).

A característica da “perseverança” pode ser percebida na maioria dos *shonen*, trazendo o exemplo de *Naruto* (TV TOKYO, 2002-2007), um dos animês e mangás<sup>5</sup> mais conhecidos dessa demografia, no decorrer da produção existem diversos casos que reproduzem esse traço. No primeiro episódio de *Naruto*, o protagonista que leva o nome da produção, é o único da sua classe a não conseguir se formar na academia ninja por não conseguir dominar o *jutsu* de clonagem<sup>6</sup>, nesse mesmo episódio, com o objetivo de reverter a reprovação, Naruto rouba um pergaminho secreto contendo alguns *jutsus*

---

<sup>5</sup> O mangá de *Naruto* é escrito e ilustrado por Masashi Kishimoto.

<sup>6</sup> Pode-se entender como uma manifestação de poder para algum fim específico, no caso do *jutsu* de clonagem, tem a finalidade do ninja realizar clones, porém, neste animê existem diversas formas de *jutsu*: para entrar na mente de uma pessoa, causar ilusões, manipular elementos da natureza, entre outros.

secretos da sua aldeia, por acreditar que quem dominasse um *jutsu* presente no mesmo, estaria aprovado. O personagem é denunciado pelo roubo e, quando encontrado horas mais tarde por seu professor, Iruka, aparece ofegante, cansado e diz que aprendeu uma técnica, o pensamento do seu professor nesse momento é “*Ele andou treinando, dá pra ver o quanto se esforçou*”. Após o início de um conflito para impedir que o pergaminho fosse levado por um vilão, *Naruto* consegue realizar o “*jutsu* multiclones das sombras” (IMAGEM 2), algo muito mais complexo do que o *jutsu* que não havia conseguido realizar anteriormente e assim, consegue a aprovação para se tornar um ninja. Essa é somente a primeira etapa para uma jornada de perseverança que se faz presente em todo o animê e em sua sequência, *Naruto Shippuden* (TV TOKYO, 2007-2017).

Imagem 2



Fonte: Naruto Wiki

A segunda característica do *shonen* que vamos explorar é a “amizade”. Como visto em Kinmonth (1982), as relações interpessoais são valorizadas no Japão desde o período Tokugawa e essa ética retorna no Japão após o ingresso no século XX, por esse motivo, não é surpreendente que essa seja uma questão valorizada no *shonen*. Enquanto o Ocidente é mais voltado ao individualismo, a sociedade japonesa é coletivista, em que cada cidadão, até o mais humilde, integra uma obra em comum com outros cidadãos (LÉVI-STRAUSS, 2012). Desde o período Tokugawa, a territorialidade e a identidade coletiva foram mutuamente reforçadas no Japão, ajudando a vincular os japoneses com o território e uns com os outros (HOWELL, 1998). Dessa forma, a amizade no *shonen* pode ser vista como uma reprodução da identidade coletiva presente na sociedade japonesa há séculos, mas não somente isso, essa característica do *shonen* pode ser vista como um apoio cultural ao sentimento de solidariedade e pertencimento dos japoneses em relação uns aos outros (ANDERSON, 2008).

Em *Naruto*, o conceito de “amizade” é promovido em todo o decorrer da produção. Um dos conflitos centrais da narrativa trata-se da amizade entre o

---

protagonista, Naruto, e o antagonista, Sasuke. Durante o animê, Sasuke abandona a sua vila, seus amigos, companheiros de equipe e se torna um ninja renegado, esse acontecimento acarreta em uma longa jornada do protagonista para “resgatar” o seu amigo. A fuga de Sasuke ocorre no episódio 134 de *Naruto*, que carrega o título de “O fim das lágrimas” e as consequências disso para o enredo são encerradas somente nos últimos episódios de *Naruto Shippuden*, que possui 500 episódios. Essa parte do enredo mostra claramente as três características do *shonen*, pois Naruto persevera na trajetória árdua para reencontrar e salvar o seu amigo e, por fim, consegue ter sucesso.

Por fim, a ideia de “sucesso” é o terceiro ponto que costuma caracterizar os animês *shonen*. O “sucesso” nas produções *shonen* podem ou não consistir em um “final feliz”, apesar de Ross e Simonson (1991) explicarem que as pessoas tendem a ter uma preferência dos conclusões felizes, avaliando positivamente finalizações com eventos positivos. Segundo Brown (2022), a expectativa de “final feliz” nas animações japonesas é muito mais baixa do que a das animações ocidentais e às vezes a felicidade nunca será alcançada (NAPIER, 2011). Entretanto, nossa interpretação de “sucesso” no animê *shonen* não trata-se necessariamente de um conclusão positiva para o protagonista, apesar desta também ser uma dimensão válida. O sucesso pode ser alcançado em arcos do animê e/ou em sagas, os “arcos” se referem à: “conjuntos de episódios que contam determinadas histórias específicas, enquanto sagas são coleções de arcos. Ou seja, uma saga conta com diversos arcos em sua composição” (BIANEZZI, 2022, s.p)<sup>7</sup>.

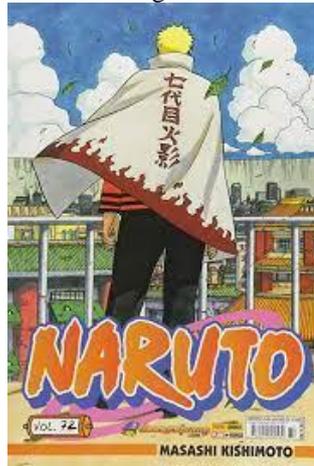
Trazendo o exemplo de *Naruto* mais uma vez, o “sucesso” é obtido em diversos arcos da narrativa, o primeiro “arco” da produção é conhecido como “arco do País das Ondas”, tendo início no episódio 6 do animê e perdurando ao longo de 14 episódios. Nesse arco, os personagens centrais encontram os primeiros grandes desafios: aprender a controlar melhor suas habilidades e vencer os vilões Haku e Zabuza, ao vencer esses dois obstáculos, os personagens obtiveram o sucesso, algo que ocorre na maioria dos arcos no decorrer da produção. O “sucesso” também ocorreria na saga no caso desse animê porque a relação entre o protagonista, Naruto, e o antagonista, Sasuke, tem consequência em diversos arcos e termina com êxito. Ademais, o grande objetivo do

---

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://br.ign.com/one-piece-2/98551/feature/one-piece-qual-o-arco-saga-mais-longo-do-anime#:~:text=Arcos%20s%C3%A3o%20conjuntos%20de%20epis%C3%B3dios,diversos%20arcos%20em%20sua%20composi%C3%A7%C3%A3o.>>> Acesso em: 05 de julho de 2023.

protagonista, explicitado desde os primeiros episódios, é se tornar *Hokage*, o líder da sua aldeia, e isso é alcançado no final da história, expressando o “sucesso”. A capa do mangá número 72 de *Naruto* (IMAGEM 3), apresenta o protagonista de costas, expondo o manto de *Hokage*, explicitando que o personagem alcançou o sucesso pelo qual lutou e perseverou durante toda a narrativa.

Imagem 3



Fonte: Amazon

Ao termos introduzido as três características centrais da demografia *shonen*, seguiremos com a explicação dos pontos que formam o *shoujo*, as produções voltadas para as meninas jovens. Enquanto o *shonen* é sobre a amizade, a perseverança e o sucesso, o *shoujo* é centrado na importância que atribui às relações humanas.

### **A DEMOGRAFIA SHOUJO**

Enquanto o *shonen* possui três características centrais em suas produções, os mangás e animês *shoujos* tendem a ser perpassados por um elemento principal: o foco nas relações humanas. O *shoujo*, assim como o *josei*, tende a abordar representações muito diferentes das dimensões psicológica, emocional e sexual, abrangendo camadas de experiências das relações humanas e da identidade de gênero (BRYCE; DAVIS, 2010). A dinâmica interpessoal sobre estar em um relacionamento, assim como a busca por um relacionamento romântico, são retratadas não apenas sob o ponto de vista das personagens femininas, mas também adotam a visão masculina em algumas produções (*Ibid*, 2010). Os protagonistas do *shoujo* enfrentam desafios e transformações pessoais que levam ao amadurecimento, mas essa jornada é perpassada pelo romance (UNSER-SCHUTZ, 2019).

---

No animê *Kimi ni Todoke* (NTV, 2009-2010), baseado no mangá de mesmo nome da autora Hiro Kaburaki, a protagonista Sawako é tímida, bondosa e quer fazer amigos, mas ela tem uma aparência e nome que remetem à Sadako<sup>8</sup>, protagonista de uma franquia de terror muito famosa no Japão, nisso, os seus colegas de escola a temem e não se aproximam por medo. Essa história é sobre a trajetória de Sawako para fazer amigos, fazer com que seus colegas a vejam como realmente é e não pela imagem aterrorizadora que mantém dela, porém, isso só começa a ser alcançado a partir do vínculo da personagem com Shota Kazehaya, um garoto popular, com muitos amigos e que enxerga Sawako como ela é verdadeiramente. Dessa forma, os dois personagens criam um vínculo de amizade, ao mesmo tempo em que existem sentimentos românticos um pelo outro, enquanto Shota ajuda Sawako a se tornar mais expansiva sobre si e fazer novos amigos. Assim, a evolução da protagonista é acompanhada pela trajetória romântica da mesma.

No *shoujo* clássico heterossexual e cis, mais característico da contemporaneidade, a protagonista feminina inevitavelmente perde a sua agência sexual e social porque o cerne das histórias clássicas dessa demografia era voltado para a protagonista que encontra a sua identidade e valor próprio por meio da ligação emocional com um garoto (YUKARI, 1998 apud SHAMOON, 2007). Essa protagonista com frequência não gosta da própria aparência, mas sempre vai encontrar um garoto que a ama como verdadeiramente é, independente dos seus defeitos. Por causa desse amor, ela encontra a coragem de fazer o que deseja porque não está fazendo isso por si mesma, está fazendo por ele (*Ibid*, 1998 apud SHAMOON, 2007). Nesse sentido, em *Kimi ni Todoke*, a jornada de Sawako para mostrar a sua personalidade legítima e fazer novas amizades, não seria somente motivada por um interesse individual, mas também por se tornar digna de Kazehaya.

O foco do *shoujo* centra-se nas relações humanas e apesar do romance ser um aspecto que está inserido nisso, não é a única forma de relação que importa. Enquanto as relações românticas podem ser vistas através de amores não-correspondidos, triângulos amorosos, medo de demonstrar os próprios sentimentos, a amizade e das dinâmicas familiares também desempenham um papel relevante nessa demografia, principalmente e amizade, abordada principalmente dentro das atribuições vividas no

---

<sup>8</sup> Sadako Yamamura é a personagem que protagoniza a franquia japonesa *Ring*, essa franquia ganhou mais notoriedade internacional quando foi adaptada pelos Estados Unidos em 2002 e a personagem Sadako se transformou em “Samara Morgan” na série de filmes *O Chamado* (2002-2022).

decorrer da vida escolar (PROUGH, 2010). Por isso, a amizade em *Kimi ni Todoke* detém um papel tão importante na produção quanto o romance. Segundo Prough (2010), as histórias *shoujos* tendem a ser desenvolvidas ao redor da protagonista, considerando que a maioria das produções são protagonizadas por uma menina jovem, e o seu grupo de amigos. Esse grupo costuma ser formado por personagens com personalidades diferentes, tendo o inteligente, o que é considerado bonito, o cômico e cada um deles com atributos positivos e negativos. Dentro disso, é comum que esse grupo de amigos trabalhem juntos para resolver os problemas (*Ibid*, 2010).

Compreendendo as características centrais das demográficas *shonen* e *shoujo*, é importante abordar alguns aspectos acerca do debate entre gênero, mídia e seus impactos nas demografias analisadas neste trabalho.

## **GÊNERO E MÍDIA NO JAPÃO**

De acordo com Brooks e Hébert (2006), em uma sociedade mediada e orientada para o consumo, muito do que vem a ser considerado relevante, com frequência baseia-se nas histórias produzidas e veiculadas pelas instituições midiáticas. Muito daquilo que o público conhece e se importa tem como base imagens, símbolos e narrativas dos diferentes formatos midiáticos, como o rádio, a televisão, o cinema e a música. Os indivíduos constroem suas identidades sociais e como entendem o significado de masculino, feminino, preto, branco, asiático, latino, rural ou urbano, é moldado por textos mercantilizados produzidos pela mídia para audiências cada vez mais segmentadas pelas construções sociais de raça e gênero (*Ibid*, 2006). Nesse sentido, os formatos midiáticos, como a televisão e o cinema, dentro das quais os animês são concebidos, apoiam a formação de imaginários sobre os gêneros, ou seja, o que é ser menino ou menina, por exemplo.

Um dos aspectos mais importantes que os planejadores dos programas de TV consideram quando pensam sobre as audiências é o sexo e a idade, algo muito significativo ao pensarmos acerca do *shonen* e do *shoujo* (PAINTER, 1996). Entretanto, apesar das mulheres corresponderem a uma parcela significativa da audiência televisiva, em países como os Estados Unidos e o Japão, os homens seguem preponderantes nos cargos de maior importância da indústria e com frequência considerados a “audiência qualificada”, enquanto as produções com público majoritariamente feminino tendem a ser menosprezadas.

---

Painter (1996) realizou uma pesquisa sobre a emissora japonesa ZTV, na qual cerca de 90% dos trabalhadores em tempo integral eram homens, os quais dominavam as posições de liderança dentro da empresa. Em 1989, o cargo de *buchô*<sup>9</sup>, o primeiro nível de gerência da ZTV (ou seja, a primeira posição de liderança), não era ocupado por nenhuma mulher. No caso da ZTV, as mulheres apenas superavam os homens na ocupação de cargos temporários em posições que eram consideradas para “cidadãos de segunda classe” dentro da companhia (*Ibid*, 1996). Apesar dessa pesquisa ter sido realizada há quase três décadas e tratar de uma emissora específica, o panorama visto na ZTV é a realidade da maioria das emissoras japonesas no contexto recente.

De acordo com uma matéria de 2021, realizada pelo *Japan Times*<sup>10</sup>, 70% das emissoras japonesas não têm mulheres ocupando as posições de executivas. Nas 127 emissoras no país, há 1797 pessoas em cargos executivos e dentro disso, apenas 40 são mulheres, ou seja, 2,2% do total. Os homens seguem sendo preponderantes nos cargos de poder e nas principais emissoras do país, residentes de Tóquio e Osaka, tinham apenas homens como os responsáveis pela produção de noticiários e outros formatos televisivos. E mesmo nos cargos de menor impacto, os homens seguem liderando com ampla vantagem, pois a média de trabalhadoras mulheres nas emissoras mais importantes do país é de 20%, com a FUJI TV tendo a maior parcela de trabalhadoras femininas com 25,7% (JAPAN TIMES, 2021). Portanto, a realidade vista por Painter (1996) na ZTV, é apenas um pequeno reflexo da mídia televisiva do país como um todo.

Os bastidores das emissoras repercutem para os audiovisuais produzidos pelas mesmas. As mulheres que são “donas de casa” são o grupo que mais consome televisão no Japão, entretanto, esse grupo é com frequência menosprezado pelos produtores de TV (homens) como um grupo em que todas estariam interessadas em “voyeurismo, fofoca e relações com a esposa e sogra” (PAINTER, 1996). Esse grupo é visto pelos executivos da TV como aquele que defende a frente doméstica e está pouco interessado no mundo mais amplo. A categoria de “dramas domésticos” no Japão é um reflexo disso porque costumam apresentar representações culturais de família e relações sociais que

---

<sup>9</sup> É um cargo onde tem-se de 50 a 100 subordinados e cujo objetivo é criar um ambiente de trabalho confortável e pensar em estratégias para a empresa (KARUTA, 2021). Disponível em: <<https://hajl.athuman.com/karuta/pt-BR/business/terms/001055.html?code=200029>> Acesso em: 22 de junho de 2023.

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://www.japantimes.co.jp/news/2021/05/25/business/corporate-business/female-media-executives/>> Acesso em: 28 de junho de 2023.

---

são combinadas na televisão em formações ideológicas que legitimam e naturalizam o status inferior e subserviente das mulheres no Japão. As mulheres são retratadas na TV como obcecadas por harmonizar as relações humanas e pouco interessadas em mudanças sociais (*Ibid*, 1996).

Os “dramas domésticos” atualmente são considerados ultrapassados no Japão porque por mudanças econômicas da década de 1990, os dramas de TV japoneses passaram a entrar na era dos “*trendy dramas*”, mais voltados para o público jovem adulto e nos quais, segundo Lukács (2010), os telespectadores passaram a ter um maior envolvimento na produção dos programas e as emissoras começaram a traçar parâmetros dentro dos quais os telespectadores irão se agrandar das produções. Entretanto, apesar de doramas como *Tokyo Love Story* (TV FUJI, 1991), abordarem o protagonismo feminino a partir de uma maior liberdade de escolhas e deixarem de confinar as mulheres ao ambiente doméstico, as narrativas ainda mantêm o “olhar masculino”, seja através de roteiristas e produtores homens ou de enredos que posicionam os homens hierarquicamente acima das mulheres.

Quando se trata do universo das demografias, de acordo com Unser-Schutz (2015), o mangá *shonen* é muito mais inclinado aos personagens masculinos quando se trata de protagonismo, ou seja, existem poucas personagens femininas como principais. Porém, em comparação, nos quadrinhos *shoujo*, existe uma prevalência moderada das personagens femininas (55%), são mais presentes nessa demografia, mas demonstram um equilíbrio maior dos gêneros em relação ao *shonen*. Além disso, tratando-se da representação dos personagens, o *shonen* pode exercer o uso de uma fala mais estereotipada do que o *shoujo*, principalmente tratando de personagens femininas. Assim, as personagens femininas têm padrões de fala mais voltados às rotulações de gênero no *shonen* (*Ibid*, 2015).

Segundo Yukari (2013), o caso do mangá de *Naruto* exemplifica bem essa tendência. Apesar de *Naruto* ter muitas leitoras femininas no mangá, assim como muitas telespectadoras para o animê, as personagens femininas nessa produção não teriam acompanhado a crescente importância ao papel das mulheres na sociedade, pois as personagens em *Naruto* se mostram majoritariamente interessadas em romance e em outras “preocupações femininas”. Como os mangás formam as demografias que são transmitidas para os animês, o cenário das animações também acaba promovendo estereótipos de gênero que posicionam os animês voltados para o público masculino

---

com imagens heróicas e os destinados às meninas mais delegados ao romance<sup>11</sup>. Dessa forma, os animês acabam propagando dinâmicas de gênero que são percebidas na sociedade japonesa e na mídia como um todo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As demografias dos animês não estão entre as questões mais privilegiadas nessa forma de estudo, entretanto, são uma dinâmica fundamental dessas produções. Tanto a demografia *shonen*, para meninos jovens, quanto o *shoujo*, para meninas jovens, foram criadas durante o imperialismo japonês através das revistas de mangá do início do século XX. Essas demografias foram adaptadas para os animês e o *shonen* se tornou responsável pela maior parte das produções de sucesso no Japão e no exterior.

Apesar da demografia parecer uma simples classificação por gênero e faixa-etária, detém características próprias que tem muito a dizer sobre os papéis de gênero na mídia japonesa. Enquanto os animês e mangás para meninos são sobre amizade, perseverança e sucesso, o *shoujo* é centrado nas relações humanas, principalmente no romance, com frequência sendo permeado por enredos nos quais a validação masculina é fundamental. Esse é um reflexo da mídia japonesa onde os homens detêm a maioria das funções de poder e apesar das mulheres estarem cada vez mais ocupando espaços nas produções *shoujo*, essa demografia foi criada e desenvolvida por autores homens, influenciando nas características desses mangás e animês.

Existem diversos animês *shonen*, como *Romantic Killer* (NETFLIX, 2022) e *shoujos* como *Sailor Moon* (TV ASAHI, 1993-1997), que rompem com os padrões característicos clássicos das demografias, demonstrando a possibilidade das demografias não se limitarem aos seus elementos centrais e até mesmo absorver traços de outras categorias. Porém, ainda persistem os estereótipos nos quais animês para meninos são tramas de aventura, ação, luta e perseverança, enquanto a verdadeira motivação das consumidoras dos animês *shoujos* seria assistir a realização feminina por meio de um relacionamento romântico.

## REFERÊNCIAS

---

<sup>11</sup> Torna-se importante ressaltar que dentro do *shoujo* existe o subgênero de “garotas mágicas” no qual existem heroínas com superpoderes que tendem a superar os personagens masculinos (SAITO, 2014), todavia, esse subgênero representa a minoria das produções dessa demografia.

ALMEIDA; MARAFON; GHERARDI. A utilização de mangá como ferramenta pedagógica para a contextualização de diversas disciplinas: uma breve revisão de literatura de 2001 a 2021. **Biodiversidade**, v. 22, n. 1, 2023.

ANDERSON, Benedict. **Comunidades imaginadas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

BRITO, Quise Gonçalves; GUSHIKEN, Yuji. Animê: o mercado de animações japonesas. In: **Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste**. 2011.

BROOKS, Dwight E.; HÉBERT, Lisa P. Gender, race, and media representation. **Handbook of gender and communication**, v. 16, p. 297-317, 2006.

BROWN, Noel. Children's Film and the Problematic "Happy Ending". In: **The Oxford Handbook of Children's Film**. Oxford University Press, 2022. p. 145.

BRYCE, Mio; DAVIS, Jason. An overview of manga genres. **Manga: An anthology of global and cultural perspectives**, p. 34-61, 2010.

HOWELL, David L. Territoriality and collective identity in Tokugawa Japan. **Daedalus**, v. 127, n. 3, p. 105-132, 1998.

HU, Tze-Yue G. **Frames of anime: Culture and image-building**. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2010.

KINMONTH, Earl H.. **The Self-Made Man in Meiji Japanese Thought: from samurai to salary man**. Berkeley: University Of California Press, 1982.

LAMARRE, Thomas. **The anime machine: A media theory of animation**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2009.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **A Outra Face da Lua: Escritos sobre o Japão**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

LOPEZ, A. H. A new perspective on the first Japanese animation. In: **CONFIA: International Conference on Illustration & Animation**. 2012. p. 579-586.

LUKÁCS, Gabriella. **Scripted affects, branded selves: Television, subjectivity, and capitalism in 1990s Japan**. Duke University Press, 2010.

MEIRELES, Selma Martins. O ocidente redescobre o Japão: o boom de mangás e animes. **Revista de estudos orientais**, n. 4, p. 203-211, 2003.

NAPIER, Susan. **Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation**. Berlim: Springer, 2001.

NAPIER, Susan. Manga and anime: entertainment, big business, and art in Japan. In: **Routledge handbook of Japanese culture and society**. Routledge, 2011. p. 226-237.

---

NYE, Joseph. The Information Revolution and Soft Power. **Current History**, 2014. 113(759): 19-22.

PAINTER, Andrew A. The telerepresentation of gender in Japan. **Re-imaging Japanese women**, p. 46-72, 1996.

PELLANDA, Eduardo Campos; DE BARROS, Taís; BRITO, Julia. Quem está assistindo? Um experimento com o algoritmo da Netflix e resultados gráficos a partir de temáticas de gêneros de animes. **Revista Mídia e Cotidiano**, v. 17, n. 2, 2023

PROUGH, Jennifer. Shōjo manga in Japan and abroad. **Manga: An anthology of global and cultural perspectives**, p. 93-106, 2010.

ROSS, William T.; SIMONSON, Itamar. Evaluations of pairs of experiences: A preference for happy endings. **Journal of Behavioral Decision Making**, v. 4, n. 4, p. 273-282, 1991.

SAITO, Kumiko. Magic, Shōjo, and metamorphosis: Magical girl anime and the challenges of changing gender identities in Japanese society. **The Journal of Asian Studies**, v. 73, n. 1, p. 143-164, 2014.

SCHODT, Frederik. **Dreamland Japan**. Berkeley: Stone Bridge Press, 1996. 375 p.

SCHODT, Frederik L. **Dreamland Japan: Writings on modern manga**. Berkeley: Stone Bridge Press, Inc., 2013.

SHAMOON, Deborah. Revolutionary Romance: The Rose of Versailles and the Transformation of Shōjo Manga. **Mechademia**, v. 2, n. 1, p. 3-17, 2007.

UNSER-SCHUTZ, Giancarla. Influential or influenced? The relationship between genre, gender and language in manga. **Gender & Language**, v. 9, n. 2, 2015.

UNSER-SCHUTZ, Giancarla. Redefining shōjo and shōnen manga through language patterns. **Shōjo Across Media: Exploring "Girl" Practices in Contemporary Japan**, p. 49-82, 2019.

UTOMO, Celine Alexandra Maria. The Study of Sinbad's Personality Change in Magi: Adventure Of Sinbad and Magi: Labyrinth Of Magic Manga Series. **Kata Kita: Journal of Language, Literature, and Teaching**, v. 9, n. 3, p. 428-435, 2021.

YUKARI, Fujimoto. Women in "Naruto" Women Reading "Naruto". In: **Manga's Cultural Crossroads**. Routledge, 2014. p. 172-191.