

Pra lá de onde o gênero faz a curva: as mudanças no perfil do público leitor de mangás *shoujo* e *shounen*¹

The point of gender no return: changes on the profile of *shoujo* and *shounen* manga readers

Beatriz Corrêa Oscar da Silva²

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Carolina Alves Magaldi³

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

Laura Rodrigues de Freitas⁴

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)



10.11606/2316-9877.Dossie.2023.e218636

Resumo

Almeja discutir a intrínseca relação entre gênero e mangá para que possamos compreender as mudanças contemporâneas no perfil do público leitor de *shoujo* e *shounen*. Para tal, exploramos o histórico do mangá como narrativa e representação dos perfis femininos e masculinos, discutimos os pormenores dos subgêneros *shoujo* e *shounen* e analisamos os mangás de maior destaque entre leitores do gênero oposto ao alvo da demografia em questão, partindo de pressupostos da Estética da Recepção de Hans Robert Jauss (1994 [1970]), de forma a problematizar as alterações contemporâneas nos quadrinhos japoneses.

Palavras-chave: Mangá. Gênero. Estética da recepção. Black Butler. Survival Game Club.

¹ Apresentado na Sessão Temática 12 - "Quadrinhos, História e Sociedade", modalidade presencial, em 24 ago. 2023. Disponível em: <https://youtu.be/wmml2jz5hGY?t=2812>. Acesso em: 10 nov. 2023.

² Graduada no curso de Letras-Licenciatura com ênfase em inglês e Letras-Bacharelado em Tradução também com ênfase em inglês pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mails: beatriz.correa@estudante.ufjf.br, biaoscar27@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-0607-9383>.

³ Graduada e mestra em Letras, doutora em Estudos Literários, todos os títulos pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), obtidos com bolsa CAPES e com doutorado sanduíche pelo grupo Coimbra. E-mail: carolina.magaldi@ufjf.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1240-2026>.

⁴ Graduanda no curso de Letras-Bacharelado em Tradução com ênfase em inglês pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). E-mails: laura.freitas@estudante.ufjf.br, laura.rdef@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9726-404X>.

Abstract

It aims to discuss the intrinsic relations between gender and manga, in order to grasp the contemporary changes on the profile of *shoujo* and *shounen* manga readers. To that end, we explore the history of manga as a narrative, as well as a representation of feminine and masculine patterns; we discuss the characteristics of *shoujo* and *shounen* subgenres; as well as analyze the most popular manga among readers whose gender opposes the demographic of said work, while substantiating this study through Hans Robert Jauss's Aesthetic of Reception Theory (1994 [1970]), as a means to problematize the contemporary turns in Japanese comics.

Keywords: Manga. Gender. Reception Theory. Black Butler. Survival Game Club.

Introdução

Neste estudo, discutimos as relações entre gênero e mangá, analisando a gênese da limitação dos gêneros textuais dos quadrinhos japoneses ao público-alvo masculino ou feminino.

Para tal, partimos de uma análise bibliográfica da estrutura e historiografia dos mangás, destacando suas mudanças no âmbito de conteúdo e perfil leitor, além de expor qualitativamente os – escassos –, dados recentes das preferências desse público, relacionando-os com duas obras de “perfis invertidos”: *Black Butler* (Toboso, 2012), um *shounen* cercado por leitoras, e *Survival Game Club* (Matsumoto, 2010), um *shoujo* aclamado por leitores.

Assim, buscando comprovar a obsolescência da divisão demográfica atual para quadrinhos japoneses, explicitaremos pontos de diálogo entre obra, literatura, leitor e sociedade mediante as proposições pertinentes à Estética da Recepção de Hans Robert Jauss (1994 [1970]).

1 - Histórico do mangá

Mangá é um termo utilizado para se referir às histórias em quadrinho japonesas. Nelas, é possível encontrar personagens típicos do imaginário japonês - samurais, heróis, garotas mágicas, detetives, adolescentes comuns, ninjas etc. –, fazendo com que os leitores se deparem com as mais variadas histórias e personagens, uma vez que os mangás compreendem um número significativo

de demografias e subgêneros. Sua história é marcada por influências artísticas transnacionais vindas da própria cultura japonesa e de países ocidentais, constituindo uma amálgama entre oriente e ocidente chamada em japonês de *wakon yousai* ou “espírito japonês, aprendizagem ocidental” (Gravett, 2004, p.18, tradução nossa⁵).

Com a popularização das tiras e das revistas no início do século XX, as principais editoras japonesas aderiram à forma de expressão e transformaram os mangás em uma indústria de massa. A maior delas, *Kodansha*, lançou três revistas voltadas para grupos distintos: a *Shounen Kurabu* (1914) para meninos, a *Shoujo Kurabu* (1923) para meninas e a *Younen Kuraku* (1926) para crianças ainda mais novas.

Os mangás atingiram um status respeitável quando o Ministério da Educação japonês criou uma premiação de mangás nos anos 1990, reconhecendo-os, assim, como um recurso cultural e artístico do Japão. Já a partir dos anos 2000, o governo japonês passou a explorar as vantagens do mangá, visando promover uma imagem positiva do Japão a nível nacional e internacional, o *Cool Japan*. Assim, ele se tornou um produto cultural respeitado, um objeto de estudos acadêmicos e um instrumento de *soft power* (SUTER, 2016).

2 - Divisão de gêneros por público-alvo

Visando destacar as duas maiores demografias japonesas de mangá, *shoujo* e *shounen*, podemos observar particularidades em seu surgimento e expansão. No período pós-guerra, novas revistas de mangá surgiram e sua produção cresceu vertiginosamente, contando com histórias caracterizadas por temas mais leves e de tom humorístico. Uma das obras de maior sucesso do período foi *Sazae-san* (1946-1974), com a primeira protagonista feminina a aparecer em quadrinhos semanais japoneses, da artista Machiko Hasegawa, uma das poucas mulheres que criavam mangás. O sucesso gerado pelas aventuras da personagem que dá nome à história abriu caminho para que mais mulheres buscassem a carreira como *mangaka*, o que aconteceu algum tempo depois, na

⁵ Japanese spirit, Western learning.

década de 1970 com os mangás *shoujo*, demografia que abarca mangás criados para meninas adolescentes. As revistas e os próprios mangás eram e ainda são categorizados de acordo com o gênero e com a idade de seus leitores. Segundo Ogi (2001, p. 181, tradução nossa⁶), “(...) mangás são textos engendrados com premissas ideológicas especiais que dividem o mundo em esferas para homens e mulheres”.

Até os anos 1960, os mangás *shoujo* eram produzidos por homens que criavam histórias de acordo com o que acreditavam ser do gosto feminino. Já na década seguinte, as mulheres passaram a dominar a indústria do *shoujo*, formando uma geração artística inovadora, especialmente se for levado em conta o sucesso das “Magníficas 24” (*hana 24 nengumi*), termo que se refere às autoras Moto Hagio, Riyoko Ikeda, Yumiko Oshima, Keiko Takemiya e Riyoko Yamagashi, a maioria delas nascida no ano 24 da Era Showa (1926-1989), i.e., em 1949. Elas transformaram o mangá *shoujo* ao introduzirem as características atualmente associadas a ele: quebra de barreira dos quadros, uso de simbolismos, olhos grandes, brilhantes e expressivos (Schodt, 1983; Gravett, 2004; Shamoon, 2008; Prough, 2010).

Segundo Itoh (2016), apesar de hoje o termo *shoujo* ser utilizado para se referir à demografia de mangá para meninas e às próprias meninas de até vinte anos de idade, essa palavra foi criada durante o processo de modernização do Japão, após o fim da Era Meiji (1868-1912), quando houve uma série de mudanças no sistema escolar do país. Até os anos 1890, a palavra *shounen*, que significa “jovem”, era usada para falar sobre meninos e meninas. Quando a revista *Shoujo Kai* foi criada, em 1902, a expressão *shoujo* passou a designar apenas meninas e o termo *shounen* passou a se referir apenas a meninos. Sobre a concepção e consolidação do termo, Itoh (2016, p. 2-3, tradução nossa⁷) disserta:

⁶ (...) manga are engendered texts with special ideological assumptions which divide the world into spheres for women and men.

⁷ From the 1910s through the 1930s, education for girls in Japan changed rapidly. After the Civil Code was introduced in 1893, girls were given the opportunity to go to girls' schools. And the curriculum gradually shifted to a focus on producing “good wives/wise mothers.” While the education for girls centered on practical matters such as housekeeping, girls made communities where they could develop modern ideas. One of the most important mediums they used to communicate with each other was the girls' magazine. Through their communication, the image of shōjo, or girls was created. The shōjo community developed significantly by the 1930s with the publication of shōjo magazines, and many girls participated in the community to practice their shōjo identity. On the one hand, those girls were educated to become a “good wife/wise mother,”

De 1910 até os anos 1930, a educação para meninas no Japão mudou rapidamente. Depois que o Código Civil foi introduzido, em 1839, as meninas tiveram a oportunidade de frequentar escolas exclusivas para elas. O currículo gradualmente passou a focar em produzir “boas esposas/mães sábias” [*ryousai kenbo*]. Enquanto a educação para meninas era centrada em atividades práticas como cuidados com a casa, elas criaram comunidades nas quais poderiam desenvolver ideias modernas. Um dos meios mais importantes que elas usavam para se comunicarem umas com as outras eram as revistas para garotas. Através de sua comunicação, a imagem de *shoujo*, ou meninas, era criada. A comunidade *shoujo* se desenvolveu significativamente nos anos 1930 com a publicação de revistas *shoujo*, e muitas garotas participavam da comunidade para praticar suas identidades de *shoujo*. Por um lado, elas eram educadas para se tornarem “boas esposas/mães sábias”, o tipo de mulher que mantém sua família apoiando a sociedade patriarcal. Por outro, entretanto, a imagem de *shoujo* na mídia também representava modernização.

Essas meninas adolescentes criaram sua própria subcultura (*shoujo bunka*) a partir de revistas que visavam um formato mais atrativo para leitoras meninas, utilizando um conceito fabricado pela mídia e pelas músicas no sistema escolar. Com o tempo, o termo não mais se referia apenas a meninas, mas também a convenções estéticas e a tropes narrativos, com os mangás *shoujo* representando uma versão artística das revistas (Takahashi, 2008). Considerando a formação desse conceito, pode-se descrever o termo *shoujo* no contexto das histórias em quadrinhos como “(...) um modelo de identidade ou individualidade, moldado pela sociedade patriarcal e pelos desejos masculinos, mas também formado pelas próprias meninas, oscilando entre resistência e conformidade como todas as subculturas fazem” (Berndt, 2019, p. 4, tradução nossa⁸).

Em uma consulta ao portal MyAnimeList, o mais completo e variado banco de dados de animes e mangás na internet, foi possível verificar a existência de 7980 mangás *shoujo*, dos quais 5912 (aproximadamente 65%) são classificados como romances, mas apenas 33 são da categoria denominada Girls Love (amor

the kind of woman who maintained her family in support of the patriarchal society. On the other hand, however, the image of *shôjo* in media also represented modernization.

⁸ [...] a model of identity, or selfhood, shaped by patriarchal society and men’s desire, but also formed by girls themselves, swaying between resistance and conformity as all subcultures do.

entre garotas) e 180, Boys Love (amor entre garotos). Esses dados revelam, novamente, um padrão heteronormativo e conservador nessa literatura.

As características mais notáveis do *shoujo* são, definitivamente, sua arte peculiar e a predominância das narrativas *slow burn*. Esse termo costuma se aplicar a narrativas de romance; se refere a histórias que optam por um desenvolvimento mais lento dos sentimentos amorosos entre os personagens, o que é comum no Japão, já que as relações interpessoais no país são caracterizadas por maior timidez, comportamento cauteloso e formalidades (Doyon, 2000). Assim, em mangás *shoujo*, atos como tratar alguém pelo primeiro nome; contato físico sem aparente necessidade; sair junto com uma pessoa; e assim por diante são etapas importantíssimas que levam vários capítulos para acontecer.

É possível observar, tanto na ilustração de capa para a revista *Shoujo Gahou* (figura 1) de setembro de 1928, quanto nessa arte oficial de *Sakura Saku* (figura 2) publicada em junho de 2021 na capa da revista *Bessatsu Margaret*, a presença de meninas com traços delicados: nariz afinado, membros e dedos esguios, bem como o cabelo de aspecto leve e em pouca quantidade. Além disso, mais claramente na segunda imagem, a predominância de cores em tom pastel.

Figuras 1 e 2 - Ilustração de capa para a revista *Shoujo Gahou* e arte oficial de mangá *shoujo* publicada em revista contemporânea



Fonte: Kashou Takabatake, 1928. Disponível em: <https://kikuyo.iri-project.org/content/?doi=kikuyo0/6PF000005V>. Io Sakisaka, 2021

Disponível em: <https://www.cdjapan.co.jp/product/NEOBK-2602952>. Acesso em: 12 mar. 2024.

Ao contrário do que parece ocorrer com o *shounen*, o público de obras *shoujo* é composto majoritariamente por meninas – 76,6% delas, contra 23,1% de meninos, afirmam consumir a demografia (Line Research, 2020). Isso, contudo, não significa que a demografia tenha permanecido a mesma desde o século XX – pelo contrário, há esforços crescentes para sua ampliação, a começar pelos *shoujo* de romance homoafetivo, como *Patalliro!* (Mineo, 1979), que vira completamente do avesso as expectativas para um mangá dessa demografia, e *Bloom into you* (NIO, 2017).

No que concerne ao mangá *shounen*, Drummond-Mathews (2010) e Gravett (2004) afirmam que se trata do maior segmento do mercado de mangás, sendo a demografia de maior vendagem. É possível resgatar essa demografia pelo menos desde a Segunda Guerra Mundial, com obras de propaganda para a guerra (Drummond-Mathews, 2010). No entanto, essas revistas e Osamu Tezuka, o mangaka que basicamente representa a revolução nos mangás pós-segunda guerra, foram vitais para o *boom* do *shounen*, e é por isso que discutiremos aqui as obras posteriores a esse contexto. Com histórias voltadas para meninos, as primeiras revistas de mangá criadas para esse grupo foram a *Shounen Magazine* e a *Shounen Sunday*, lançadas no mesmo dia em 17 de março de 1959. Desde então, foram criadas diversas revistas para garotos com variadas temáticas: esportes, como *Slam Dunk*; guerra, como *Hadashi no Gen*; horror, como *Death Note*; histórias de samurai, como *Rurouni Kenshin*; robôs gigantes, como *The Mazinger Z*; aventura, como *Dragon Ball*; entre outros (Drummond-Mathews, 2010; Ito, 2008).

Em 1968, a revista *Shounen Jump* foi lançada e segue sendo a maior revista de mangás japoneses até hoje, tendo vendido 1,4 milhões de cópias físicas por semana em 2022 e 700 mil cópias digitais no mesmo ano. Esse número expressivo de vendas pode ser explicado pelos valores de amizade, perseverança e vitória contidos nas obras que a revista publica (Gravett, 2004).

Tradicionalmente, mangás *shounen* são direcionados a meninos entre doze e dezoito anos. Apesar disso, desde o final da década de 1960, as revistas *shounen* passaram a permitir vulgaridade, nudez e violência em suas publicações, o que permanece típico nos dias de hoje (Drummond-Mathews,

2010), levando ao seguinte questionamento: Quais conteúdos são característicos do público almejado pelos mangás *shounen*?

Em uma nova consulta ao portal MyAnimeList, constatou-se que são listados 3480 mangás *ecchi*, dos quais 619 são da demografia *shounen*, o que equivale a aproximadamente 17,7%. Não é, nem de longe, a maioria, mas causa preocupação o fato de quase um quinto de todos os mangás *shounen* publicados ter foco na sexualização feminina.

No que tange a estrutura narrativa, um volume significativo de bibliografias aponta a presença quantitativamente esmagadora de mangás que seguem a jornada do herói idealizada por Joseph Campbell em *The hero with a thousand faces* (1949). Drummond-Matthews (2010, p. 70-71, tradução nossa⁹), especificamente, destaca as seguintes seções:

O chamado da aventura

O herói vive no mundo, até que algo acontece para romper o fluxo normal ou usual das coisas [...].

A recusa do chamado

Às vezes, o herói recusa o chamado. Claro, não haveria história se o herói realmente conseguisse recusar esse chamado. Normalmente, o herói que recusa é forçado a mudar de ideia, seja por forças irresistíveis, ou por ser literalmente jogado no desconhecido [...].

⁹ The Call to Adventure

The hero is living in the world when something happens to disrupt the normal or usual flow of things.

Refusal of the Call

Sometimes the hero refuses the call. Of course, there would be no story if the hero succeeded in refusing this call. Usually the hero who has refused is forced to change his mind whether by irresistible forces or by being literally thrown into the unknown.

Crossing the Threshold

The threshold is the barrier between the known world and the unknown world.

Initiation

Once the hero has crossed from the known world into the unknown world, she faces many trials and tests. These can be physical or spiritual in nature. [...] Typically, the initiation period reaches a very low point at which the hero is in as much danger as can be imagined. This point is the moment of apparent death or defeat. In *Dragon Ball* and other manga in which there is a focus on combat, this moment is often a death or a near-death experience in battle.

The Return

The hero who overcomes the initiation phase has learned skills and achieved some boon that he uses to revitalize the world. This boon could be magical power (like Recca's flame), a special weapon (like Kenshin's reverse-blade sword), or unique knowledge or insight into one's own powers (like Goku's transformative powers). The return phase is often characterized by flight or a chase, and is often the last stand for the nemesis. Once this last battle has been won, the world has been saved, or the crisis has been averted, the hero returns to living in the world in preparation for the next journey. Of course, the world of manga is not the world of Hollywood and is therefore not bound to provide a happy ending. If the hero loses that last battle, he might return to the world in tragedy, but he will still prepare for the next journey.

A passagem pelo primeiro limiar

O limiar é a barreira entre o mundo conhecido e o mundo desconhecido [...].

Iniciação

Uma vez que o herói tenha saído do mundo conhecido para o mundo desconhecido, ele encontra muitos julgamentos e testes, que podem ser de natureza física ou espiritual [...]. Tipicamente, o período de iniciação chega a um ponto grave, no qual o herói se encontra no maior perigo imaginável. Esse ponto é o momento de aparente derrota ou morte. Em *Dragon Ball* e outros mangás que possuem foco no combate, esse momento é frequentemente uma experiência de morte ou quase morte em batalha.

O retorno

O herói que ultrapassa a fase de iniciação já adquiriu habilidades e alguma bênção/dádiva que ele utiliza para revitalizar o mundo. Essa dádiva pode ser poder mágico (como a chama de Recca [de *Flame of Recca*]), uma arma especial (como a espada sakabatō de Kenshin) ou conhecimento/percepção de seus próprios poderes (como os poderes de transformação de Goku). A fase de retorno costuma ser caracterizada por uma fuga ou perseguição, bem como pelo confronto final com a *nêmesis*. Quando essa última batalha é vencida, o mundo é salvo ou a crise é superada, o herói retorna ao mundo para se preparar para a próxima jornada. Claro, o mundo dos mangás não é o mundo de Hollywood e, portanto, não garante prover um final feliz. Se o herói perde a última luta, ele pode até voltar para um mundo sob tragédia, mas ainda irá se preparar para a próxima jornada.

Já com relação ao público leitor, o autor aponta que, apesar de o *shounen* ser uma demografia voltada para o público masculino, desde o final do século XX e início do século XXI, a crescente expansão de temas e abordagens dessas obras consegue atrair a maior parte das pessoas e, assim, “aqueles que produzem mangás precisam conseguir a atenção de todos, de crianças a avós, de donas de casa a assalariados” (Drummond-Mathews, 2010, p. 73, tradução nossa¹⁰). Logo, a presença de uma audiência feminina mais expressiva começou a impactar as histórias contidas nas revistas, que passaram a incluir romance e personagens femininas com maior relevância nas histórias, algumas sendo, inclusive protagonistas (Drummond-Mathews, 2010). Isso fica ainda mais evidente ao se considerar uma pesquisa conduzida em 2012 pela *Shueisha*,

¹⁰ Manga producers must appeal to everyone from children to grandparents, housekeepers to salarymen.

editora da *Shounen Jump*, que revelou que quase 50% do público da revista é composto por mulheres, além de que muitos mangás publicados nesta são dominados pelo público feminino (*Haikyū!!*, *Gintama*, entre outros). Ademais, o mercado de mangás para meninos antes dominado por homens passou a contar também com mulheres, que criaram obras de grande sucesso, como os títulos *Kimetsu no Yaiba* (*Demon Slayer*), *Magi*, *Ao no Exorcist* (*Blue Exorcist*), *Inu-Yasha* e *Noragami*. Já obras como *JoJo's Bizarre*

Adventure: Stone Ocean, *Fullmetal Alchemist*, *Jujutsu Kaisen*, *Koe no Katachi* e *Chrno Crusade* estão contribuindo para a desconstrução da ideia de que os leitores dessa demografia são atraídos apenas por violência e vulgaridade, expandindo ainda mais o escopo de categorias e gêneros do *shounen*.

Assim, podemos considerar que os públicos-alvo dos mangás *shoujo* e *shounen* são heterogêneos, fazendo com que a divisão das histórias por gênero seja pouco contemplativa, pois, afinal, não leva em conta as variáveis relações entre obra, autor, contexto de publicação e leitores, em seus diversos gêneros sociais, bagagem cultural e experiências pessoais. Esse ponto representa uma falha grave na concepção de estudiosos como Hans Robert Jauss (1994 [1970]), que defende em sua *Estética da Recepção*, a imprescindibilidade de se considerar essas questões nos estudos literários.

3 - Fundamentação teórica e metodologia

O aporte teórico do presente estudo é fundamentado pela teoria da Estética da Recepção, inaugurada em 1967 por Hans Robert Jauss na conferência “o que é e com que fim se estuda história da literatura” e a publicação de *A história da Literatura como provocação à Teoria Literária*. Para os pesquisadores da época, a intenção autoral era como uma entidade intocável que ditava a interpretação pretensamente correta de um determinado texto; o trabalho de Jauss investiu contra essa linha de pensamento ao resgatar a importância do estudo histórico e do papel do leitor em uma análise literária (Caymmi, 2006).

Além disso, ao analisar as teorias literárias Marxista e Formalista, identificou que, apesar de opostas, ambas apresentavam a mesma carência: “uma resposta satisfatória à relação entre literatura e história, seja no que

privilegia a chave estética, a Escola Formalista, seja na chave da representação, a Escola Marxista” (Caymmi, 2006, p. 15). Assim, Jauss buscou responder a essa problemática pelo estudo da recepção, ou seja, dos diferentes efeitos que a obra desperta nos leitores de diferentes épocas e contextos, o que, segundo o pesquisador, seria o principal objetivo da produção literária e de quem a produziu.

Jauss (1994 [1970]) elaborou sete teses para fundamentar a Estética da Recepção, sendo as quatro primeiras voltadas para os principais conceitos da nova historiografia literária e as três últimas focadas nos princípios metodológicos dessa vertente teórica.

Assim, duas das obras que foram selecionadas de forma a suscitar reflexões sobre questões de gênero em mangás foram *Black Butler* (Kuroshitsuji; Toboso, 2012) e *Survival Game Club* (Sabagebu; Matsumoto, 2010), devido a serem o mangá *shounen* pesquisado de maior público feminino e o mangá *shoujo* de maior público masculino entre o público ocidental, de acordo com o site *MyAnimeList*, que é o mais famoso banco de dados para mangá e anime. Elas são analisadas à luz das sete teorias da Estética da Recepção de Jauss.

Black Butler é escrito e ilustrado por Yana Toboso, sendo publicado na revista *GFantasy* desde 2006. Tem como pano de fundo a Inglaterra vitoriana e segue as missões do jovem Ciel Phantomhive e seu mordomo Sebastian, que na verdade é um demônio. Já *Survival Game Club*, de Hidekichi Matsumoto, foi serializado na revista *Nakayoshi* de 2010 a 2016 e protagonizado por Momoka Sonokawa, que acaba entrando no excêntrico clube de sobrevivência de sua escola.

4 - Análise

É possível perceber elementos contidos nesses mangás que dialogam com as sete teses formuladas por Jauss. Na primeira tese, o autor sugere que a relação dialógica entre leitor e obra é o pressuposto da história da literatura, sendo o leitor uma entidade real e figura central da renovação historiográfica que propõe. No caso de ambos os mangás, essa tese é identificável a partir das seções denominadas *afterwords*, que servem como meio de interação entre autor e leitores, nas quais os artistas podem contar um pouco sobre questões de seu

cotidiano, curiosidades sobre os personagens e processos envolvidos na produção do quadrinho em questão.

Já a segunda tese, introduz o conceito de “horizonte de expectativas”, que serviria como meio de se analisar objetivamente a experiência literária, correspondendo ao conhecimento prévio que os leitores possuem, cujas bases se encontram nas experiências com outras obras e vivências, permitindo a compreensão e recepção da obra em questão. Além disso, as obras literárias contêm elementos que tornam possível a descrição do horizonte de expectativas presente no momento de produção. No caso de *Black Butler*, sendo um *shounen*, temos um foco maior nas missões realizadas pelo protagonista, particularmente nos processos de investigação e nas lutas travadas com os antagonistas. Já *Survival Game Club* está repleto de elementos típicos de mangás *shoujo*: meninas fofas que possuem olhos grandes e brilhantes, uma “mascote” que atua como fiel escudeiro, meninos bonitos e charmosos e páginas repletas de flores e brilhos (figuras 3 e 4).

Figuras 3 e 4 - *Black Butler* e *Survival Game Club*



Fonte: Disponíveis, respectivamente, em: <https://www.mangago.me/read-manga/kuroshitsuji/an/kuroshitsuji-chapter-82.html/8/> e <https://www.mangago.me/read-manga/sabagebu/mf/v01/c002/17/>. Acesso em: 06 nov. 2023.

Além de apresentar esses elementos que iriam de encontro às expectativas dos leitores com relação aos gêneros *shoujo* e *shounen*, ambas as obras apresentam diálogos intertextuais que poderiam despertar o conhecimento prévio dos leitores. *Black Butler* apresenta figuras famosas da história inglesa como a rainha Vitória e o escritor Arthur Conan Doyle, enquanto *Survival Game Club* faz referência à personagem Jill Valentine do jogo *Resident Evil* (1999).

Na terceira tese, Jauss afirma que o horizonte de expectativas de uma obra possibilita a determinação de seu caráter artístico, através do modo e do grau de seu efeito sobre um certo público. Tece comentários também sobre o conceito de distância estética, que corresponde à distância entre o horizonte de expectativas já existente e uma nova obra. Quando a distância é reduzida, a obra se mantém no horizonte de expectativas já conhecido, atendendo às expectativas presentes nas tendências literárias do período; já quando a distância é aumentada, há uma mudança no horizonte de expectativas. Apesar de terem elementos típicos de suas demografias, as duas obras selecionadas possuem elementos não tão característicos: *Black Butler* por conter uma estética semelhante à de mangás *shoujo*, com traços delicados, moças e jovens bonitos, brilhos e flores; e *Survival Game Club* por investir em uma temática típica de mangás *shounen*, já que suas personagens principais se interessam pelo manejo de armas de fogo, além dos designs de alguns personagens sexualizarem corpos femininos (figuras 5 e 6).

Figuras 5 e 6 - Ciel Phantomhive em *Black Butler* e Maya Kyoudou em *Survival Game Club*

Fonte: Disponíveis, respectivamente, em: <https://www.mangago.me/read-manga/kuroshitsuji/an/kuroshitsuji-chapter-67.html> e <https://www.mangago.me/read-manga/sabagebu/mf/v01/c003/19/>. Acesso em: 06 nov. 2023.

Com relação à quarta tese, Jauss considera que a diferença entre a compreensão passada e a presente de uma obra permite conhecer a história da literatura, pois a reconstrução do horizonte de expectativa da obra na época de sua criação possibilita a reconstrução das questões que o texto buscou responder e a interpretação tida pelos leitores do período.

Já a quinta tese aborda o caráter diacrônico da historicidade literária, uma obra deveria ser inserida na sua série literária e esse lugar não é fixo e depende das recepções que a obra terá. Um texto pode ser esquecido e negligenciado quando publicado, mas redescoberto depois, ao ser submetido a novas recepções.

Essas duas últimas teses se relacionam ao fato de tanto o mangá *shounen* quanto o *shoujo* em questão terem sua popularidade alavancada ao ganharem adaptações para animação; no entanto, é perceptível uma mudança nas reações de fãs ao longo do tempo, principalmente no que tange à sexualização das personagens, que passa a ser problematizada.

No que concerne à sexta tese, é abordado o aspecto sincrônico da historicidade literária, que deve ser encarada segundo as semelhanças, diferenças, coexistências e interrelações em uma mesma época. Além disso,

uma obra pode mudar de lugar em uma série literária de acordo com as recepções que tiver ao longo do tempo.

Finalmente, a sétima tese discorre sobre a função social da literatura, na qual o autor afirma que a história da literatura não se limita ao processo histórico no geral, mas também considera a função que a evolução literária exerce na sociedade, constituindo-a, influenciando comportamentos e suscitando mudanças de paradigmas.

Portanto, tanto a sexta quanto a sétima teses explicam como a desconstrução dos paradigmas presentes nas obras *shoujo* e *shounen* têm o potencial de impactar não só na forma como meninos e meninas consomem quadrinhos, mas também como enxergam a si mesmos e os papéis que exercem na sociedade. *Black Butler* e *Survival Game Club*, quando comparadas a obras do mesmo período de seus lançamentos, apresentam personagens que desafiam os parâmetros característicos de suas demografias, contando, por exemplo, com personagens femininas com seus próprios objetivos e capazes de defender a si mesmas.

É o caso de Elizabeth Midford, prima e noiva do protagonista de *Black Butler*, que, apesar de se vestir de forma delicada e feminina, é totalmente capaz de lutar contra as criaturas com que se depara no mangá, já que é uma exímia esgrimista. No que concerne ao mangá *Survival Game Club*, temos as alunas pertencentes ao clube de sobrevivência de seu colégio, no qual aprendem a utilizar armas de fogo para se defenderem, um interesse tipicamente relacionado ao universo masculino (figuras 7 e 8).

Figuras 7 e 8 - Elizabeth Midford em *Black Butler* e Momoka Sonokawa em *Survival Game Club*

Fonte: Disponíveis, respectivamente, em: <https://www.mangago.me/read-manga/kuroshitsuji/an/kuroshitsuji-chapter-57.html/30/> e <https://www.mangago.me/read-manga/sabagebu/mf/v01/c001/27/>. Acesso em: 06 nov. 2023.

Considerações finais

A presente pesquisa buscou discutir as relações entre gêneros – masculino e feminino –, e gêneros – textuais –, no âmbito da produção contemporânea de quadrinhos japoneses. Para tal, nos baseamos nas sete teses da Estética da Recepção de Jauss (1994 [1970]) para apresentar as características de duas obras das duas maiores demografias de mangá no Japão: o *shounen* de maior público feminino, *Black Butler* (Toboso, 2012), e o *shoujo* de maior público masculino, *Survival Game Club* (Matsumoto, 2010).

A primeira tese frisou a importância do diálogo entre leitores e autores, uma vez que é por meio desse contato que essas demografias são constituídas e moldadas. Já a partir da segunda e terceira teses, determinou-se que ambas as obras correspondem parcialmente ao horizonte de expectativas de mangás *shoujo* e *shounen*, pois ambas possuem características típicas da outra demografia.

A quinta tese, que discute o lugar de uma obra na literatura a partir de sua recepção, ressalta o fato de que *Black Butler* e *Survival Game Club*

apresentaram recepções diferentes ao longo do tempo, como as crescentes críticas relacionadas à sexualização dos personagens menores de idade, o que se aplica, também, ao horizonte de expectativas de obras típicas de suas respectivas demografias. Ou seja, o lugar dessas obras e suas demografias não é fixo na concepção de seus leitores, apesar de a divisão formal determinada pelo mercado editorial permanecer a mesma.

Por meio da sexta e sétima teses, discutiu-se o impacto nos leitores, bem como a função social das obras analisadas, reconhecendo pontos que desconstruíram o padrão esperado de suas demografias, além de denotar a importância dessa desconstrução para discussões pertinentes ao gênero.

Conclui-se, assim, que o dialogismo entre autor, obra e leitor foi impactado pela ampliação no público-alvo, com alterações percebidas na estética e na construção narrativa. Tais fenômenos de alteração no perfil tradicional de leitores(as) de mangá reiteram a necessidade da investigação acadêmica na área, em prol de fomentar um acompanhamento das novas tipologias que vêm sendo traçadas no universo dos quadrinhos japoneses, fazendo-se necessária uma revisão nos conceitos demográficos dos mangás.

Referências

BERNDT, J. Introduction: Shojo Mediations. In: BERNDT, J.; NAGAIKE, K.; OGI, F. (ed.). *Shojo across media: East Asian popular culture*. Palgrave Macmillan, Cham, 2019.

CAYMMI, S. T. A. *O portador inesperado: a obra de Dorival Caymmi (1938-1958)*. Tese (Mestrado em Letras) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 24 mar. 2006. DOI: <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.9037>.

DRUMMOND-MATHEWS, Angela. 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.

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://jalt-publications.org/sites/default/files/pdf/the_language_teacher/jan00.pdf. Acesso em: 2 abr. 2023.

GRAVETT, Paul. *Manga: sixty years of japanese comics*. UK: Lawrence King, 2004.

ITO, K. Manga in Japanese history. In: MACWILLIAMS, M. W. *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. New York: M. E. Sharpe, 2008. p. 26-47.

ITOH, Mayuko. Japanese shojo: emergence and developments of shojo in 1910s through 1930s Japan. *Arts & sciences electronic theses and dissertations*. St. Louis: Washington University in St. Louis, 2016.

JAUSS, Hans Robert. *A história da literatura como provocação à Teoria Literária*. São Paulo: Ática, 1994 [1970].

LINE RESEARCH (Org.). いま高校生がハマっているマンガは・・・?. Pesquisa publicada em 2020. Disponível em: <https://linersearch-platform.blog.jp/archives/35332218.html>. Acesso em: 16 abr. 2023.

MATSUMOTO, Hidekichi. *Survival Game Club!* Tóquio: Kodansha, 2010.

MINEO, M. *Patalliro!* Tóquio: Hakuensha, 1979.

MYANIMELIST. [Site Institucional]. Disponível em: <https://myanimelist.net/>. Acesso em: 06 nov. 2023.

MYANIMELIST. *Search Manga*. Disponível em: <https://myanimelist.net/manga.php?cat=manga&q=&type=0&score=0&status=0&mid=0&sm=0&sd=0&sy=0&em=0&ed=0&ey=0&c%5B%5D=a&c%5B%5D=b&c%5B%5D=c&c%5B%5D=f&genre%5B%5D=9&genre%5B%5D=27>. Acesso em: 09 nov. 2023.

MYANIMELIST. *Search Manga*. Disponível em: <https://myanimelist.net/manga.php?cat=manga&q=&type=0&score=0&status=0&mid=0&sm=0&sd=0&sy=0&em=0&ed=0&ey=0&c%5B%5D=a&c%5B%5D=b&c%5B%5D=c&c%5B%5D=f&genre%5B%5D=22&genre%5B%5D=25>. Acesso em: 09 nov. 2023.

MYANIMELIST. *Search Manga*. Disponível em: <https://myanimelist.net/manga.php?cat=manga&q=&type=0&score=0&status=0&mid=0&sm=0&sd=0&sy=0&em=0&ed=0&ey=0&c%5B%5D=a&c%5B%5D=b&c%5B%5D=c&c%5B%5D=f&genre%5B%5D=26&genre%5B%5D=25>. Acesso em: 09 nov. 2023.

MYANIMELIST. *Search Manga*. Disponível em: <https://myanimelist.net/manga.php?cat=manga&q=&type=0&score=0&status=0&mid=0&sm=0&sd=0&sy=0&em=0&ed=0&ey=0&c%5B%5D=a&c%5B%5D=b&c%5B%5D=c&c%5B%5D=f&genre%5B%5D=28&genre%5B%5D=25>. Acesso em: 09 nov. 2023.

MYANIMELIST. *Shoujo Manga*. Disponível em: <https://myanimelist.net/manga/genre/25/Shoujo>. Acesso em: 09 nov. 2023.

NIO, N. *Bloom into you*. Los Angeles: Seven Seas Entertainment, 2017.

OGI, F. Gender insubordination in Japanese comics (manga) for girls. In: LENT, John A. *Illustrating Asian comics, humor magazines and picture books*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2001, p. 171-186.

PROUGH, J. Shoujo manga in Japan and abroad. In: JOHNSON-WOODS, T. *Manga: an anthology of global and cultural perspectives*. London And New York: Continuum, 2010. p. 93-106.

RESIDENT Evil 3: nemesis. Osaka: Capcom, 1999. Jogo eletrônico.

SCHODT, F. L. *Manga! manga! the world of japanese comics*. New York: Kodansha International, 1983.

SHAMOON, D. Situating the shoujo in shoujo manga: teenage girls, romance comics, and contemporary Japanese culture. *In: MACWILLIAMS, M. W. Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime.* New York: M. E. Sharpe, p. 137-154, 2008.

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.

TAKAHASHI, M. Opening the closed world of Shōjo Manga. *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime.* New York: M. E. Sharpe, 2008. p. 114-136.

TOBOSO, Yana. *Black Butler.* São Paulo: Panini Comics, 2012.

Recebido em: 10.11.2023.

Aprovado em: 15.02.2023.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional