UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

CENTRO DE HUMANIDADES

CURSO DE BIBLIOTECONOMIA

FRANCISCO WESLLEY AZEVEDO MARCIANO

AS CONTRIBUIÇÕES DOS MANGÁS COMO FERRAMENTA PARA O GOSTO E PRÁTICA LEITORA

Artigo apresentado ao Curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Biblioteconomia.

Orientador(a): Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes

Aprovado em 13/03/2025.

Banca examinadora:

Prof(a) Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof(a) Prof. Dr. Antonio Wagner Chacon Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Flávio Sousa de Andrade Junior
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Fortaleza
2025

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso investiga as contribuições das histórias em quadrinhos (HQ`s), especificamente os mangás, como ferramenta para incentivar o gosto e a prática da leitura entre jovens leitores. A pesquisa aborda a falta de gosto pela leitura na população brasileira e propõe os mangás como uma solução atrativa devido à sua linguagem fluida e ilustrativa. A metodologia utilizada inclui uma pesquisa de campo com estudantes de Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará (UFC), participantes de outras universidades e não acadêmicos, utilizando questionários semiestruturados para coletar dados. Os resultados mostram que os mangás são eficazes em despertar o interesse pela leitura, especialmente entre adolescentes e jovens adultos, e podem servir como porta de entrada para outros tipos de literatura, como mostrado ao longo da pesquisa. A conclusão destaca a importância de atividades como clubes de leitura e oficinas de criação de mangás para promover a leitura de forma mais inclusiva e prazerosa. Além disso, o estudo sugere que integrar mangás em ambientes educacionais pode aumentar o engajamento dos alunos e fomentar um amor pela leitura ao longo da vida.

Palavras-chave: Mangás; Leitura; Jovens leitores; Incentivo à leitura; Biblioteconomia.

ABSTRACT

This end-of-course work investigates the contributions of comic books, specifically manga, as a tool to encourage the enjoyment and practice of reading among young readers. The research addresses the lack of interest in reading within the Brazilian population and proposes manga as an attractive solution due to its fluid and illustrative language. The methodology includes field research with Library Science students from the Federal University of Ceará (UFC), participants from other universities, and non-academics, using semi-structured questionnaires to collect data. The results show that manga are effective in sparking interest in reading, especially among teenagers and young adults, and can serve as a gateway to other types of literature, as demonstrated throughout the research. The conclusion highlights the importance of activities such as reading clubs and manga creation workshops to promote reading in a more inclusive and enjoyable way. Additionally, the study suggests that integrating manga into educational settings can enhance students' engagement and foster a lifelong love for reading.

Keywords: Manga; Reading; Young readers; Reading incentive; Library Science.

1 INTRODUÇÃO

Estamos inseridos em um novo contexto social onde o consumo da informação se tornou parte essencial do nosso dia a dia, não que antes não consumíssemos informação; mas hoje, consumimos a informação de maneira mais agressiva e em grandes proporções devido ao fato de estarmos inseridos nessa tão famosa Sociedade da Informação com o auxílio tecnológico para aproximar o público-alvo (nós) do objeto (informação) na era digital.

Os bibliotecários, como parte integrante da sociedade e como mediadores da informação, têm uma importante missão de instruir a população em como extrair uma informação com qualidade diante desse cenário atual onde a informação é consumida rapidamente e disseminada de forma mais rápido ainda, devido os suportes tecnológicos da era digital da informação.

O tipo de conteúdo/produto informacional que cresce ano após ano e é o material de estudo desse trabalho de conclusão de curso é as Histórias em Quadrinhos (HQ´s), especificamente, os mangás. Mas, por talvez ser um produto de comunicação em massa, os mangás enfrentam um grave problema, pois são estereotipados como algo sem “relevância”, sem utilidade social e muitas vezes, infantilizado por grande parte do público que não consomem esse tipo de produto/material. Diante do cenário exposto, surgem alguns questionamentos que fazem com que o papel do bibliotecário seja fundamental para que se tenha uma compreensão diferente desse material informacional de massa, como os mangás.

Waldomiro Vergueiro (2005) desenvolveu uma pesquisa com o objetivo de mostrar como as HQ´s funcionam como meio de comunicação em massa e suas aproximações com os serviços de informação diante do novo cenário que se apresentava no ato da pesquisa.

Bari e Vergueiro (2007), apresentam a participação das HQ´s na formação de novos leitores através de depoimentos universitários, refletindo sobre como as histórias em quadrinhos nos casos relatados estavam relacionadas ao desenvolvimento destes leitores.

Santos e Vergueiro (2012) com a intenção de nortear educadores na utilização das HQ´s como ferramenta pedagógica, buscaram discutir formas eficazes de se implementar o uso das HQ´s de maneira produtiva nos ambientes educacionais. Vergueiro e Pigozzi (2013) tiveram como objetivo fomentar como a análise de uma HQ pode ser útil como prática pedagógica nos ambientes educacionais, em especial, a área de Ciências Sociais.

Uma dúvida que surge e faz com que esse estudo seja realizado é: em como o bibliotecário poderia contribuir para a análise do potencial existente nos mangás com relação ao desenvolvimento do público leitor e da prática leitura. Com o intuito de analisar os mangás e nortear todo este trabalho de conclusão de curso, vamos verificar “quais as contribuições dos mangás como ferramenta para o gosto e prática leitora nos ambientes educacionais”.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Os trabalhos selecionados para esta produção são de autoria e/ou coautoria de Waldomiro Vergueiro e outros autores que buscaram de alguma forma solidificar melhor a adesão das histórias em quadrinhos e mangás como um material de incentivo a leitura através de seu uso em ambientes educacionais e de informação. O mesmo é professor da escola de comunicação e artes da Universidade de São Paulo (USP). O professor Waldomiro desenvolveu uma pesquisa sobre o papel das HQ 's na indústria de comunicação de massa no ano de 1985 e, desde então, tem buscado se aprofundar cada vez mais nos estudos referentes à proposta que foi abordada em sua dissertação de mestrado. A seguir, discorremos sobre algumas investigações acerca da temática em questão.

No ano de 2005, realizou-se uma pesquisa bibliográfica com o intuito de mostrar que havia maior adesão às histórias em quadrinhos, de modo que elas estavam mais valorizadas. A produção apresenta como os bibliotecários se relacionam com as HQ´s, como as mesmas são vistas após anos de exclusão, suas características e como hoje funcionam como meio de comunicação em massa (Vergueiro, 2005).

Por serem mediadores da informação, os bibliotecários têm um papel social e político extremamente importante. Pois, devido à natureza de suas atividades como mediadores informacionais, os bibliotecários têm uma influência social ativa por estar em contato direto ou indireto com o público leitor, esteja este em um ambiente escolar, universitário, ou em qualquer unidade de informação.

Logo, tem-se aqui uma correlação entre mediador (bibliotecário), massas (público leitor) e material literário (Mangá). Por se tratar de um material produzido e utilizado para as massas, os Mangás tornam- se um material que precisa ser estudado e analisado adequadamente pelos bibliotecários, que se mostram como responsáveis pelo suporte físico deste e de outros materiais literários. Sem esse mediador da informação, há um distanciamento entre o suporte (HQ´s) e o público que com que se deseja trabalhar ou atingir (Vergueiro, 2005).

Mesmo com todo esse avanço que hoje temos no tratamento com os mangás, ainda existe um cuidado relativamente menor com relação a eles, seja no seu uso como material literário, seja no tratamento técnico. Percebemos que os educadores e bibliotecários, responsáveis por mediar este processo, não dão a devida importância ao gênero literário em questão. Percebemos que uma problemática é como esses profissionais interpretam e pouco conhecem esse material (Vergueiro, 2005).

Com a finalidade de mostrar como as HQ´s (mangás) se valorizaram como instrumento para o desenvolvimento de novos leitores através de experiências relatadas, em 2007 foi realizada uma pesquisa na qual teve como objetivo mostrar como as HQ´s tem uma participação na formação do processo de amadurecimento do sujeito leitor (Bari, Vergueiro, 2007).

Hoje temos uma vaga percepção sobre como os novos leitores surgem na nossa sociedade e como o letramento destes se dá no ambiente escolar ou outras unidades de informação e conhecimento. Paulo Freire (1982) diz que a leitura do mundo precede a leitura da palavra, de modo que os conhecimentos prévios do sujeito não só auxiliam na interpretação textual, como incentivam a leitura de determinados gêneros literários. Isso

nos faz refletir sobre como o gosto do leitor o fará optar pelo gênero X, Y ou Z.

Por exemplo, algumas pessoas gostam de ação, então procuram livros policiais; outras de uma realidade mais ficcional, como é o caso do mundo da Marvel/DC e Mangás, então eles recorrem aos quadrinhos e hoje, os mangás japoneses vem ganhando espaço e fazendo muito sucesso, se tornando hoje a opção mais relevante e procurada. Veja que o gênero literário alcança um certo público, porque o conhecimento de mundo deles é mais próximo dos assuntos que o gênero aborda.

Percebe-se como é necessário explorar as camadas sociais e suas faixas etárias para se perceber onde se encontra a maior necessidade destas e como se trabalhar melhor a progressão leitora dos sujeitos no processo de amadurecimento leitor e gosto pela leitura.

Visando direcionar os profissionais educadores em como utilizar as histórias em quadrinhos como ferramenta de práticas leitora, em 2012, Santos e Vergueiro desenvolveram um trabalho com o intuito de refletir sobre como as histórias em quadrinhos (HQ ś) são potencialmente valiosas, sendo úteis, inclusive como ferramentas para o desenvolvimento de atividades pedagógicas. (Santos, Vergueiro, 2012)

As histórias em quadrinhos são consideradas importantes para o desenvolvimento de atividades voltadas para o gosto pela leitura e práticas leitoras, de modo que há pelo menos dois profissionais ao qual este material deveria suscitar interesse: educadores e bibliotecários. Entretanto, estes não sugerem sequer o uso desse material, e aqueles não utilizam de fato.

Dito isto, como nós poderíamos aproveitar o potencial existente nos mangás? Conhecendo-as, nós poderíamos observar como as abordagens feitas pelos autores através das histórias em quadrinhos e mangás podem suscitar reflexões e pensamento crítico, de forma que o valor das histórias em quadrinhos, enquanto instrumento de leitura, dar-se-ia por meio de análises críticas de seu conteúdo. Mesmo que hoje se tenham alguns estudos e uma maior aproximação, ainda não chegamos a visualizar os mangás como suporte literário de incentivo para os novos leitores.

A partir da análise da história em quadrinho Watchmen, Vergueiro e Pigozzi (2013)

buscaram demonstrar a eficiência literária e pedagógica que pode existir nas histórias em quadrinhos. Enquanto ferramenta de práticas leitoras, as histórias em quadrinhos e mangás possibilitam explorar os elementos verbais e não verbais no material em questão. Deste modo, podemos compreender como se pode beneficiar-se das histórias em quadrinhos se bem analisadas pelos educadores e bibliotecários (Vergueiro, Pigozzi, 2013).

A linguagem e os elementos dos quadrinhos, quando bem utilizados, podem ser aliados do ensino. A união do texto com a imagem facilita a compreensão dos conceitos que ficariam abstratos se relacionados unicamente com as palavras (Santos, 2001). Por se tratar de uma produção artística que une aspectos visuais, como as imagens e aspectos literários, com a escrita; as histórias em quadrinhos ou mangás podem trabalhar a linguagem de maneira mais fluída, tornando as palavras apenas parte complementar à imagens, fazendo com que o leitor possa trabalhar melhor a análise do conteúdo do quadrinho ou mangá, pois devido a essa peculiaridade, os mangás tornam a leitura mais dinâmica, prazerosa, interessante e possibilita ao leitor trabalhar melhor tanto a linguagem escrita como a imagética.

Estes recursos tornam o uso da história em quadrinho um material mais chamativo para se usar com a intenção de se trabalhar a prática leitora, pois esse combo de ilustrações e palavras faz o leitor se contextualizar melhor sobre os assuntos expressados nos balões de fala e de pensamento, devido a contribuição das imagens para ilustrar melhor as ideias apresentadas pelo autor.

Sobre os aspectos estruturais das histórias em quadrinhos (HQ´s), segundo Groensteen (2004, apud SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. 2012, p.85-95), “É nas articulações internas em elos de imagens que se fixa o sentido, jogando o texto, por este ângulo, frequentemente, apenas um papel complementar.” É muito importante que aquele que irá disseminar a prática de leitura dos mangás, como parte principal desta pesquisa, compreenda a dinâmica estrutural da mesma, pois os mangás possuem muitos elementos gráficos para além das imagens que são ilustradas.

Portanto, seja este agente da disseminação da leitura de Mangás, um bibliotecário ou professor, deve se inteirar destes elementos, pois são muitos importantes para que se

haja uma melhor identificação dos elementos inerentes das histórias em quadrinhos; como por exemplo os tipos de balões (fala e pensamentos), as metáforas (quando surge uma lâmpada indicando uma ideia, ou estrelinhas indicando dor sentida pelo personagem) e as onomatopeias (representações sonoras: musicas, golpes, explosões, etc.)

Mediante esses contextos mencionados acima, destaca-se para Túlio Vilela (2004, apud SANTOS, R. E.; VERGUEIRO, W. 2012, p.91-95), o uso dos quadrinhos pode ser feito de diferentes maneiras: para ilustrar ou fornecer uma ideia de aspectos da vida social de comunidades do passado; como registros da época em que foram produzidos e como ponto de partida de discussões de conceitos da História, muito presente nos mangás japoneses do gênero Seinen. Além dos aspectos literários e ilustrados pertencentes às histórias em quadrinhos, elas podem colaborar para o ensino-aprendizagem dos leitores de forma mais lúdica, pois pode trazer contextos de períodos ou acontecimentos do passado de maneira ilustrada que pode ajudar na contextualização e compreensão do público leitor.

Hoje, há várias obras literárias que tiveram suas adaptações para histórias em quadrinhos, assim, tornando a compreensão de contextos, costumes, vestes e até aspectos de estruturas físicas algo visivelmente mais atraente ao público leitor, possibilitando uma melhor interação entre o público e a obra trabalhada. Mas deve-se ressaltar que jamais se deve deixar a obra principal de lado quando for trabalhar uma HQ´s ou mangá adaptada da mesma como ocorre nas adaptações dos mangás em animes.

É evidente que as histórias em quadrinhos não são um gênero literário voltado apenas para o público infantil. Pode-se perceber isso de forma muito mais clara ao ver as classificações dos mangás, onde os mesmos tem mangás destinados às crianças, jovens e adultos, e homens e mulheres. Logo, as mesmas podem e são produzidas para diversas faixas etárias e públicos diversos (Bari, Vergueiro, 2007). Isso faz com que os autores tenham mais liberdade para explorar e expressar suas ideias de acordo com o público que se deseja atingir. Logo, com o auxílio de um educador, ou mesmo um bibliotecário, se pode explorar a eficiência de uma história em quadrinho demonstrando seu potencial, como podemos ver no caso de Watchmen (Vergueiro, Pigozzi, 2013). Dito isto, os mangás

podem explorar o imaginário do leitor através de suas experiências de mundo, possibilitando ao leitor refletir sobre a realidade política, econômica e social.

Para Vergueiro (2003, apud M.O. SANTOS & M.E. GANZAROLLI. 2011, p.72-75), alguns possivelmente não tratam uma gibiteca como um organismo dinâmico e atuante, mas como um simples acervo de revistas em quadrinhos que repousa nas estantes, sem a utilização merecida. Embora se possa perceber que de alguma forma as histórias em quadrinhos possam de fato contribuir para a prática leitora e uma abordagem mais fluida para interpretação de textos e imagens, sem um devido incentivo por parte dos bibliotecários e professores, por mais acessível que elas possam estar em um acervo de biblioteca/gibiteca, elas ficarão esquecidas se não houver uma atitude por parte dos profissionais mediadores da informação, neste caso, o bibliotecário e um pedagogo/professor.

2.1 Conceito de Leitura

A leitura é uma atividade fundamental para a construção do conhecimento humano, permitindo o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e culturais. Segundo Paulo Freire (1989), a leitura vai além da decodificação de palavras e símbolos, sendo um processo de compreensão crítica do mundo. Para ele, "a leitura do mundo precede a leitura da palavra" (Freire, 1989, p. 11), evidenciando que o ato de ler envolve interpretar e atribuir significados ao que está ao redor.

Freire defende que a leitura deve ser uma prática transformadora, capaz de estimular a consciência crítica dos indivíduos. Nesse sentido, ele propõe uma educação libertadora, onde a leitura não seja apenas uma ferramenta para adquirir informações, mas um meio para entender a realidade e transformá-la. A partir dessa perspectiva, a leitura é vista como um ato político, um instrumento para a emancipação dos sujeitos.

Complementando essa visão, Eliana Yunes (2002) enfatiza a leitura como uma prática cultural e socialmente construída. Para a autora, a leitura é "uma forma de interação social mediada pelo texto" (Yunes, 2002, p. 25), envolvendo aspectos cognitivos e afetivos. Ela argumenta que o ato de ler não é neutro, pois está carregado de intencionalidades e

valores que refletem o contexto sociocultural do leitor e do autor.

Yunes também destaca a importância do estímulo à leitura desde a infância, ressaltando que o desenvolvimento de práticas leitoras depende do acesso a materiais adequados e de políticas públicas eficientes. Dessa forma, a leitura deixa de ser uma habilidade técnica para se tornar uma prática de construção de sentido e identidade.

Portanto, a leitura não se limita à compreensão literal de textos escritos, mas abrange uma prática interpretativa, crítica e transformadora. Conforme discutido por Freire e Yunes, ela é um processo complexo que envolve o leitor como sujeito ativo, capaz de ressignificar conteúdos e realidades. Promover uma educação que valorize a leitura como uma prática cultural e social é essencial para formar cidadãos conscientes e atuantes na sociedade.

2.2 Leitura como Prática Social

A leitura, entendida como prática social, transcende a simples decodificação de palavras e símbolos, configurando-se como uma atividade de construção de sentidos e compartilhamento de experiências. Nesse contexto, diversos teóricos têm contribuído para a compreensão desse fenômeno, como Michèle Petit, Regina Zilberman, Henry Jenkins e Teresa Dobson, cujas obras destacam diferentes aspectos desse processo.

Michèle Petit (2008), em A Arte de Ler, ressalta que a leitura não é uma atividade isolada, mas uma prática cultural que permite ao indivíduo construir identidades e encontrar refúgio em situações de vulnerabilidade. Para a autora, "a leitura se torna uma forma de reconstruir-se, de reorganizar a visão do mundo" (Petit, 2008, p. 45). Ela defende que o ato de ler promove um diálogo entre o leitor e a sociedade, criando espaços de resistência e transformação pessoal.

Regina Zilberman (2003) também enfatiza a leitura como prática social ao afirmar que ela envolve uma rede de relações culturais, históricas e sociais. Para a autora, "ler é participar de uma tradição cultural e reinterpretá-la constantemente" (Zilberman, 2003, p. 62). Nesse sentido, a leitura permite a perpetuação e renovação de valores culturais, formando indivíduos críticos e engajados socialmente.

Henry Jenkins (2009), ao tratar de leitura no contexto das novas mídias, amplia a visão sobre a prática social ao considerar o conceito de cultura participativa. Segundo ele, "a leitura, nos ambientes digitais, se torna uma experiência interativa e colaborativa" (JENKINS, 2009, p. 104). A leitura deixa de ser um ato individual e solitário para se transformar em um processo coletivo, no qual os leitores compartilham interpretações, criam conteúdos e dialogam globalmente.

Por sua vez, Teresa Dobson (2012) destaca o papel das tecnologias digitais na redefinição das práticas de leitura. Ela argumenta que "a leitura nas plataformas digitais implica novas formas de engajamento social e interação" (Dobson, 2012, p. 88). Dobson salienta que a leitura mediada pela tecnologia possibilita experiências intertextuais, nas quais o leitor assume uma postura ativa na construção de significados.

Dessa forma, a leitura, como prática social, está profundamente ligada às interações humanas e ao contexto cultural em que ocorre. Ela não se restringe ao ato solitário de interpretar textos, mas envolve relações interpessoais, mediações culturais e participação ativa na sociedade. Promover a leitura como prática social é, portanto, essencial para fortalecer a cidadania e estimular a construção de identidades individuais e coletivas.

2.3 Leitura em Dispositivos Digitais

A leitura em dispositivos digitais transformou a forma como os indivíduos interagem com o conhecimento e a cultura, criando novas dinâmicas de consumo de informações. Essa mudança, impulsionada pelo avanço tecnológico, tem sido amplamente discutida por autores como Michèle Petit, Regina Zilberman, Henry Jenkins e Teresa Dobson, que analisam os impactos culturais e sociais dessa prática.

Henry Jenkins (2009) destaca que a leitura digital não é apenas uma atividade passiva, mas um processo interativo e participativo. Ele introduz o conceito de cultura participativa, afirmando que "os leitores digitais não apenas consomem conteúdo, mas também colaboram na sua produção e redistribuição" (Jenkins, 2009, p. 112). Plataformas digitais possibilitam que leitores comentem, compartilhem e até co-criem histórias, transformando a leitura em uma experiência coletiva e global.

Teresa Dobson (2012) reforça essa visão ao abordar como os dispositivos digitais modificaram a experiência de leitura tradicional. Para ela, "os ambientes digitais promovem uma leitura não linear, interativa e multimodal" (Dobson, 2012, p. 95). Isso implica a necessidade de novas habilidades de literacia digital, como a navegação entre hiperlinks e a interpretação de elementos visuais e textuais integrados.

Michèle Petit (2008) também oferece uma visão relevante sobre o impacto da leitura digital, embora sua obra se concentre mais na leitura como prática cultural. Ela alerta para os desafios que a leitura digital pode trazer, como a dispersão da atenção e a superficialidade da compreensão. Contudo, Petit reconhece que "os dispositivos digitais podem ampliar o acesso à leitura e criar novos espaços de encontro com o texto" (PETIT, 2008, p. 49).

Regina Zilberman (2003) aborda o tema sob uma perspectiva educacional, destacando a importância de adaptar o ensino para incluir práticas de leitura digital. Segundo ela, "a leitura digital requer estratégias pedagógicas específicas para desenvolver competências críticas e interpretativas" (Zilberman, 2003, p. 77). Assim, integrar dispositivos digitais à educação pode potencializar a formação de leitores mais críticos e autônomos.

Além desses autores, Pierre Lévy (2010) contribui ao discutir a transformação do conhecimento na era digital. Ele argumenta que "a leitura digital integra o indivíduo a uma inteligência coletiva, onde a informação é constantemente atualizada e compartilhada" (Lévy, 2010, p. 84). Essa visão amplia a compreensão da leitura digital como uma prática inserida em redes de comunicação global, conectando leitores a uma vasta teia de saberes.

Portanto, a leitura em dispositivos digitais redefiniu o conceito de leitura, transformando-o em um processo dinâmico, interativo e colaborativo. Embora apresente desafios, como a dispersão de atenção e a necessidade de novas competências, ela também oferece oportunidades para ampliar o acesso ao conhecimento e fortalecer práticas culturais contemporâneas.

2.4 A origem dos Mangás

Geralmente, quando se tenta explicar a origem de alguma coisa, sempre haverá pontos de discordância e com a histórias em quadrinhos não seria diferente. É certo que as histórias em quadrinhos se popularizam mais com as HQ´s americanas contando histórias dos super-heróis que conquistaram gerações de fãs durante a década de 1930. Hoje, as pessoas conhecem o *SuperMan* ou o *Homem Aranha* porque são personagens que no surgimento das HQ´s americanas da década de 1930 deram uma cara e identidade para esse tipo de produção. Mas isso não significa que tudo se originou com as Hq´s americanas.

Para entendermos o que são os mangás, quais as suas diferenças com a estrutura das histórias em quadrinhos tradicional americana e como este é um material rico em informação e detalhes que tem um potencial incrível para a prática e gostos pela leitura, nesta seção, discorreremos um pouco mais sobre o surgimento das histórias em quadrinhos no Japão e suas origens.

Para entendermos um pouco mais sobre a origem das histórias em quadrinhos, antes, podemos dizer que é fato que diante da tecnologia que dispomos hoje, é muito fácil realizar uma busca na internet para procurar entender qual é a origem das histórias em quadrinhos, ou mesmo, a origem dos mangás no Japão e mesmo assim se deparar com pontos de visto diferentes sobre este mesmo assunto. Mesmo diante dessa facilidade que temos para buscar e encontrar informação, com relação a origem das HQ´s, muitos autores discordam quanto as reais origens das Hq´s. Para Leitão:

> As HQs (HQs), ou simplesmente Quadrinhos, tem sua origem da Forma como as conhecemos hoje datada entre os séculos XIX e XX, porém, sem ter exatamente um “inventor” propriamente dito. Os europeus atribuem sua invenção a Rudolph Topffer (1799-1846), enquanto os norte-americanos reconhecem *Yellow Kid*, de Richard Outcault (1863-1928), a primeira história em quadrinhos produzida. Entretanto, há registros de que ngelo Agostini (1843-1910) produziu quadrinhos no Brasil em 1876 [...]. No Japão, os chamados Chojugiga são considerados como o “pré-manga”. Essas obras, datadas do seculo XII e de provável autoria do artista e sacerdote Kakuyu (1053- 1140) [...] (LEITAO, 2012, p. 23)

Já Iannone, L.; Iannone, R. (1994, p.10) afirmam que foram nas inscrições deixadas por nossos antepassados nas cavernas que deram origem às histórias em quadrinhos.

Podemos perceber que quanto as origens das HQ`s, os autores podem divergir um pouco, dependendo de como estes entendem o que poderia originar as histórias em quadrinhos.

Em relação a origem dos mangás, temos menos divergências, pois muitos autores, como Moliné (2006) e Hirata (2012) afirmam que as origens do mangá japonês foram bastante influenciadas pelas pinturas *Chôjugiga,* com suas origens datadas do período *Kodai* (300 – 1192).

Para Hinata (2012), as pinturas *Chôjugiga* foram o ponta pé inicial das produções artísticas no Japão, pois retratavam o cotidiano da população japonesa, utilizando-se de sátiras para representar a vida social daquela época por meio do uso de animais realizando atividades humanas.

Após o periodo Kodai, agora entrando no periodo Edo (1603-1868), nascia no Japão a sua segunda linguagem artistica que também contribuiria para o formato de mangá que temos hoje publicado no país nipônico. Nasce nesse período a produção de *ukiyo-e* do artista Katsushika Hokusai (1760-1849). O *ukiyo-e* é uma produção realizada através da técnica de gravuras em relevo sobre a madeira.

Foi através desse modelo de produção que surgiu pela priemeira vez o termo mangá, já que Katsushika Hokusai através de sua obra Hokusai manga, cunhou esse termo no Japão. Foi através deste artista que podemos vizualizar pela primeira vez ilustrações seriadas com sequencia cronológica para o que acontecia dentro da obra.

É importante salientar que enquando Katsushika Hokusai produzia suas obras, o mesmo não havia sido influenciado pelas historias em quadrinhos americana, pois o diálogo comercial entre Japão e Estados Unidos só tomou inicio na era *Meiji* (1868- 1912), quando o artista já havia falecido. Para entender como o *ukiyo-e* teve importância para a estrutura dos mangás no japão, repare na imagem abaixo um exemplo de *ukiyo-e* feito por Hokusai:

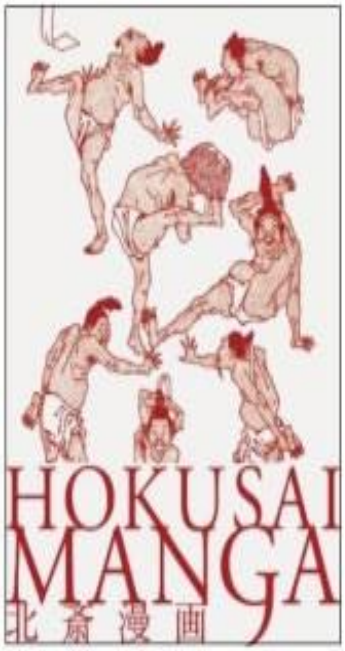

Figura 01: Capa e uma foto de um original de Hokusai

Fonte: https://academiae.wordpress.com/2011/12/03/hokusaimanga/

Por mais influente e importante que tenha sido essa manifestação artística nipônica Hokusai Mangá, alguns autores como Alvarenga (2023) acreditam que o *ukiyo-e* por mais que tenha elementos muito parecidos com os encontrados nos mangás, como os balões de fala dos personagens, foi somente nas histórias em quadrinhos americanas que foram encontrados a temporalidade e as onomatopéias, o que não anula a contribuição que esse estilo de produção artístico realizou para a construção do mangá japônes.

Outra produção artística que influenciou e contribuiu de maneira mais significativa para a construção estética dos mangás no Japão foi a influência das HQ´s americanas produzidas no ocidente que tiveram suas primeiras aparições no Japão já na era *Meiji* (1868- 1912) e permanecem até hoje no período Kindai (1868 – hoje).

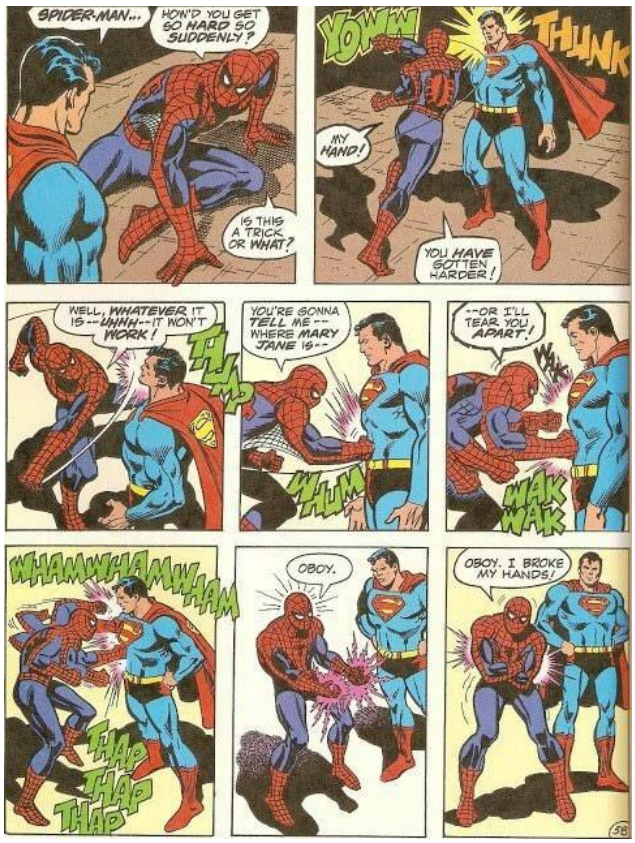

Figura 02: Superman vs Homen-Aranha

Fonte: https://aminoapps.com/c/marvel-comics-amino-br/page/blog/homem-aranha-vs-superman/2vVk_QzMHNuJPLGaE0Ng7zrZxNERxN8Paa

Somente após os eventos da Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945) após a influência das histórias em quadrinhos americanas que o mangá no Japão tomou forma e ganhou sua verdadeira identidade. Por influência de Osamu Tezuka (1928 – 1989), considerado o deus dos mangás no japão, foi que o mangá obteve seu estilo caracteristico de desenho, pois Tezuka eternizou como sua assinatura desenhar bonecos com grandes olhos que influência os mangákas da atualidade até hoje.

> Com toda a modernização do país e com o de senvolvimento e uma linguagem de quadrinhos própria aos costumes e à realidade japonesa, o termo mangá se tornou sinônimo de caricaturas e HQs. A ideia de mangá como um estilo de desenhos e

> narrativa só surgiu no pós-guerra, com o trabalho de Osamu Tezuka21[...] (CÉ, 2010, p. 2).

Talvez alguns lembrarão do anime Astro Boy, este foi uma das criações mais famosas de Tezuka aqui no ocidente:

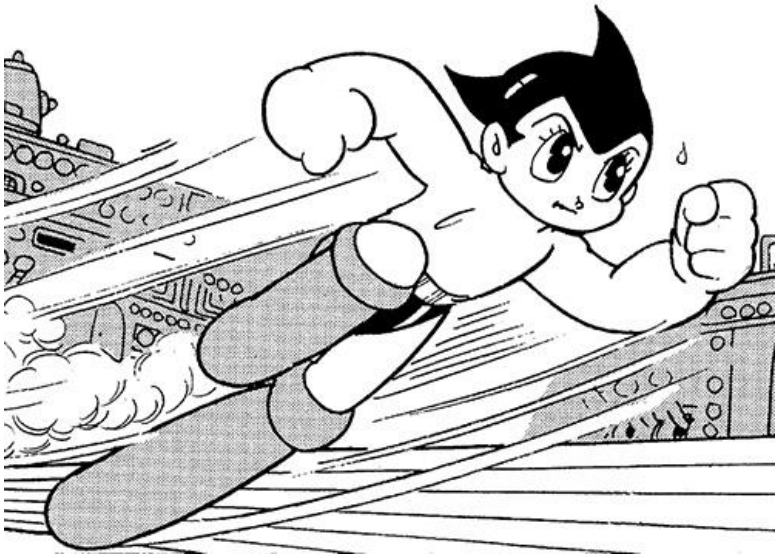

Figura 03: Astro Boy

Fonte: https://tezukaosamu.net/en/manga/291.html

Através de tantas influências, sejam elas do próprio Japão ou do ocidente, é certo que a história em quadrinho japonesa hoje é popularmente conhecida e prestigiada. Contudo, não podemos deixar de dizer que o mangá é muito conhecido, valioso e respeitado em seu território, mas ganhou mais visibilidade ao redor do mundo com suas adaptações em animação. Afinal, a maioria das crianças dos anos 80, 90 e 2000 viram o *BOOM* de animes sendo exibidos nas manhãs em programas infantis, desde *Os Cavaleiros do Zodíaco* na extinta *Tv Manchete* ao mundialmente conhecido *Dragon Ball Z*. Essas adaptações ajudaram o público ocidental a consumir massivamente os animes, o que ocasionalmente influencia diretamente no consumo de mangás.

2.5 mangás e suas características

Para iniciarmos o entendimento sobre as diferenças entre as histórias em quadrinhos e os mangás, precisamos entender incialmente o que significa o termo mangá dentro do Japão.

Para Schodt (1996), o termo Mangá é originalmente escrito com dois kanji, com o *man* que em japonês pode ter alguns significados, como por exemplo involuntário ou “a despeito de si mesmo”, com uma nuance secundária de “moralmente corrupto”) e *ga,* que pode significar imagens). Pode-se concluir que o termo mangá pode significar história em quadrinhos, tira cômica ou até mesmo, às vezes, animação”, mesmo que as gerações mais novas usem o termo anime como algo que identifique o mangá ao qual ela pode se referir.

Já para Luyten (2012, p.32) "[...] A própria palavra mangá tem o significado não só de histórias em quadrinhos, mas de revista de história em quadrinhos, caricatura, cartum e até mesmo desenho animado [...]". Esses pontos de vistas sobre o termo mangá traz a percepção de que embora o mangá tenha toda uma estrutura já definida de construção, qualquer produção, mesmo que seja ocidental, pode e será considerado um mangá no Japão.

Por exemplo, se *Turma da Mônica* ou mesmo um *Manhwa* coreano for publicado no Japão, pelas suas características de construção, serão considerados um mangá no país nipônico.

Figura 04: mangá, gibi e Manhwa

Fonte: Autor

Pode-se perceber as semelhanças entre as formas de produção destas obras, mas é certo que cada uma delas tem suas particularidades. Entre uma das diferenças nítidas que podemos identificar entre as histórias em quadrinhos e o tradicional mangá japonês é a forma de leitura de ambas, já que que no ocidente se ler da esquerda para a direita e o mangá japonês tradicionalmente segue a cultura oriental e se ler da direita para a esquerda. Quando se trata de descrever a definição de uma história em quadrinho/mangá, para muitos autores, as HQ´s podem ser definidas como arte sequencial. Mas o que torna uma história em quadrinho uma arte sequencial? Segundo o quadrinista americano Wiil Eisner:

> A *arte sequencial* é uma série de imagens dispostas em sequência. Os quadrinhos são uma antiga forma artística ou método de expressão humana, que se transformou em tiras e revistas em quadrinhos, lidas amplamente, que se firmaram em uma "posição inegável na cultura popular dos séculos XX e XXI" (EISNER. 2005, p. 10 apud SOBANSKI et al, 2009, p. 48)

Outro autor que busca definir as HQ´s de maneira mais precisa é Scott McCloud (2005, p. 9), onde o mesmo sugere a definição da seguinte forma: "imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador". De modo geral, os autores irão se referenciar como arte sequencial como um sinônimo de histórias em quadrinhos.

Depois de vários processos realizados, muitas contribuições ao longo do tempo, os mangás hoje são caracterizados pela sua padronização de produção. Hoje, os mangás são produzidos em preto e branco, em papel jornal de baixa qualidade, onde os mesmos podem variar entre o número de páginas de cada publicação e podem também ter variação entre o número de series/volumes que compõe um arco daquela obra.

Geralmente há essa organização para que posteriormente se tenha um maior direcionamento para o público, caso haja a adaptação da obra em anime, como acontece com os mangás que fazem muito sucesso e ganham suas adaptações para anime.

Indo na direção oposta as HQ´s ocidentais, os mangás são produzidos para públicos de todas as idades (Cé, 2010), podendo ser dividido em gênero, sexualidade e faixa etária, assim, diversificando os públicos que podem se direcionar e abrindo margem para os autores explorarem sua criatividade e imaginação.

Amaral e Carlos trazem uma explicação sobre essa diversidade encontrada nos

mangás em divisões:

> [...] shogaku para crianças de 6 a 11 anos, shounen para meninos de 12 a 17 anos, shoujo para meninas de mesma idade, seinen e redikomi/josei, respectivamente, para homens e mulheres adultos, cujos temas são mais maduros. Além disso, o mercado de mangás é bastante articulado com o mercado de audiovisuais, resultando em adaptações do mesmo título para a televisão (em seriados, telenovelas, desenhos animados, para o cinema, para o rádio e também para os games) (Amaral & Carlos, 2014, p. 15).

Para entendermos um pouco mais sobre essa diversidade de gêneros de mangá que estão presentes nas obras japonesas, seu público-alvo e como eles se classificam, será realizado uma pequena descrição de cada um deles para podermos compreender melhor todo esse universo de possibilidades.

Começaremos falando do Kodomo: esse estilo de mangá é voltado completamente para o público infantil e tem como foco trazer histórias cômicas com ensinamentos e lições de moral. O Kodomo tem um estilo bem simples em sua arte para manter o foco do público leitor. Entre os mangás desse gênero que mais faz sucesso no Japão, temos o *Anpaman.*

Figura 05: Anpaman

Fonte: https://www.zonanegativa.com/sore-ike-anpanman-de-yanase-takashi/

O próximo é o Shounen: este sem dúvidas é o gênero mais popular e de maiores sucessos entre os mangás japoneses. O gênero Shounen é destinado ao público infanto-juvenil masculino, ou seja, um público entre 12 e 17 anos. Esse gênero tem como foco as histórias destinadas a aventuras, esportes e comedias e tem um traço mais detalhado que

o Kodomo. Além de tudo, é nesse gênero que se encontram as obras mais populares entre os mangás, como por exemplo, Dragon Ball, Cavaleiros do Zodíaco, Naruto e One Piece.

Se existe um gênero de manga direcionado ao público infanto-juvenil masculino, haveria de ter um destinado ao feminino também e ele é o Shoujo. Embora seja para a mesma faixa etária, o foco das histórias muda um pouco, pois os mangás Shoujo focam mais em romances, sentimentalismo e emoções. Entre as obras populares do gênero Shoujo, temos Sakura Card Captors, Sailor Moon e Fruits Basket.

Entrando em conteúdo +18, temos o gênero de mangá conhecido no ocidente como Hentai, mas, no Japão esse gênero é conhecido como Seijin. O gênero Hentai é voltado para histórias que contém sempre teor sexual, mesmo que o autor explore a história com um pouco de terror ou comedia. Entre os títulos mais conhecidos já publicados no brasil, temos Love Junkies, Futari H e Angel.

Muito próximo do Hentai, mas sem ter imagens sexuais explicitas, temos o gênero Ecchi, este voltado para meninos +16 que erotizam o corpo feminino. Titulos conhecidos desse gênero são: Highschool of the Dead, Highschool DxD e Queen’s Blade.

Existe ainda um gênero de mangás que é uma vertente dos Shoujos, este é o gênero Yaoi. Este gênero é voltado para garotas, mas chama muito a atenção do público gay masculino também devido sua temática envolver drama, comedia e, em alguns casos, aventura. Contudo, a principal característica desse gênero são os relacionamentos amorosos entre os protagonistas do mesmo sexo, neste caso, especificamente homens, ou, como são conhecidos, bihonens (rapazes belos e afeminados). Entre os títulos conhecidos, temos. Gravitation e Loveless.

O gênero Yuri é um gênero muito semelhante ao Yaoi, tendo como sua maior diferença o público-alvo, que neste caso são relações homo-afetivas entre mulheres e esse tipo de mangá pode também ser público em revistas de mangás masculinas, coisa que o Yaoi não pode.

Existe o gênero Gekigá direcionado para o público adulto. Esse gênero se caracteriza por seus traços mais pesados e menos cartunesco, além de abordar temais mais pesados. Entre os mais conhecidos mangas desse gênero, temos Golgo 13.

Além do Gekigá temos o gênero Seinen, que basicamente é a versão mais atualizada do gênero mencionado anteriormente. Tem traços pesados e temáticas mais

adultas. Entre os mangás de grandes sucessos do gênero seinen, temos Berserk, Akira, Lobo Solitário, Ghost in the Shell e Vagabond. Todos, mangás +18 com temáticas mais históricas, violentas e articuladas.

Para encerrar, temos o gênero Josei. Este gênero seria o equivalente ao seinen e gekigá. Ele aborda histórias de mulheres adultas, mas diferente do shoujo, o josei é mais realista em suas histórias e explora a sexualidade de forma mais sóbria. Entre os grandes sucessos desse gênero, temos, Honey and Clover, Nodame Cantabile e Paradise Kiss.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, de natureza exploratória. Busca-se, através de uma Pesquisa de Campo, analisar se alunos do curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará (UFC), alunos de outras instituições e pessoas não acadêmicas classificam, a partir de sua vivência leitora, se os Mangás possuem potencial como ferramenta de incentivo à leitura e práticas leitoras.

Optou-se pela abordagem qualitativa e exploratória devido à necessidade de investigar fenômenos complexos e subjetivos, como os gostos pela leitura e as percepções dos participantes sobre os mangás. Essa abordagem permite uma análise detalhada e contextualizada das respostas, proporcionando uma compreensão mais rica e aprofundada do tema.

A escolha dos participantes foi tomada a partir da compreensão de que esse público é capaz de fornecer as informações necessárias para a finalidade da presente investigação. A seleção dos participantes foi realizada por conveniência, considerando a disponibilidade e o interesse em participar da pesquisa, totalizando 25 participantes nesta pesquisa. Escolhemos o questionário como instrumento de coleta de dados. Tendo em vista os objetivos pretendidos para a pesquisa, optamos por um questionário semiestruturado, com questões abertas e fechadas. O questionário, elaborado no Google Forms, será estruturado na plataforma on-line disponibilizada pela Google, de modo a facilitar seu compartilhamento. Atendo-se as questões éticas que envolve a pesquisa científica, preservaremos o anonimato dos participantes. A coleta de dados foi realizada entre os meses de junho e novembro de 2024. Os questionários foram distribuídos online, por meio

de e-mails e redes sociais, garantindo a participação voluntária dos respondentes.

Para a compreensão dos dados coletados, será realizada uma análise quali-quantitativa para observar se os dados da pesquisa têm elementos necessários para estruturar e fundamentar os objetivos gerais da pesquisa realizada. Por meio desta investigação, será possível realizar uma leitura dos dados examinados e obter uma compreensão do fenômeno em questão com a intenção de formalizar um estudo estruturado do que estamos buscando nesta pesquisa.

A finalidade é compreender se os dados obtidos nesta pesquisa realizada por meio do questionário, juntamente com a pesquisa bibliográfica serão instrumentos suficientes para se alcançar a proposta da pesquisa em questão.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta pesquisa, buscamos entender como os mangás influenciam os gostos de leitura dos jovens. Estudos recentes mostram que os mangás são uma ferramenta poderosa para incentivar a leitura, especialmente entre adolescentes e jovens adultos. De acordo com Lima e Nunes (2023), a combinação de imagens e texto nos mangás torna a leitura mais envolvente e acessível.

Os dados foram coletados por meio de questionários aplicados a estudantes da Universidade Federal do Ceará (UFC), bem como a participantes de outras instituições e leitores não acadêmicos. Essa diversidade permite uma visão mais ampla sobre o impacto dos mangás na formação dos gostos dos leitores.

A análise será apresentada em quatro partes: Perfil do Leitor, gostos pela Leitura e Experiência com Mangás, Impacto dos Mangás como Estímulo à Leitura, e Percepções e Atitudes em Relação aos Mangás. Cada seção explora um aspecto específico do tema.

4.1 Perfil do leitor

Para entender melhor a influência dos mangás, é importante conhecer quem são os leitores. A maioria dos participantes tem entre 18 e 27 anos, com uma distribuição equilibrada entre os gêneros. Muitos são estudantes do curso de Biblioteconomia da UFC,

o que sugere um interesse acadêmico pela leitura e pode influenciar suas percepções sobre os mangás. A idade dos leitores pode influenciar a escolha do gênero de mangá, com adolescentes preferindo Shounen e adultos optando por Seinen, conforme sugerido por Bari e Vergueiro (2007).

Além disso, a análise do perfil dos leitores revela que a maioria deles já tinha algum contato prévio com HQs antes de se interessar por mangás. Isso indica que os mangás podem atuar como uma extensão natural do interesse por histórias em quadrinhos, ampliando o repertório de leitura dos jovens. A familiaridade com o formato visual e narrativo das HQs facilita a transição para os mangás, tornando-os uma escolha atraente para novos leitores.

Outro ponto relevante é a diversidade de interesses entre os leitores de mangás. Embora muitos sejam estudantes de Biblioteconomia, há também participantes de outras áreas acadêmicas e profissionais, o que demonstra o apelo universal dos mangás. Essa diversidade sugere que os mangás têm o potencial de atrair leitores de diferentes contextos e backgrounds, contribuindo para a formação de um público leitor mais amplo e diversificado.

4.2 Gostos pela Leitura e Experiência com Mangás

Os resultados mostram que a frequência de leitura dos mangás varia bastante, mas um número significativo de leitores consome esse material semanalmente ou diariamente. Muitos relatam que os mangás foram essenciais para despertar o gosto pela leitura. Os gêneros mais populares são Shounen, romance e fantasia, o que demonstra a diversidade de interesses. É interessante notar que quem lê mangá com frequência também pode ler outros tipos de livros, sugerindo que os mangás podem servir como uma ponte para outros gêneros literários, conforme discutido por Santos e Vergueiro (2012).

A análise dos gostos pela leitura também revela que os mangás são frequentemente lidos em momentos de lazer, como uma forma de relaxamento e entretenimento. Isso contrasta com a leitura de livros acadêmicos ou técnicos, que muitas vezes é vista como uma obrigação. A leitura de mangás, portanto, pode ser uma maneira eficaz de promover o gosto pela leitura de forma prazerosa e voluntária, sem a pressão associada à leitura

obrigatória.

Além disso, muitos leitores mencionaram que os mangás ajudaram a desenvolver habilidades de leitura e interpretação de texto. A combinação de elementos visuais e textuais nos mangás exige que os leitores façam conexões entre as imagens e as palavras, o que pode melhorar a compreensão e a fluência de leitura. Esse aspecto dos mangás é particularmente relevante para atrair novos leitores e tornar a leitura uma atividade mais inclusiva.

4.3 Impacto dos Mangás como Estímulo à Leitura

A maioria dos participantes acredita que os mangás são um ótimo incentivo para a leitura. Um dos fatores mais citados é a popularidade dos animes, que levam muitos jovens a buscar os mangás das histórias que assistem. A facilidade de acesso também é relevante, embora alguns participantes apontem dificuldades para encontrar mangás físicos ou digitais de forma acessível. Vergueiro (2005) destaca que o acesso à informação é crucial para a formação de leitores, e as barreiras mencionadas pelos participantes, como preço e disponibilidade, refletem desafios que precisam ser superados para ampliar o alcance dos mangás.

Os participantes também destacaram que os mangás são uma forma de leitura mais acessível e menos intimidante do que os livros tradicionais. A presença de ilustrações e a estrutura sequencial das histórias tornam a leitura mais dinâmica e envolvente, o que pode ser particularmente atraente para leitores que têm dificuldade em se concentrar em textos longos. Esse aspecto acessível dos mangás pode ajudar a atrair novos leitores e a tornar a leitura uma atividade mais inclusiva.

Outro ponto importante é o impacto emocional dos mangás. Muitos leitores relataram que se identificam profundamente com os personagens e as histórias, o que torna a leitura uma experiência mais significativa e gratificante. Essa conexão emocional pode fortalecer o gosto pela leitura, pois os leitores são motivados a continuar lendo para acompanhar o desenvolvimento das histórias e dos personagens. A identificação com os personagens também pode promover a empatia e a compreensão de diferentes perspectivas, contribuindo para o desenvolvimento pessoal dos leitores.

4.4 Percepções e Atitudes em Relação aos Mangás

Os leitores destacam que a estrutura dos mangás favorece a conexão com os personagens e histórias, tornando a experiência mais envolvente. Além disso, o uso de imagens e onomatopeias estimula a imaginação e a interpretação do texto. No entanto, alguns apontam que a ordem de leitura invertida pode ser um desafio inicial para quem nunca teve contato com esse tipo de material. Alunos de Biblioteconomia, como futuros bibliotecários, podem valorizar mais o uso de mangás na leitura, reconhecendo seu potencial para atrair novos leitores, conforme sugerido por Santos e Vergueiro (2012).

As percepções dos leitores sobre os mangás também refletem uma valorização crescente desse formato como uma forma legítima de literatura. Muitos participantes mencionaram que, apesar do estigma inicial de que os mangás são apenas para crianças ou adolescentes, eles reconhecem o valor literário e artístico dessas obras. Essa mudança de atitude é importante para a aceitação dos mangás como uma forma válida de leitura e para a promoção da leitura em diferentes contextos.

Além disso, os leitores apontaram que os mangás podem ser utilizados de diversas maneiras para promover a leitura, como a criação de clubes de leitura, a adaptação de obras literárias para o formato de mangá e a análise crítica da narrativa visual. Essas atividades podem enriquecer a experiência de leitura e tornar a leitura uma atividade mais interativa e envolvente. A utilização dos mangás como recurso para promover a leitura pode ajudar a desenvolver habilidades críticas e criativas nos leitores, além de promover o interesse pela leitura.

Os resultados da pesquisa reforçam que os mangás são uma ferramenta importante para incentivar a leitura entre os jovens. A combinação de narrativa visual e textual, aliada à popularidade dos animes e à diversidade de gêneros, faz com que esse tipo de leitura seja atrativo e acessível. Além disso, a identificação com os personagens e histórias fortalece o vínculo emocional dos leitores com os mangás, tornando a leitura uma atividade prazerosa.

Para aprofundar a análise, é importante considerar como a idade dos leitores influencia a escolha dos gêneros de mangá e se os mangás servem como porta de entrada

para outros tipos de leitura. A pesquisa sugere que adolescentes tendem a preferir gêneros como Shounen, enquanto adultos podem se interessar mais por Seinen, refletindo diferentes interesses e maturidade. Além disso, a leitura de mangás pode estimular o interesse por outros tipos de literatura, ampliando o repertório dos leitores.

Explorar as dificuldades de acesso aos mangás, como preço e disponibilidade, é crucial para entender as barreiras que os leitores enfrentam. Muitos participantes mencionaram que, apesar do interesse, encontram dificuldades para adquirir mangás físicos ou digitais de forma acessível. Identificar soluções para essas barreiras, como a criação de bibliotecas especializadas, gibitecas ou parcerias com editoras, pode ajudar a democratizar o acesso aos mangás e incentivar a leitura.

5 CONCLUSÃO

Os resultados desta pesquisa demonstraram que os mangás são uma ferramenta eficaz para incentivar a leitura entre jovens leitores. A combinação de narrativa visual e textual, aliada à popularidade dos animes e à diversidade de gêneros, torna os mangás atrativos e acessíveis. Além disso, a identificação com os personagens e histórias fortalece o vínculo emocional dos leitores com os mangás, tornando a leitura uma atividade prazerosa.

Para promover a leitura de mangás nas escolas ou bibliotecas, várias atividades podem ser implementadas, como a criação de clubes de leitura, a adaptação de obras literárias para o formato de mangá e a análise crítica da narrativa visual. Essas atividades não apenas incentivam o gosto pela leitura, mas também estimulam a criatividade e o pensamento crítico dos alunos.

Outra sugestão é promover oficinas de criação de mangás, onde os leitores possam aprender sobre o processo de criação e desenvolver suas próprias histórias. Isso não só incentiva a criatividade, mas também aprofunda o interesse pela leitura e pela produção literária. Essas atividades podem integrar os mangás ao cotidiano dos leitores, tornando a leitura uma parte mais significativa e prazerosa de suas vidas.

Os mangás podem ser um forte aliado de profissionais da educação e bibliotecários para atividades que estimulem nos jovens leitores o gosto pela leitura e práticas leitoras, mudando assim o panorama atual da população brasileira, que em sua grande maioria vê a leitura como algo que não tem valor prático em suas vidas. Cabe a esses profissionais encontrarem soluções mais efetivas para levar os usuários de encontro aos livros, como as que foram mencionadas anteriormente. Os mangás estão aí disponíveis para serem essa porta de entrada para jovens e novos leitores, basta que sejam utilizados da maneira correta.

6 AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha gratidão a todos que contribuíram para a realização deste trabalho de conclusão de curso. Agradeço ao Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes pela orientação e apoio durante todo o processo. Agradeço também aos colegas do curso de Biblioteconomia da Universidade Federal do Ceará (UFC) pela colaboração e participação na pesquisa.

Agradeço especialmente aos participantes da pesquisa, que dedicaram seu tempo para responder aos questionários e compartilhar suas experiências e percepções sobre os mangás. Sem a contribuição de vocês, este estudo não teria sido possível.

Por fim, agradeço à minha família e amigos pelo apoio incondicional e encorajamento ao longo desta jornada acadêmica.

REFERÊNCIAS

AMARAL, A.; CARLOS, G. S. Caracterizando o "*estilo mangá*" no contexto brasileiro: hibridização cultural na *Turma da Mônica Jovem*. In: MONT'ALVÃO JÚNIOR, A. P.; NOLASCO, E. C. (Org.). *Das pinturas rupestres de Lascaux: uma viagem pelo universo dos quadrinhos*. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2014. p. 14-34.

BARI, V. A.; VERGUEIRO, W. As histórias em quadrinhos para a formação de leitores ecléticos: algumas reflexões com base em depoimentos de universitários. *Revista ECA*, n. 1, p. 15-24, 2007. Disponível em: https://revistas.usp.br/comueduc/article/view/37615. Acesso em: 26 mar. 2024.

CÉ, O. A. Seme ou Uke? Uma análise sobre o yaoi, os quadrinhos homossexuais japoneses. In: *FAZENDO GÊNERO: DIÁSPORAS, DIVERSIDADES, DESLOCAMENTOS*, 9., 2010, Florianópolis. Anais... Florianópolis: UFSC, 2010. p. 1-8.

DOBSON, Teresa. *Digital Literacy and Social Interaction in the 21st Century*. New York: Routledge, 2012.

DO CARMO ALVARENGA, M. A. Mangás – histórias em quadrinhos da terra do sol nascente. Revista Estética e Semiótica, [S. l.], v. 13, n. 1, p. 74-86, 2023. DOI: 10.18830/issn2238-362X.v13.n1.2023.06. Disponível em: https://periodicos.unb.br/index.php/esteticaesemiotica/article/view/49513. Acesso em: 26 mar. 2024.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Cortez, 1989.

HIRATA, T. Mangá: do Japão ao mundo pela prática midiática do scanlation. 2012. Dissertação (Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea).

IANNONE, L. R.; IANNONE, R. A. *O mundo das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Moderna, 1994.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LEITÃO, R. G. de C. O “som” do silêncio: tradições/adaptações de onomatopeias e mimesis japonesas nos mangás traduzidos para a língua portuguesa. 2012. Dissertação (Mestrado em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.

LUYTEN, S. M. B. *Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses*. 2. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2010.

MOLINÉ, A. *O grande livro dos mangás*. 2. ed. São Paulo: JBC, 2006.

PETIT, Michèle. *A Arte de Ler: ou como resistir à adversidade*. São Paulo: 34, 2008.

SANTOS, M. O.; GANZAROLLI, M. E. Histórias em quadrinhos: formando leitores. TransInformação, Campinas, v. 23, n. 1, p. 63-75, jan./abr. 2011.

SANTOS, R. E. Aplicações da história em quadrinhos. Comunicação & Educação, n. 22, p. 46-51, 2001. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36995. Acesso em: 26 mar. 2024.

SANTOS, R. E. dos; VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos no processo de aprendizagem: da teoria à prática. EcooS - Revista Científica, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012.

SCHODT, F. L. *Dreamland Japan: writings on modern manga*. Berkeley, California: Stone Bridge Press, 1996.

SOBANSKI, A. de Q. et al. *Ensinar e aprender História: histórias em quadrinhos e canções.* Metodologia, ensino médio. Curitiba: Base Editorial, 2009.

VERGUEIRO, W. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: o relacionamento em fases de definição. *Data Grama Zero*, v. 2, p. 1-13, abr. 2005.

VERGUEIRO, W.; PIGOZZI, D. Histórias em quadrinhos como suporte pedagógico: o caso Watchmen. ECA, n. 1, p. 35-42, jan./jun. 2013.

YUNES, Eliana. *Leitura e formação de leitores: uma prática social em construção*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2002.

ZILBERMAN, Regina. *A Leitura e o Ensino*. São Paulo: Contexto, 2003.