

REPRESENTATIVIDADE FEMININA EM MANGÁS: O CASO DE SHINOBU KOCHO E HARUHI FUJIOKA

FEMALE REPRESENTATIVENESS IN MANGA: THE CASE OF SHINOBU KOCHO AND HARUHI FUJIOKA

LAURA RODRIGUES DE FREITAS¹
BEATRIZ CORRÊA OSCAR DA SILVA²
CAROLINA ALVES MAGALDI³

DOI: 10.34019/2179-3700.2024.v24.46197

ENVIADO EM: 7/10/2024

APROVADO EM: 11/11/2024

RESUMO

O mangá é uma forma original de história em quadrinhos que teve origem no Japão e duas de suas demografias mais importantes são o *shoujo* e o *shounen*. O *shoujo* é destinado principalmente a um público feminino adolescente, enquanto o *shounen* é voltado para meninos adolescentes. A indústria do mangá tem buscado responder às mudanças sociais e demandas dos leitores, tornando-se mais diversificada em termos de temáticas, o que resulta em maior volume e profundidade nas personagens femininas. Dessa forma, o objetivo do presente trabalho foi analisar a personagem feminina principal de uma obra *shoujo* e de uma obra *shounen* de grande prestígio contemporâneo no ocidente – de acordo com a base de dados *MyAnimeList*, amplamente utilizada pela população ocidental – de forma a verificar o grau de representatividade feminina nelas centrado. Foram selecionadas, então, Haruhi Fujioka, protagonista do *shoujo Ouran High School Host Club*, e Shinobu Kocho, do *shounen Demon Slayer*, como as mais representativas de ambas as demografias. Ambas foram submetidas a 15 testes de representatividade de gênero que dialogam com as obras: Bechdel (1985), Ellie Willis (2011), Finkbeiner (2013), Mako Mori (2013), Sexy Lamp (2013), Tauriel (2014), Maisy (2015), CM (2016), The Crystal Gems (2016), Ko (2017), Landau (2017), Villarreal (2017), Design Diversity (2020), Sloan (2020) e Young (2020). Com base nos parâmetros desses testes, observamos que ambas as personagens foram aprovadas em todos eles. No entanto, também foi perceptível que alguns dos testes possuem fragilidades

¹ Graduanda no curso de Letras-Bacharelado em Tradução com ênfase em inglês pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mail: laura.freitas@estudante.ufjf.br

² Mestranda do Programa de Pós-graduação em Letras: Estudos Literários pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Graduada e licenciada no curso de Letras com ênfase em inglês na Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail: beatriz.correa@estudante.ufjf.br

³ Doutora em Letras - Estudos Literários pela UFJF. Professora do Departamento de Letras Estrangeiras Modernas da Faculdade de Letras e membro permanente do colegiado do PPG em Estudos Literários, ambos na UFJF. Coordenadora do Projeto de Iniciação Científica "Gêneros (e gêneros) em mangá e anime" - BIC/UFJF e PIBIC/CNPq. Endereço: Universidade Federal de Juiz de Fora – Faculdade de Letras – Rua José Lourenço Kelmer, s/n – Campus Universitário – São Pedro – CEP: 36.036-900 – Juiz de Fora/MG. E-mail: carolina.magaldi@ufjf.br/ carolina.magaldi@letras.ufjf.br

advindas de baixas exigências ou de parâmetros rasos, não contemplando a representatividade feminina em si ou sua profundidade como personagem, mas sua mera presença em uma narrativa. Assim, concluiu-se que é necessário repensar a evolução dos gêneros, bem como sua aplicabilidade às nomenclaturas tradicionais e aos testes criados para avaliar representatividade de gênero.

Palavras-chave: Mangá. Testes de representatividade. Demon Slayer. Ouran High School Host Club

ABSTRACT

Manga is an original form of comic book originated in Japan and two of its most important demographics are the shoujo and the shounen. Shoujo is mainly aimed at a teenage female audience, while shounen is aimed at teenage boys. The manga industry has sought to respond to social changes and reader demands by becoming more diverse in terms of themes, which results in greater volume and depth in the female characters. Therefore, the aim of this study was to analyze the main female characters in a shoujo and a shounen work of great contemporary prestige in the West - according to the MyAnimeList database, which is widely used by the Western population - in order to verify the degree of female representation centered on them. Haruhi Fujioka, the protagonist of the shoujo Ouran High School Host Club, and Shinobu Kocho, from the shounen Demon Slayer, were selected as the most representative of both demographics. Both were subjected to 15 gender representativeness tests that dialog with the works: Bechdel (1985), Ellie Willis (2011), Finkbeiner (2013), Mako Mori (2013), Sexy Lamp (2013), Tauriel (2014), Maisy (2015), CM (2016), The Crystal Gems (2016), Ko (2017), Landau (2017), Villarreal (2017), Design Diversity (2020), Sloan (2020) and Young (2020). Based on the parameters of these tests, we observed that both characters were approved in all of them. However, it was also noticeable that some of the tests have weaknesses arising from low requirements or shallow parameters, not considering female representativeness itself or their depth as a character, but their mere presence in a narrative. Thus, it was concluded that it is necessary to rethink the evolution of genders, as well as their applicability to traditional nomenclatures and the tests created to assess gender representativeness.

Keywords: Manga. Representativeness tests. Demon Slayer. Ouran High School Host Club

1 INTRODUÇÃO

O mangá é uma forma original de história em quadrinhos que teve origem no Japão. A história do mangá é marcada por uma fusão de influências artísticas tanto da cultura japonesa quanto do ocidente, resultando em uma combinação criativamente japonesa de narrativa visual. As raízes do mangá remontam à Era Heian (794-1185), na qual as primeiras expressões artísticas

japonesas, como as caricaturas conhecidas como *fushi* ganharam destaque. Essas caricaturas eram representações satíricas de pessoas e animais em rolos de pintura monocromáticos. Outras formas artísticas, como *zenga*, *otsu-e*, *kibyoshi* e *shunga*, também contribuíram para a evolução do mangá. A influência da arte *ukiyo-e*, conhecida como "imagens do mundo flutuante," na Era Tokugawa (1603-1867), também foi significativa. As estampas *ukiyo-e* retratavam cenas da vida cotidiana e de belas paisagens, e seus elementos visuais influenciaram o estilo artístico do mangá.

Foi durante a Era Meiji (1868-1912) que o mangá começou a se estruturar como o conhecemos hoje. Com a abertura comercial do Japão após a chegada do comodoro Matthew C. Perry e sua frota dos EUA, novas tecnologias de impressão se tornaram acessíveis, tornando as narrativas gráficas uma mídia de massa. Nesse período, artistas ocidentais como o britânico Charles Wirgman e o francês Georges Bigot introduziram elementos ocidentais nas ilustrações japonesas através de revistas satíricas ilustradas para expatriados. Os japoneses, por sua vez, começaram a publicar suas próprias revistas seguindo esses modelos e substituíram os pincéis por canetas para criar traços mais definidos.

A primeira publicação a utilizar o termo "mangá" foi o suplemento semanal *Jiji Manga*, do jornal *Jiji Shinpo*, em 1902, apresentando as primeiras tirinhas japonesas. A popularidade do mangá continuou a crescer, e ele se tornou uma parte importante da cultura de entretenimento do Japão. Com a popularização das tirinhas e revistas, as principais editoras japonesas adotaram essa forma de expressão, transformando os mangás em uma indústria de massa. A maior editora, Kodansha, lançou três revistas destinadas a diferentes grupos: *Shounen Kurabu* (1914) para meninos, *Shoujo Kurabu* (1923) para meninas e *Younen Kuraku* (1926) para crianças ainda mais jovens.

Durante a Segunda Guerra Mundial, o governo japonês controlou a criação de mangás como propaganda de guerra. Os artistas de mangá, conhecidos como mangaka, foram obrigados a produzir quadrinhos pró-guerra que difamassem o inimigo e criassem propagandas que desencorajassem as tropas adversárias a lutar. A criação de mangás como atividade criativa e livre foi praticamente extinta durante esse período, e a única revista permitida para

publicação durante a guerra foi a revista mensal *Manga*, formada a partir da fusão entre várias associações de *mangaka*.

Após a guerra, surgiram novos tipos de mangás, incluindo os *akahon*, que eram baratos e publicados por editoras menores de Osaka. Um destaque desse formato foi *Shintakarajima* ("A Nova Ilha do Tesouro"), criado por Osamu Tezuka em 1947. Osamu Tezuka é conhecido como o "Deus do mangá" por sua relevância na história dos quadrinhos e sua vasta produção ao longo da carreira. Sua obra marcou o surgimento do *kindai manga* (mangá moderno), tendo ele revolucionado o mundo dos quadrinhos japoneses ao aplicar técnicas cinematográficas em suas obras (Bouissou, 2010).

Nos anos 1990, os mangás conquistaram um status respeitável, e o Ministério da Educação Japonês criou uma premiação para estes, reconhecendo-os como um recurso cultural e artístico do Japão. A partir dos anos 2000, o governo japonês começou a explorar as vantagens do mangá, visando promover uma imagem positiva do Japão em nível nacional e internacional, conhecido como o conceito *Cool Japan*. Dessa forma, o mangá se tornou um produto cultural respeitado, objeto de estudo acadêmico, bem como uma ferramenta de *soft power* (Suter, 2016). Além disso, o mercado de mangás também passou por uma transformação com a chegada do formato digital, incluindo *webcomics* e mangás para celular, conhecidos como *keitai manga*.

O mangá japonês possui várias demografias, mas duas das mais importantes são o *shoujo* e o *shounen*. O *shoujo* é destinado principalmente a um público feminino adolescente, enquanto o *shounen* é voltado para meninos entre doze e dezoito anos. Após a Segunda Guerra Mundial, houve um rápido crescimento na produção de mangás, e novas revistas surgiram. Um dos mangás mais bem-sucedidos desse período foi "*Sazae-san*" (1946-1974), criado por Machiko Hasegawa, que apresentou a primeira protagonista feminina em quadrinhos semanais japoneses. Esse sucesso encorajou mais mulheres a buscarem carreiras como *mangakas*. Na década de 1970, os mangás *shoujo* começaram a ganhar destaque, abrangendo histórias criadas para meninas adolescentes.

O *shoujo* é conhecido por sua arte peculiar e pelas narrativas *slow burn*, caracterizadas por um desenvolvimento lento dos sentimentos amorosos entre

os personagens. Essa abordagem é influenciada pelas características culturais japonesas, na qual as relações interpessoais tendem a ser mais cautelosas e formais (Doyon, 2000).

Por outro lado, Drummond-Mathews (2010) e Gravett (2004) afirmam que o shounen é o maior segmento do mercado de mangás em termos de vendas. As revistas dessa demografia, como a famosa *Shounen Jump*, permitem conteúdo mais adulto, incluindo vulgaridade, nudez e violência. O shounen costuma abordar temas de amizade, perseverança e vitória, seguindo a estrutura narrativa da jornada do herói (DRUMMOND-MATHEWS, 2010).

Embora o *shoujo* seja voltado principalmente para meninas e o *shounen* para meninos, ao longo do tempo, essas demografias têm se diversificado. Mais mulheres passaram a ler mangás shounen, e obras shoujo passaram a abordar temas além do romance tradicional. A indústria do mangá tem buscado ser mais inclusiva, respondendo às mudanças sociais e às demandas dos leitores, tornando-se mais aberta em termos de temas e abordagens (DRUMMOND-MATHEWS, 2010).

A partir deste cenário, o presente artigo busca ampliar as discussões sobre personagens femininas em quadrinhos japoneses voltados para o público adolescente, ao submeter as personagens meninas ou mulheres mais relevantes de um mangá *shoujo* e um *shounen* a testes de representatividade voltados para questões de gênero. Assim, considerando o valor que o gênero binário possui na construção narrativa dos mangás, foram selecionadas Haruhi Fujioka, protagonista do *shoujo Ouran High School Host Club*, e Shinobu Kocho, do shounen *Demon Slayer*, como as mais representativas de ambas as demografias. Apesar de não ser a personagem principal do mangá *Demon Slayer*, Shinobu Kocho é importante para a trama, tendo seu próprio arco narrativo e se expressando verbalmente com frequência, além de participar de outros arcos, tornando-a uma das personagens femininas mais relevantes no mangá e, conseqüentemente, justificando o fato de ter sido escolhida para análise através dos testes.

2 AS PERSONAGENS

O mangá shounen selecionado foi *Demon Slayer (Kimetsu no Yaiba)*, obra de Koyoharu Gotouge, responsável tanto pelo texto quanto pelas ilustrações. Sua publicação ocorreu na revista *Weekly Shonen Jump* durante o período de fevereiro de 2016 a maio de 2020. A narrativa conquistou reconhecimento global devido à sua trama envolvente e a seus cativantes personagens. A obra recebeu uma adaptação para animação, em 2019, pelo estúdio Ufotable, contando, até o momento, com quatro temporadas. O anime goza de grande popularidade, o que é corroborado pelo fato de a música Gurenge, parte de sua trilha sonora, ter sido tocada no encerramento das olimpíadas de Tóquio em 2021.

A trama central gira em torno de Tanjiro Kamado, o protagonista, que se transforma em um caçador de *onis*, seres demoníacos, após testemunhar a morte brutal de sua família. A única sobrevivente é sua irmã Nezuko, cruelmente transformada em um *oni*. O enredo acompanha Tanjiro em sua busca por vingança contra o responsável pela tragédia, ao mesmo tempo em que busca uma cura para sua irmã. Ao longo da jornada, ele encontra uma série de personagens, incluindo notáveis figuras femininas como Kanao Tsuyuri, Shinobu Kocho e Mitsuri Kanroji.

A história se desenrola em uma versão fictícia do período *Taisho* do Japão, uma época caracterizada por transformações sociais e culturais rápidas. Elementos sobrenaturais são habilmente entrelaçados à narrativa, com *onis* habitando o mundo do mangá. Para combater essa ameaça, existem os caçadores de *oni*, conhecidos como *Hashira*, que formam uma organização de elite.

Já o mangá shoujo selecionado foi *Ouran High School Host Club (Ouran Koukou Hosuto Bu)*, de Bisco Hatori, publicado na revista *LaLa* de 2002 a 2010. A obra tem como protagonista Haruhi Fujioka, uma adolescente de família humilde que é contemplada com uma bolsa de estudos para frequentar o colégio *Ouran Academy*, onde jovens de algumas das famílias mais ricas e prestigiadas do Japão estudam. Conta com uma adaptação para anime em 26 episódios que foram exibidos em 2006, uma série para televisão, em 2011,

com 11 episódios e um filme que continua o enredo da série, em 2012, tendo ambos sido protagonizados pelos atores Haruna Kawaguchi, como Haruhi, e Yusuke Yamamoto, como Tamaki Suoh.

Certo dia, a garota acidentalmente quebra um vaso bastante caro da sala de música utilizada por um dos clubes da escola, o *Host Club*, cujos membros são belos rapazes que entretêm as jovens da instituição que o frequentam. Não tendo condições financeiras para arcar com os custos de um objeto tão caro, Haruhi se torna Host do clube como forma de pagar sua dívida. No início da narrativa, a protagonista veste roupas neutras, sem distinção de gênero, por não poder adquirir o uniforme oficial. No entanto, a partir de sua adesão ao clube, por ter um público feminino, ela adere ao uniforme masculino, se passando por menino na escola.

Dentre as personagens selecionadas para nossa análise, Shinobu Kocho integra a *Demon Slayer Corps*, uma instituição devotada à supressão de *onis* e ao resguardo da humanidade ante a ameaça demoníaca. Além de sua participação narrativa, a personagem faz aparições esporádicas ao longo do mangá, ainda que seja observável a sua ausência em arcos de significância preponderante para a trama e de uma narrativa específica na qual ela coopera com Tanjiro em um embate conjunto. Shinobu é frequentemente notada por sua presença delicada e grácil, ostentando um penteado curto e vestindo um kimono adornado com desenhos de borboletas.

Entretanto, sob essa fachada amistosa repousa uma personalidade intrincada e multifacetada. Shinobu é movida por uma ânsia profunda de vingança direcionada aos *onis*, como resultado de um evento trágico que impactou profundamente sua existência. A morte de sua irmã mais velha, Kanae Kocho, pelas mãos de um demônio, solidificou seu comprometimento com a erradicação dos *onis* a qualquer custo.

A maneira pela qual Shinobu aborda o embate com os *onis* é singular e distintiva. Ela é conhecida como a *Hashira* Borboleta, um título que reflete seu estilo de combate e sua destreza na aplicação de venenos mortais. Shinobu se dedicou aperfeiçoando suas técnicas de envenenamento e desenvolvendo substâncias venenosas específicas que podem enfraquecer e extinguir *onis* de modo gradual e doloroso. Essa abordagem é única no âmbito da *Demon Slayer Corps*, visto que muitos membros preferem métodos mais diretos e

letais. A despeito de sua inclinação sádica, o método de combate menos direto adotado por Shinobu espelha a sua aspiração em harmonizar a coexistência entre seres humanos e entidades demoníacas. Um empreendimento que, ela reconhece francamente perante Tanjiro, falhou ante a predominância de sua ânsia vingativa devido à morte de sua irmã.

À medida em que a trama se desenrola, Shinobu cruza com Tanjiro Kamado, o protagonista, e sua irmã Nezuko, ambos membros da Demon Slayer Corps. Inicialmente, Shinobu manifesta uma notável reserva perante Tanjiro, motivada pela sua perspectiva dos *onis* como adversários e pela consideração da irmã dele como uma ameaça iminente. Entretanto, com o passar do tempo, ela gradativamente concede apreço ao zelo de Tanjiro por Nezuko e à sua inabalável determinação em encarar os *onis* em combate. A progressão da relação, de um primordial estado de desconfiança, progressivamente dá lugar a um mútuo e recíproco respeito.

Um dos momentos de maior impacto na jornada de Shinobu ocorre durante sua luta derradeira contra Doma, um *oni* de elevada potência e um dos integrantes mais formidáveis dos Doze *Kizuki*, uma facção composta por *onis* altamente perigosos. A contenda se apresenta como um verdadeiro teste da tenacidade de Shinobu, uma vez que Doma ostenta uma notável resistência a venenos e habilidades impiedosas. Empregando suas habilidades venenosas e astúcia estratégica, Shinobu se empenha para debilitar e superar a resistência bruta de Doma. O ápice dessa batalha resulta num embate emocionalmente intenso, onde Shinobu exibe coragem e determinação face a todas as adversidades. No entanto, essa luta tem um custo elevado – a vida de Shinobu, que, planejando o conflito há anos, deixa seu corpo imbuído de veneno ser absorvido por Doma, que é finalizado pela pupila Kanao Tsuyuri. Sua determinação implacável e amor pela finada irmã impulsionam a personagem até o fim, transformando a luta num momento impactante na narrativa.

A trajetória de Shinobu Kocho é marcada por uma dualidade inerente: sua aparência afável se contrasta profundamente com seu desejo inclemente de vingança contra os demônios. Esse conflito interno constitui um aspecto central de sua caracterização, conferindo-lhe complexidade e profundidade. A trajetória de Shinobu em Demon Slayer abarca não somente seus embates

físicos, mas também suas batalhas emocionais e morais, moldando-a numa figura envolvente num mundo repleto de desafios e adversidades. Sua luta final contra Doma se configura como um exemplo emocionante de sua determinação e do sacrifício em busca de justiça. Portanto, a constituição da personagem não segue os padrões mais comuns para personagens femininas em mangás shounen, que costumam ser consideravelmente estereotipados:

A estrutura shounen restringe a capacidade do gênero de representar as performances de gênero de duas maneiras fundamentais: convidando o olhar masculino e retratando as personagens femininas como arquétipos de “boa esposa, mãe sábia” (良妻賢母; ryousai kenbo). Ao fazer isso, garante que o mangá shounen atraia seu público masculino por meio de narrativas enraizadas na masculinidade hegemônica. [...] Além disso, a preferência pelo arquétipo da Boa Esposa, Mãe Sábia na estrutura do shounen limita as possíveis representações da subjetividade feminina nesses mangás. A Boa Esposa, Mãe Sábia é um modelo de feminilidade que começou como um projeto educacional do século XIX (Inoue 2002) e ainda persiste como um ideal na mente de muitos japoneses (Koyama 2013). (FLIS, 2018, p. 78, tradução nossa).⁴

Já Haruhi Fujioka, enquanto protagonista do mangá *shoujo* selecionado, possui um papel central na obra, sendo a história focada nos seus dias na escola e no *Host Club*, assim como sua relação com os membros do clube e outros colegas da instituição. A personalidade e a visão de mundo da personagem diferem ligeiramente das características esperadas de protagonistas de *shoujo*. Primeiramente, é importante destacar sua perspectiva sobre gênero, já que Haruhi afirma possuir uma noção de distinção binária (masculino e feminino) muito menos delimitada do que a de seus pares. Para ela, é indiferente a forma como as pessoas a veem, sendo aparência ou percepção de gênero irrelevantes, frente à importância de como alguém é por dentro, vide sua aparência andrógina e o fato de não se importar de ser vista como garoto na *Ouran Academy*.

Quando questionada se na verdade seria uma menina, responde que “sim, biologicamente pelo menos” (*seibutsugakujou wa ichiou*), o que

⁴ No original: The shōnen framework restricts the genre's capacity to represent gender performances in two key ways: by inviting the male gaze, and by portraying female characters as 'Good Wife, Wise Mother' (良妻賢母; ryōsai kenbo) archetypes. In doing so, it ensures that shōnen manga appeals to its male readership through narratives rooted in hegemonic masculinity.

demonstra o seu desprendimento aos papéis de gênero. Ela ainda acrescenta que sua concepção de gênero provavelmente foi influenciada pelo seu pai, identificado na obra como um *okama*, gíria japonesa para homens gays, particularmente os afeminados e *cross-dressers*. Além disso, outro elemento da obra que corrobora para a construção da personagem é a forma como fala: Haruhi não utiliza *onnakotoba*, forma de falar característica de personagens femininas em obras ficcionais japonesas, utilizando ainda o pronome de primeira pessoa *jibun*, que não especifica gênero, e ocasionalmente *ore*, utilizado por homens, por conta de sua persona masculina na escola (MICAH, 2022). Ainda sobre sua caracterização, Daugherty (2020, p. 12-13, tradução nossa) disserta:

Outras mangakás incluíram personagens semelhantes para efeitos parecidos, mas nenhum mangá, na minha opinião pelo menos, lida com essa temática melhor que a obra Ouran High School Host Club de Bisco Hatori. [...] Muitos fãs veem Haruhi como uma pessoa não-binária, e mesmo que essa não tenha sido a intenção original de Hatori, serve para mostrar como a personagem teve um impacto imenso entre os leitores e tem bastante influência. Os leitores se veem em Haruhi e sua proeminência seja como uma mulher andrógina, seja como pessoa não-binária, não deixa de ser notável.⁵

Um de seus traços de personalidade mais evidentes na obra é seu pragmatismo. Haruhi tem uma visão muito prática sobre a vida, sendo frequentemente muito direta em suas falas, o que por vezes gera situações cômicas, já que os membros do seu clube a envolvem em situações bastante caóticas e se perdem em devaneios exagerados. Apesar de tanto pragmatismo, Haruhi é muito ingênua e tímida com relação a questões amorosas, levando um tempo razoável para compreender seus sentimentos por Tamaki, presidente do clube e eventual namorado, tendo os confundido com sintomas de alguma doença. Apesar da timidez e de não saber como se comportar depois de perceber seus sentimentos, a garota busca apoiar Tamaki da melhor forma, lidando de forma madura com a situação familiar complicada

⁵ No original: Other female mangaka have included similar characters to similar effects, but no manga, in my opinion at least, deals with this better than Bisco Hatori's Ouran High School Host Club. [...] Many fans read Haruhi as nonbinary, and even if this was not Hatori's original intent, it still serves to show that she has had a massive impact on readers and is a character with a lot of influence. Readers see themselves in Haruhi, and her prominence as either an androgynous woman or a nonbinary person is not without note.

do jovem, além de ter se declarado primeiro e o convidado para um encontro, surpreendendo o rapaz que a correspondeu e aceitou o convite entusiasmadamente.

Sobre seu relacionamento com outras garotas na obra, Haruhi diz gostar da atenção que recebe durante seu trabalho como host e de conversar com elas, pois seriam fofas. Mesmo uma possível rival no amor, a aluna Kanoya Megumi, é tratada pela protagonista com respeito e empatia. Já com os membros do clube, desenvolveu uma relação de amizade genuína, frequentemente os ajudando ao oferecer conselhos e demonstrar apoio. Além disso, sua origem humilde contrasta com o mundo luxuoso onde os amigos vivem e tanto eles quanto ela têm seus horizontes expandidos devido a isso. Assim, a protagonista se enquadra tanto no arquétipo de personagem masculino típico de *shoujo*, *bishounen* (que significa rapaz bonito), por ser vista assim pelos colegas da escola, quanto o de heroína de *shoujo*, uma adolescente vivendo em meio ao florescimento do amor e de novas amizades, enquanto lida com a aproximação da fase adulta e com as escolhas que precisará fazer sobre o futuro.

3 ANÁLISE E DISCUSSÃO

Os testes de representatividade de gênero são uma forma de analisar a construção de personagens do gênero feminino e de gênero não-conformista. Entendemos gênero enquanto um constructo social, conforme a conceitualização de Judith Butler (2002, p. 64, tradução nossa):

O gênero é performativo porque é o efeito de um regime que regula as diferenças de gênero. Em tal regime, os gêneros são divididos e hierarquizados coercitivamente. Regras sociais, tabus, proibições e ameaças punitivas agem por meio da repetição ritualizada de normas. Essa repetição constitui o cenário temporal para a construção e a desestabilização do gênero. Não existe um sujeito que preceda e execute essa repetição de normas. Como cria um efeito de uniformidade genérica, um efeito estável de masculinidade ou feminilidade, ela também produz e desestabiliza a noção de sujeito, pois o sujeito só pode ser compreendido por meio da matriz de gênero. De fato, podemos construir a repetição como aquilo que

desmantela a presunção do domínio voluntarista que designa o sujeito na linguagem⁶.

Ainda sobre essa questão, a autora discorre sobre como “se tornou impossível separar a noção de “gênero” das interseções políticas e culturais em que invariavelmente ela é produzida e mantida” (BUTLER, 2018, p. 17). Magaldi e Machado (2016, p. 251) corroboram com essa visão:

Nesta construção discursiva da distinção entre gênero e sexo temos a participação dos aparelhos ideológicos de instituições tais como família, igreja e escola, bem como de dispositivos culturais, via cinema, literatura, imprensa, publicidade, novela e televisão, dentre outros. Cada uma dessas esferas contribui para as concepções que são continuamente criadas e recriadas a respeito dos gêneros e todas fazem parte do cotidiano dos alunos da Educação Básica.

Já com relação à representação e representatividade, entendemos esses conceitos nos termos de Lopes e Santos (2019, p. 53):

Entende-se aqui a representação como o enfoque objetivo e/ou subjetivo da imagem, performance, ação e o conjunto de características que designam um indivíduo ou um grupo em questões estruturais e formais, a partir da identidade e da ação social. A representação é tida tanto em produtos midiáticos como em composições sociais. [...] Já a representatividade designa um exercício de reconhecimento de representações que sejam construídas a partir da narrativa e da construção que os próprios sujeitos ou grupos fazem de si mesmos, livres de estereótipos ou construções discriminatórias, invisibilizadoras ou portadoras de estruturas sociopolíticas que, agenciando poder, legislam sobre a imagem de tais sujeitos e grupos na vida social cotidiana e também nos produtos midiáticos onde estes são representados.

Assim, visando verificar o grau de representatividade das personagens Shinobu e Haruhi, escolhemos como metodologia utilizar testes de representatividade, buscando identificar estereótipos, desigualdades nas representações de personagens e seu impacto na trama, considerando também que servem como “maneiras contemporâneas de ouvir as minorias

⁶ No original: El género es performativo puesto que es el efecto de un régimen que regula las diferencias de género. En dicho régimen los géneros se dividen y se jerarquizan de forma coercitiva. Las reglas sociales, tabúes, prohibiciones y amenazas punitivas actúan a través de la repetición ritualizada de las normas. Esta repetición constituye el escenario temporal de la construcción y la desestabilización del género. No hay sujeto que preceda y realice esta repetición de las normas. Dado que ésta crea un efecto de uniformidad genérica, un efecto estable de masculinidad o feminidad, también produce y desmaja la noción del sujeto, pues dicho sujeto solamente puede entenderse mediante la matriz del género. De hecho, podemos construir la repetición como aquello que desmantela la presunción del dominio voluntarista que designa al sujeto en el lenguaje.

representativas ampliando a discussão acerca de gênero e sexualidade e ao mesmo tempo servindo de parâmetro para os produtores de cinema e escritores de literatura” (MAGALDI; MACHADO, 2016, p. 261).

Há muitos testes disponíveis na web, com diversas formas de análise, mas selecionamos 15 que especificamente levam em consideração questões de gênero, agrupando-os em ordem cronológica de criação desses testes: Bechdel (1985), Ellie Willis (2011), Finkbeiner (2013), Mako Mori (2013), Sexy Lamp (2013), Tauriel (2014), Maisy (2015), CM (2016), The Crystal Gems (2016), Ko (2017), Landau (2017), Villarreal (2017), Design Diversity (2020), Sloan (2020) e Young (2020). Além disso, por serem testes voltados para a representatividade de minorias discursivas (MOSCOVICI, 2000), assinalamos também aqueles que discutem tópicos relativos à sexualidade, caso do testes CM, e à raça/etnia, como no teste Ko. Os testes Design Diversity e Young apresentam ambos os tópicos, além das questões relacionadas a gênero.

Ao submetermos as personagens aos parâmetros de cada um desses testes, chegamos a conclusão de que ambas passaram em todos. Shinobu e Haruhi desempenham papéis fundamentais em suas respectivas narrativas, não sendo meras inclusões para o avanço do enredo. Suas histórias contribuem significativamente para enriquecimento da trama.

No caso de Shinobu, embora não seja protagonista de Demon Slayer, desempenha um papel fundamental dentro da organização de caçadores de demônios da qual faz parte, além de seus conhecimentos e habilidades com venenos terem sido peças chave para a derrota do principal antagonista da história, Muzan Kibutsuji, tornando-a uma das personagens mais relevantes da trama. Seu objetivo de vingar a morte da irmã e derrotar Muzan a conectou diretamente ao protagonista Tanjiro, porém sem subjugar sua história em prol da narrativa do personagem principal, mas sim estabelecendo um propósito compartilhado. Já Haruhi, é protagonista de seu mangá, mas não está envolta em clichês ou estereótipos excessivos. Ela, como em muitos mangás shoujo, está inserida em um enredo romântico, no entanto, suas relações com os outros personagens, tanto homens quanto mulheres, também recebe uma atenção significativa. Isso se deve também ao fato de a personagem ter uma visão ampla sobre papéis de gênero, não sentindo que precisa necessariamente se enquadrar no binarismo heteronormativo.

A indústria de mangás busca crescente interesse em promover a inclusão e diversificação de demografias, bem como explorar uma gama variada de temas. No entanto, a questão da representatividade feminina nas narrativas dos mangás é complexa, embora os testes tenham desempenhado um papel importante em evidenciar a representação de gênero nas mídias, eles possuem limitações. Por exemplo, o Teste de Bechdel não considera a profundidade ou qualidade da representação feminina, mesmo que haja meninas e/ou mulheres em uma história, elas ainda podem ser unidimensionais ou cumprirem papéis estereotipados. As personagens femininas precisam ter histórias que as desenvolvam como indivíduos, permitindo que o público se conecte emocionalmente com elas.

7 CONCLUSÃO

No presente artigo, buscamos refletir sobre a representatividade feminina em mangás shounen e shoujo, para isso, selecionamos duas personagens de mangás populares representando cada um dos dois gêneros citados e as submetemos aos parâmetros de 15 testes de representatividade de gênero. Após termos feito isso, concluímos que o fato de as personagens Shinobu e Haruhi terem sido aprovadas nos testes sugere que a construção contemporânea de narrativas em mangá está explorando personagens femininas com maior profundidade. No entanto, isso também ressalta que os próprios testes podem não ser suficientes para avaliar a qualidade da representatividade feminina nas histórias, sendo necessário repensar a evolução dos gêneros, bem como sua aplicabilidade às nomenclaturas tradicionais e aos próprios testes criados para medir o grau de representatividade de gênero.

REFERÊNCIAS

BUTLER, J. **Problemas de gênero**: feminismos e subversão da identidade. 16. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

BUTLER, J. Críticamente subversiva. In: JIMÉNEZ, R. M. M. (ed.). **Sexualidades transgresoras**: uma antologia de estudos queer. Barcelona: Icaria, 2002. Cap. 2. p. 55-79.

DAUGHERTY, S. **In the Name of the Moon**: female mangaka and the manga industry. 2020. 40 f. TCC (Graduação) - Curso de Language And World Business-Japanese, Universidade do Tennessee, Knoxville, 2020. Disponível em: https://trace.tennessee.edu/utk_chanhonoproj/2359/. Acesso em: 26 set. 2024.

DOYON, P. Shyness in the Japanese EFL Class: why it is a problem, What it is, What causes it, and what to do about It. **The Language Teacher**, Tóquio, v. 24, n.1, p. 11-16, jan. 2000. Disponível em: https://jaltpublications.org/sites/default/files/pdf/the_language_teacher/jan00.pdf. Acesso em: 26 set. 2024.

DRUMMOND-MATHEWS, A. What boys will be: A Study of Shonen Manga. In: JOHNSON-WOODS, T. **Manga**: an anthology of global and cultural perspectives. London And New York: Continuum, 2010. p. 62-76.

FLIS, D. Straddling the Line: how female authors are pushing the boundaries of gender representation in japanese shonen manga. **New Voices In Japanese Studies**, Sydney, v. 10, p. 76-97, 2018.

GOTOUGE, K. **Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba**. San Francisco: Viz Media, 2018.

GRAVETT, P. **Manga**: sixty years of japanese comics. Reino Unido: Lawrence King, 2004.

HATORI, B. **Ouran High School Host Club**. San Francisco: Viz Media, 2005.

LOPES, S. X.; SANTOS, G. S. O lado feminino da força: primeira trilogia stars wars e a representatividade feminina na cultura pop. **Cadernos de Gênero e Tecnologia**, Curitiba, v. 12, n. 39, p. 52-70, jan.-jun. 2019.

MAGALDI, C. A.; MACHADO, C. S. Os testes que tratam da representatividade de gênero no cinema e na literatura: uma proposta didática para pensar o feminino nas narrativas. **Textura**, v. 18, p. 250-264, 2016.

MICAH, G. **English Translations of Gender Nonconformity in Shōjo Manga and Anime**: a trans-queer materialist feminist analysis. 2022. 301 f. Tese (Doutorado) - Curso de Translation Studies, Universidade de Edimburgo, Edimburgo, 2022.

MOSCOVICI, S. **Social representations**. Explorations in social psychology. Cambridge: Polity Press, 2000.

SUTER, R. Reassessing manga history, resituating manga in history. In: OTMAZGIN, N.; SUTER, R. (ed.). **Rewriting history in manga**. Palgrave Macmillan, New York, 2016. p. 175-183.

