



## O Papel Social Atribuído à Mulher nas Animações She-Ra e Boruto

*Pedro Henrique Carvalho Baptista<sup>1</sup>; Amanda Castro<sup>2</sup>*

**Resumo:** Este trabalho teve como objetivo geral discutir o papel social atribuído à mulher a partir do enredo das animações She-ra e Boruto, estabelecendo conexões com o local em que foram criadas. Para tanto, foram selecionadas as animações Boruto e She-ra, por se tratar de animações lançadas e finalizadas em períodos próximos e por terem sido produzidas em polos diferentes do mundo Oriente e Ocidente, respectivamente. Com essa seleção, pretende-se estabelecer uma relação entre as narrativas das animações e os aspectos culturais relativos aos papéis de gênero dos países que as produziram, identificar se uma animação pode carregar consigo preconceitos relativos aos papéis de gênero e discorrer sobre as diferentes percepções do papel da mulher no ocidente e no oriente, utilizando She-ra e Boruto como exemplificações. Como resultado, é possível observar como as animações estão atravessadas por questões relativas a gênero e como ela afeta e está ligada à vida de diversas pessoas. Embora não seja possível afirmar que exista uma relação de causalidade entre a região que produz a animação e a existência ou não de preconceitos, este trabalho evidencia que as animações são influenciadas pelo meio social.

**Palavras-Chave:** animação; cultura; mulher; gênero.

## The Social Role Attributed to Women in the Animations She-Ra and Boruto

**Abstract:** This paper aims to discuss the social role assigned to women through the narratives of She-Ra and Boruto's animations, making connections with the locations where they were created. Boruto and She-Ra were chosen because they were released and completed in relatively close periods and produced in different parts of the world—East and West, respectively. The goal is to establish a relationship between the narratives of these animations and the cultural aspects related to gender roles in the countries that produced them, identify whether an animation can carry gender-related biases, and discuss the different perceptions of women's roles in the West and the East, using She-Ra and Boruto as examples. As a result, it is possible to observe how animations are influenced by gender issues and how they affect and are connected to the lives of various people. Although it is impossible to assert a causal relationship between the region producing the animation and the presence or absence of biases, this work highlights that animations are influenced by their social environment.

**Keywords:** animation; culture; woman; gender.

<sup>1</sup> Graduando em Psicologia. Universidade do Vale do Itajaí-UNIVALI, Itajaí, SC. baptistaph@gmail.com.

<sup>2</sup> Doutora em psicologia. Docente em Viver Mais Psicologia, Florianópolis, SC. amandacastro@gmail.com

## Introdução

A animação sempre esteve presente, mesmo nas civilizações mais antigas. Já no período paleolítico, o ser humano tentava, pelas pinturas nas paredes, registrar os seus conhecimentos e movimentos (Alberto, 2019). Para o dicionário Teórico e crítico do cinema (Aumont; Marie, 2006), a animação se define pela impressão de movimento em um desenho estático. A palavra animação advém do verbo em latim “animare”, que significa dar vida a (Alberto, 2019). Nesse sentido, já é possível compreender que a animação é um alicerce de informação e conhecimento intrínseco na história da humanidade e para Wright (2005), é fruto da sociedade que a produz.

A animação não teve sua origem no século XX ou XXI, iniciando como uma grande produção, muito pelo contrário, a animação como citado anteriormente, é definida pelo desenho estático que passa a se mover, portanto, torna-se difícil precisar qual teria sido a primeira animação, já que a humanidade tem buscado a ilusão de movimento nos desenhos há séculos e em diversas partes do mundo (Gomes, 2008).

Émile Reynaud foi um francês nascido no século XIX, responsável pela criação do que seria conhecido como teatro óptico, a primeira tentativa de projetar a animação, por um protótipo muito semelhante a um projetor, chamado de praxinoscópio. A apresentação ocorreu no museu Grevin, em Paris, no dia 28 de outubro de 1892, reconhecido como dia internacional da animação. Apesar disso, a primeira animação a ser apresentada foi Fastamagorie em 1908 por um também francês Émile Cohl, no sudeste de Paris (Avelino-Capistrano; Barbosa, 2023).

No que se refere à animação japonesa, é de suma importância o enfoque em alguns pontos basilares para a discussão: a influência de outros países, a sua própria historicidade como nação e um mangaká<sup>3</sup>, em especial, indispensável para o completo entendimento da individualidade da animação nipônica. Os primeiros registros da animação japonesa são datados de pergaminhos em que os japoneses, assim como os egípcios faziam nas paredes, contavam as suas histórias e passavam seus conhecimentos por caricaturas, que simulavam o movimento humano (FARIA, 2008). Porém, foi apenas com o fim da era Edo, período caracterizado pelo isolamento do país, que os japoneses começaram a consolidar o que seria conhecido como anime, um fenômeno que influencia culturas por todo o globo (Soares, 2020).

---

<sup>3</sup> Criadores de histórias em quadrinho japonesas (mangá).

Outro marco importante para o desenvolvimento da animação japonesa foi o fim da segunda guerra mundial. Graças a isso, o Japão começou a receber pessoas de diferentes países, como os franceses e os ingleses. Os ingleses traziam consigo uma revista de nome *Punch-Magazine*, que era conhecida por ser muito comicamente ácida e uma febre entre os europeus e estadunidenses. Essa revista, bem como o seu humor excêntrico, em breve serviria de inspiração para o mangá, como conhecemos hoje (Neto, 2012).

Ozumo Tesuka é um nome central quando o assunto é animação contemporânea japonesa. O autor de *Astro Boy* é conhecido até os dias de hoje como o “deus dos mangás”, pois foi ele quem os transformou no que são atualmente. O mangaká revolucionou a forma como o Japão lidava e lida com as animações, criando regras tácitas que são seguidas até os dias de hoje e caracterizam as produções orientais como distintas das ocidentais. A produção mais conhecida de Tesuka, *Astro Boy*, foi a primeira a ser televisionada no Japão, em 1936, mudando para sempre a história dos animes e mangás (Longo, 2019). O fato do criador de *Astro Boy* estar presente no imaginário popular como “Deus dos mangás”, é uma forma de perceber como os animes afetam a cultura de uma nação, mas poderiam essas produções ir para além disso, afetando aspectos sociais e ajudando a forjar o que é entendido como papel de gênero<sup>4</sup>?

Judith Butler é um dos mais citados nomes quando um trabalho acadêmico se depara com a difícil tarefa de conceituar gênero. Para a filósofa, o gênero é um construto social utilizado para limitar, prever e regular comportamentos, agindo como delimitador da pluralidade humana. Os papéis atribuídos para cada gênero nada mais seriam do que a personificação da vontade de um tempo histórico, ou seja, quando a sociedade diz: “homem não chora ou a mulher é delicada”, está ditando para essas pessoas como elas devem performar a vida. Para Butler, entretanto, o gênero não é nada mais do que performance, baseando-se em uma característica biológica, a genitália, uma sociedade e um tempo histórico são capazes de ditar como uma pessoa deve se comportar. A pensadora crítica de maneira fervorosa a ideia de colocar qualquer ser humano dentro desses papéis, defendendo que o ser humano está em um constante devir (Carvalho, 2021).

---

<sup>4</sup> O papel de gênero é uma forma de estruturar e/ou controlar um ser, a partir do sexo biológico, em que todos são ensinados como devem agir.

Um dos objetivos centrais ao trazer o pensamento de Judith Butler sobre gênero, é demonstrar como as animações também são produções de uma sociedade patriarcal<sup>5</sup> que podem agir como ferramentas regulatórias de comportamento, contudo, produções mais recentes tendem a quebrar cada vez mais esse padrão, demonstrando o caráter multifacetado da identidade humana, agindo de maneira emancipatória, assim como a filósofa postula.

A misoginia<sup>6</sup>, o machismo<sup>7</sup> e os papéis de gênero<sup>8</sup> atribuídos não são amplamente discutidos no âmbito do entretenimento, mas ao alinharmos isso ao gênero animação, muitos desses preconceitos vêm à tona. Nesse sentido, Rey (2019) discute, no seu trabalho, o papel da mulher na sociedade e como isso se transpõe nas animações contemporâneas, mostrando, a partir de dados estatísticos, que as personagens femininas possuem, por exemplo, muito mais poderes relacionados a empatia, telepatia, ilusão, cura, emoção e suporte, enquanto os personagens masculinos quase sempre têm poderes relacionados a força e resistência.

Esses dados demonstram como a mídia é capaz de comunicar e manter reforçados os papéis de gênero historicamente atribuído às mulheres, de cuidado, regulação e zelo. Bitencourt e Torres (2021) discorrem em seu artigo sobre a desigualdade abismal de gênero no Japão, considerando que os mangás japoneses têm públicos muito bem estabelecidos. Espera-se, no que concerne a uma autora, que ela escreva mangás centrados no romance e os autores escrevam mangás centrados na ação - qualquer desalinhamento nessa visão dicotômica é muito mal-recebido.

A autora de *Fullmetal Alchemist*, um dos mangás mais famosos do mundo, é um exemplo do que a sociedade japonesa estabelece como regra. A autora, com nome de Hiromi Arakawa, optou por publicar o seu mangá utilizando um pseudônimo, Hiromu Arakawa, para que, assim, pudesse ser identificada como homem, não colocando em risco a popularidade e a venda do seu mangá, o que poderia ter sido afetado pelo machismo.

O mundo do entretenimento, embora muito subestimado, tem uma enorme capacidade de formação e constituição de sujeitos. Eles podem fortalecer, ressignificar e simbolizar novas formas de existir no mundo. Dito de outro modo, um certo desenho, jogo, filme ou série pode

---

<sup>5</sup> Entende-se a sociedade patriarcal como um modelo social que está sob o controle da figura que representa o homem. A representação midiática relacionada ao poder é somente uma das formas de observar tal fenômeno. Outro exemplo, nesse caso, seria a força motriz que mantém as mulheres autoras de mangás no gênero de romance.

<sup>6</sup> A misoginia se traduz como o ódio a tudo aquilo que representa o feminino, fortemente ligado ao patriarcado, já que alicerça uma ideia de que o feminino é inferior e fraco.

<sup>7</sup> O machismo é caracterizado como um conjunto de ideias que pregam a superioridade do homem frente à mulher, sendo utilizado, principalmente, para justificar violências sofridas por mulheres.

representar na vida de um sujeito um ponto-chave para a mudança do comportamento frente a uma realidade. O cinema, pela fantasia pode alterar a realidade da vida de alguém. Pessoas que entram em contato com determinados personagens podem encontrar nele, forças para resistir, por um processo de identificação.

Baseando-se neste pressuposto, este trabalho tem por objetivo demonstrar como a sociedade e os desenhos vivem uma relação dialética. Não obstante, um desenho pode fortalecer estigmas presentes na sociedade, ao mesmo tempo em que pode auxiliar na desmistificação desses. A mensagem que cada desenho passa depende da sociedade que o produz, das normas vigentes, do público-alvo, da interpretação desse público e como ele escolherá simbolizar o que aprendeu na realidade. Assim, a sociedade, de certo modo, informa ao desenho as suas normativas, enquanto o desenho tem o potencial de mudá-las, sendo essa relação que o presente trabalho busca discutir (Silva; Magaldi; Freitas, 2023).

## **Método**

Este trabalho se trata de uma pesquisa exploratória documental. De acordo com Gil (2002, p. 41-47), as pesquisas documentais são aquelas que não se utilizam somente da bibliografia preexistente. Nas pesquisas documentais, também são utilizados materiais que não possuem necessariamente um cunho analítico. Desse modo, as pesquisas documentais trazem à luz objetos que não são levados em consideração, por não fazerem parte integrante do arcabouço científico, diferenciando-se, assim, de pesquisas bibliográficas. Esse método corrobora a proposta deste trabalho, uma vez que se objetiva discutir a influência que a sociedade exerce em determinadas animações, bem como a maneira como essas animações podem reforçar ou desconstruir papéis de gênero preestabelecidos.

Para tanto, She-ra e Boruto foram selecionadas, sendo escolhidas por alguns motivos, a saber: sua popularidade, demonstrada pela quantidade de avaliações em sites como Imdb, em que She-ra possui média geral 8.1 e conta com pouco mais de 19 mil avaliações, sendo que mais de 40% dessas, são nota 10. Já Boruto, apesar de possuir uma média de 6.5 no Imdb, conta com 29 mil avaliações e em sites como Crunchyroll, ocupou a terceira posição de animação mais assistida no Brasil em 2020, em uma lista produzida pela própria Crunchyroll – atualmente, tem mais de 70 mil avaliações nesse site. Outros motivadores que levaram a escolha das animações como objeto de pesquisa foi o fato de terem sido produzidas em polos diferentes

do mundo, formando, assim, sociedades completamente distintas e por terem sido lançadas próximas uma da outra.

Boruto, série derivada de Naruto, é uma animação lançada no ano de 2017 com desfecho em 2023, disponível na plataforma Netflix até o episódio 192. Para completar a análise da personagem Sarada de Boruto, procurou-se a sua imagem no mangá.

She-ra e as princesas do poder (2018-2020) é uma animação feita pela Dreamworks em parceria com a Netflix. Esse é um remake da série original que foi exibida entre 1985-1987, ressaltando-se, aqui, que este trabalho tem como foco a produção mais recente atualmente disponível na plataforma de streaming Netflix. Como forma de pareamento na pesquisa, foram considerados para a análise os 52 episódios de She-ra e os 52 primeiros episódios de Boruto.

Por não terem sido criadas inicialmente para cunho analítico, realizar-se-á uma análise de conteúdo, que pode ser compreendida como a observação do objeto de pesquisa, à luz dos objetivos e problema. Nesse sentido, Émile Durkheim é um dos mais citados pesquisadores que se utilizaram desse método. Em “O suicídio”, obra do autor, testa-se uma hipótese, de que o suicídio não tem origem biológica, genética, climática ou geográfica, mas social. Desse modo, Durkheim propôs, diferentemente do que se cogitava na época, que o suicídio não seria determinado por um único fator isolado, mas um conjunto de fatores socialmente produzidos. O que Durkheim fez com a sua obra é essencialmente uma análise de conteúdo, pois, além de documentos científicos, foram utilizadas cartas, jornais e fitas de cinema para compor a pesquisa, oferecendo uma faceta crítica a algo que não recebia esse valor no seu tempo (Vares, 2018).

## **Resultados e Discussão**

Antes de discutir a retratação da mulher em ambas as animações, é importante destacar o seguinte, Boruto é uma animação derivada de Naruto, dividida em Naruto clássico e Naruto Shippuden. A animação possui proporções mundiais e já recebe críticas relacionadas à representação das personagens femininas há muito tempo. Essa contextualização se faz necessária, pois Boruto segue claros padrões de representação feminina de Naruto. Foi em Naruto que duas das personagens escolhidas para esse tópico foram introduzidas ao público, Sakura e Tsunade respectivamente. Em Naruto, animação do mesmo universo que Boruto, somos apresentados, inicialmente, à Sakura. Ela é parte do trio dos protagonistas, no entanto é

deixada de lado, frequentemente, sendo resumida à sua jornada amorosa, possuindo um número ínfimo de participações em cenas de ação se comparado aos companheiros de equipe e, por vezes, é diminuída até pelos próprios colegas (Rangel, 2022). A primeira cena de maior impacto protagonizada por Sakura envolve o momento em que a personagem corta os próprios cabelos para se livrar do inimigo que a segurava. Isso, segundo o autor, serviria para mostrar o amadurecimento da personagem, já que o ato de cortar é considerado símbolo de amadurecimento por parte das mulheres do Japão. Porém, logo após o corte, Sakura é salva pelos seus colegas de classe e pelo personagem que, posteriormente, se tornaria o seu marido em Boruto. Esse padrão de representação, embora amplamente combatido pelo movimento feminista, ainda pode ser observado em diversas produções (Rocha; Fantini, 2020).

Em seguida na animação, Sakura é introduzida em uma luta com uma colega chamada Ino. Diferente das lutas protagonizadas por homens, que é focada na habilidade de luta dos personagens, a luta da Sakura com Ino é centrada na competição entre mulheres pelo cumprimento dos padrões de beleza e em como a sua amizade acabou, devido ao desejo amoroso de ambas pelo mesmo personagem. Silva (2016), no seu trabalho, problematiza este recurso narrativo, alertando que se trata de uma produção institucional, que tem como serventia formar uma base para o sistema patriarcal vigente, separando as mulheres umas das outras, dificultando o processo de sororidade e fazendo com que elas mesmas sejam reprodutoras da violência simbólica, diariamente sofrida. Pode-se considerar que a personagem retrocede, já que, apesar do corte, ainda passa parcela da animação sendo resumida ao seu amor não correspondido por Sasuke.

A primeira promessa de uma personagem feminina forte em Naruto é depositada em Tsunade. A introdução da personagem da Tsunade é propositalmente construída para criar expectativa. Ela começa a ser mencionada no episódio 86. As características atribuídas a ela são: a mulher mais forte do mundo, a melhor ninja médica do mundo, um dos três Sanins lendários, esse último título é especialmente importante, pois Tsunade faz parte do grupo dos três ninjas que seriam considerados na época, com as informações fornecidas até então ao telespectador, como os mais fortes vivos. Todavia, quando Tsunade é finalmente posta à prova e ingressa em uma batalha no episódio 93, ela enfrenta dificuldades para derrotar o que seria considerado um ninja abaixo do seu nível e é, assim como Sakura, salva por um personagem masculino.



Esse padrão se repete durante toda a obra de Naruto clássico, exceto quando, raramente, acontece um embate entre duas personagens femininas. Isso denota como o papel atribuído à mulher foi socialmente construído, está em constante manutenção e como, nesse caso, é reforçado pela mídia.

A mulher sempre esteve atrelada a passividade. Na Grécia antiga, era impedida de participar da vida política. Nos séculos anteriores, o azul era considerado uma cor mais feminina que o rosa, por lembrar a delicadeza do céu, enquanto o rosa era uma cor para meninos, por estar mais próximo da vermelhidão do sangue. No entanto, a história não mediu esforços para tornar a figura feminina um acessório para a “grande” existência masculina. Em gênesis por exemplo, a mulher é culpabilizada pelo pecado original, a perda do paraíso, e é representada como parte da costela de Adão. É interessante pensar como essa ideia da fragilidade da mulher ainda se faz presente, seja nas propagandas (Costa, 2019), livros ou desenhos.

O fato de a mulher ser retratada como frágil tem uma função social muito forte, servindo para manter a figura do feminino associado a fraqueza, algo que precisa ser ajudado pelo mais forte, criando, destarte, uma relação de dependência entre a figura do homem e da mulher, nunca permitindo a emancipação total delas.

Em Boruto, animação que se passa após os acontecimentos de Naruto e Naruto Shippuden, Sakura já é uma mulher adulta e recebeu treinamento de Tsunade. Nesse sentido, atualmente, nessa animação, ela é considerada a mulher mais forte daquele mundo. A sua primeira luta em Boruto, no entanto, segue o mesmo padrão das citadas anteriormente: Sakura queria capturar o seu oponente, mas é, superficialmente, ferida por ferramentas com algum tipo de toxina paralisante e só finaliza a luta ao lado do seu marido Sasuke e o seu amigo Naruto. Durante a luta, embora Sakura não tenha liberado todo seu poder, tinha plena capacidade de vencer a luta sozinha. A forma como Sakura é retratada, parece exemplificar o lugar da mulher, de acordo com as normas e costumes japoneses.

Uma das características mais lembradas do Japão como nação são as suas regras, o seu enorme respeito e a quantidade de normas e costumes. Frequentemente, ao entrar em contato com uma produção japonesa, é impossível não notar as reverências, o extremo respeito aos mais velhos e a forma como o sistema educacional é organizado. Alguns sociólogos se debruçaram sobre o estudo da formação destas regras. Tais costumes datam do período de xogunato ou era Edo (1603-1868). Esse período, além de ser caracterizado pelo isolamento da nação, como citado anteriormente, também é responsável pela maioria dos costumes característicos do Japão.



Nessa época, o Japão foi introduzido ao ideal extremo da filosofia confucionista, pregando completa submissão aos mais velhos, afetando de forma demasiada a estrutura de todas as famílias japonesas, atribuindo a todos, papéis a serem seguidos e, principalmente, às mulheres.

Nessa época, quase todos os bens de uma família eram dirigidos aos filhos mais velhos, o que deu origem a uma prática chamada *mibiki*, que consistia no assassinato dos filhos mais novos para que esses não sofressem uma vida de miséria. Já em relação à mulher, ao nascer, ela deveria ter completa obediência aos pais, ao casar deveria completa obediência e submissão aos sogros e ao marido e ao envelhecer, deveria submeter-se aos filhos (GOMES, 2021). Assim, Sakura mostra submissão ao marido, quando tem o seu poder reduzido, ao ser, de forma forçada, retratada como a “mocinha a ser salva”.

Por fim, a filha de Sakura, Sarada, é uma adolescente que inicia a animação com uma idade próxima a 13 anos e faz parte do novo trio de protagonistas dessa geração, composto por ela, Boruto e Mitsuki. Sarada é excessivamente sexualizada e nos capítulos recentes do mangá e anime, é mostrada utilizando saltos, saias curtas, tomara que caia e até mordiscando os óculos. Vale ressaltar que no Japão, a problemática de posse de pornografia infantil é muito recorrente e existem aqueles que dizem que o mangá tem se tornado um apaziguador, por causa dos seus desenhos sugestivos, enquanto as leis contra a pornografia infantil ganham força no Japão (Mesquita, 2022; Canella, 2021). Sabe-se que o Japão é um país que vive sob um regime de normativas sociais tácitas e isso não é diferente quando o assunto é sexualidade, expressão sexual, sexo e abuso sexual. Os japoneses preferem negar a existência de qualquer sexualidade que não a heterossexual e se manter em silêncio quando o assunto é violência sexual, o que dificulta muito a luta por quaisquer tipos de direitos protetivos para crianças, a comunidade LGBT e as mulheres. O silêncio e a negação são realmente a resposta para as questões referentes a sexualidade, sexo e violência sexual no Japão? Ademais, o silêncio não seria na verdade uma forma de facilitar e de certo modo consentir com o abuso? Além disso, a discussão sobre esses temas faria do Japão um país mais consciente no que diz respeito à sexualização de menores nos animes e mangás?

Para além disso, quando as mulheres fazem aparições em Boruto, principalmente as mulheres introduzidas em Naruto que se tornaram mães, estão frequentemente dialogando sobre afazeres domésticos. Conclui-se, desse modo, que as personagens femininas têm as suas cenas de ação reduzidas em comparação aos personagens masculinos. Mesmo as mulheres que são construídas para representarem algum tipo de força, são frequentemente postas em situações de

fragilidade, para que assim, possam, ser salvas por personagens masculinos, como acontece com a Sakura, tanto em Boruto quanto em Naruto, resumidas como pares românticos, como acontece com a Sakura em Naruto clássico e sexualizadas como ocorre com a Sarada em Boruto e com a Tsunade em Naruto.

Seguindo o processo de análise, considerando a variável gênero, em She-ra serão abordados os personagens: Adora, Arqueiro e a organização Aliança das princesas. Para o completo entendimento desse universo, algumas características do mundo de She-ra e as princesas do poder serão destacadas. Essa animação é ambientada em Etéria, planeta que é apresentado ao espectador como o local do conflito entre a organização denominada A Horda e a Aliança das princesas. Adora, a protagonista, logo nos primeiros minutos é mostrada assumindo uma posição ativa, de liderança frente aos demais colegas e parceiros de treino, possuindo mais agilidade e força, passando, dessa forma, com muito mais facilidade pelos obstáculos presentes no treinamento.

Adora é introduzida como uma criança resgatada pela Horda, um soldado prodígio que se destaca desde a infância pela força e habilidades em combate. Em determinado momento da trama, Adora descobre que A Horda não são os “mocinhos” que lutam contra as princesas do mal, como acreditava desde criança, devido aos ensinamentos da Horda. Por isso, ela isso se volta contra A Horda e entra para a rebelião, composta pela Aliança das princesas que está parcialmente dissolvida há anos. No decorrer da primeira temporada, Adora, Arqueiro e Cintilante tentam reestruturar a Aliança que, por sua vez, vai gradativamente recobrando os seus membros, são eles: Serena, Perfuma, Gélida, Entrapta, Cintilante, Netossa, Spinnerella e Arqueiro, todos coordenados pela Rainha Angela.

A Aliança das princesas é um importante foco de análise para discussão, pois é um grupo diversificado composto por personagens únicos, que aprendem ao longo da trama, a como lidar com essas diferenças. She-ra e as princesas do poder (2018-2020) demonstra porque é um desenho amplamente reconhecido pelo elenco diverso, frequentemente lembrado pelo público como exemplo de representatividade (Lima *et al.*, 2022). Para exemplificar tal representatividade, evidencia-se a descrição dos personagens: Cintilante é uma personagem não-branca e gorda, Netossa é uma mulher negra que está em relacionamento sáfico com Spinnerella, Serena é uma mulher negra, Arqueiro é um homem negro, Adora termina a animação em um relacionamento com Felina, Entrapta é uma mulher autista e, ao final da animação, pode-se interpretar que Perfuma está em um relacionamento romântico com outra

princesa. Uma animação com esse vasto e representativo elenco tem o potencial de efetuar uma importante quebra de paradigma, posicionando personagens que antes eram postos a margem ou excluídos completamente das histórias, agora no centro da atenção do público, que assim como o elenco, partilha dessa diversidade e complexidade (Caetano *et al.*, 2022).

No episódio 6 da primeira temporada, Falha no sistema, Adora, Arqueiro e Cintilante ingressam na missão de trazer a princesa Entrapta de volta para a Aliança das princesas. No caminho até o castelo da princesa Entrapta, o grupo se depara com um deslizamento. Arqueiro propõe que o grupo lide com cautela com aquelas pedras, no entanto, Adora, sem dar ouvidos ao amigo, age de forma impulsiva e destrói as pedras, com os seus poderes recém descobertos.

Aqui se pode observar uma inversão na lógica, usualmente apresentada em produções cinematográficas em que o personagem masculino é quem, na maioria das vezes, age impulsivamente e recorre à força, já a personagem feminina, geralmente, é quem propõe uma medida mais cautelosa. É interessante observar como essa dinâmica de grupo se desenvolve no decorrer da história. Também, na primeira temporada, por exemplo, o Arqueiro é quem, frequentemente expressa, o cuidado e a preocupação frente as amigas, como no episódio 10, O poder da amizade. Ademais Arqueiro não apresenta medo em demonstrar afeto e admiração por personagens femininos e masculinos e, em comparação aos demais personagens, é o que mais apresenta toques físicos de afeto.

Beiras *et al.*, (2007) observam que, no que tange às produções midiáticas, algumas características corporais e de expressão são selecionadas para certos personagens. Heróis geralmente são caracterizados como musculosos, viris e másculos, já vilões, por outro lado, são exacerbadamente magros ou possuem corpos considerados dissidentes. Assim, a mídia comunicaria o que seria “errado”. Arqueiro, por outro lado, pode auxiliar no combate à essas normativas, ao passo que ele não corresponde à expectativa de masculinidade, porém permanece no papel de herói.

Adora, quando alcança os seus poderes, acessa uma nova identidade: She-ra. Diante do exposto, é importante salientar que She-ra se refere a essa faceta de Adora, a parte que assume durante a maioria dos combates. She-ra tem entre a sua gama de habilidades básicas, a super força, super resistência, cura e a capacidade de transformar a sua arma principal, uma espada, em qualquer outro objeto. O objeto mais observado é um escudo, que é utilizado por She-ra para alcançar inimigos distantes e não para proteção como esperado. Assim, She-ra atua ofensivamente, ora com uma espada ora com um escudo, em uma função de *boomerang*.

Um procedimento similar ocorre com todas as princesas da aliança que vão para a linha de frente. Nenhuma delas é resumida à posição de suporte. Todas, de alguma, forma também utilizam os seus poderes de forma ofensiva, abandonando a ideia de passividade e submissão geralmente observada em personagens femininas, que em diversas produções ficam paradas durante as lutas mantendo escudos de pé ou curando aliados, afetando, diretamente, o seu desenvolvimento como personagem. Essa consequência pode resultar na ideia de que personagens femininas são chatas, já que muitas são deixadas de lado (GOMES *et al.*, 2024).

A Aliança das princesas é uma organização antiga, criada com o intuito de combater A Horda. Todavia, quando o mundo de She-ra é inicialmente apresentado, essa organização já está por um fio e quase todas as princesas agora se preocupam apenas em defender os seus próprios territórios do avanço da Horda. Arqueiro, Adora e Cintilante, apesar disso, conseguem reestabelecer a organização, o que não significa que ela está isenta de conflitos.

A primeira desavença pela qual a Aliança passa é quando todos pensam que a princesa Entrapta morreu em uma missão. A partir disso, algumas das princesas começam a questionar a efetividade da Aliança e desistem de lutar. Esse não é o último conflito da aliança ou ameaça de desunião. Ao mostrar esses lapsos, a animação tem a oportunidade de desenvolver a ideia de que uma relação “sadia” não significa a ausência de conflitos e uma relação não deve acabar exclusivamente pela existência desses. She-ra, assim, é um importante elemento no combate a performance de gênero. A relação de Arqueiro com as suas companheiras demonstra muito bem esse detalhe. Durante o enredo, Arqueiro tira as suas companheiras de variadas emboscadas, no entanto, é de suma importância mencionar que ele não é o único a fazer isso e muito menos monopoliza o papel de “salvador”. Ele é salvo pela Adora e pela Cintilante tanto quanto as salva e as ajuda. She-ra mantém uma mensagem constante no que diz respeito a importância do trabalho em equipe. Arqueiro não é, em nenhum momento, colocado em situações forçadas para construir uma cena de “donzela em perigo e príncipe encantado”.

### **Considerações Finais**

As animações correspondem a uma importante ferramenta midiática e não podem ser ignoradas. Elas são capazes de comunicar valores e costumes de uma época, combatê-los ou reforçá-los, influenciar comportamentos de outrem, instigar curiosidade por variados temas relacionados à cultura do local que a produziu, influenciando diretamente na economia. A gama de influência desse meio de comunicação é imensurável. Porém, não é possível afirmar que

exista uma relação de causalidade entre a região que produz a animação e a existência ou não de preconceitos, este trabalho evidencia que as animações são influenciadas pelo meio social e apresentam uma imagem do que pode ser considerado o ideal da mulher em cada cultura, deste modo em Boruto, o ideal de mulher é ligado a fragilidade, necessidade de proteção, passividade e hipersexualização. Enquanto em She-ra a mulher surge associada a força, liderança, impulsividade e cooperação.

Este trabalho focou no recorte de gênero. Entretanto, é difícil discutir este tópico sem esbarrar em temas como o patriarcado, o machismo, os papéis de gênero e, nesse caso, o lugar da mulher nesse mercado, o que levanta a possibilidade para pesquisas focadas exclusivamente nesses âmbitos, já que houve apenas breves menções a esses assuntos. Assim, as possibilidades de pesquisa usando as animações como objeto de investigação são grandes. Fazendo uso de outras animações, pode-se abordar ética e moral, transgeneridade, regimes políticos, paralelos históricos, psicanálise, psicologia, representação de outras comunidades marginalizadas e muito mais. Outrossim, as produções cinematográficas podem ainda ser um valioso recurso no contexto clínico e de intervenções em grupo com pessoas de todas as idades, pode ser usado para aumentar a conexão entre psicólogo e paciente, conhecer melhor o outro a partir da leitura efetuada sobre determinado personagem e estabelecer paralelos entre o contexto enfrentado por determinados personagens e outras pessoas, tornando mais fácil, dessa forma, refletir sobre o contexto vivenciado.

## Referências

ALBERTO, L. J. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. Editora Senac São Paulo, 2019.

ANIMANGEEK. **Coisas que você não sabia sobre Hiromu Arakawa**. 2023. Disponível em: <https://animangeek.com/coisas-que-voce-nao-sabia-sobre-hiromu-arakawa/>. Acesso em: 30 Jul 2024.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. São Paulo: Papirus Editora, 2006.

AVELINO-CAPISTRANO, F.; BARBOSA, L. S. Desenhos animados como ferramenta no ensino de zoologia: cartoons as a tool in zoology teaching. **Ciência Atual – Revista Científica Multidisciplinar do Centro Universitário São José**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 1, p. 1-12, jan. 2023.

BEIRAS, A. *et al.* Gênero e super-heróis: o traçado do corpo masculino pela norma. **Psicologia & Sociedade**, Florianópolis, v. 19, p. 62–67, dez. 2007.

BITENCOURT, E.; TORRES, C. S. D. Representação Feminina em Animações Japonesas e sua Problemática: uma Análise do Podcast Otaminas. **Anagrama**, Santa Maria, v. 15, n. 1, p. 1–18, 28 jun. 2021.

BORGES, Z. N. *et al.* Patriarcado, heteronormatividade e misoginia em debate: pontos e contrapontos para o combate à homofobia nas escolas. **Latitude**, Alagoas, v. 7, n. 1, p. 61-76, out. 2013.

CAETANO, J. O. *et al.* Da marginalização à centralidade: a importância da representatividade negra na literatura infantojuvenil. **Práxis Educativa**, Ponta grossa, v. 17, p. 1-22, mar. 2022.

CANELLA, A. A problemática da infantilização do adulto e sexualização da criança no contexto das animações e quadrinhos japoneses. **Revista do Curso de Direito da FSG**, Caxias do Sul, v. 1, n. 24, p. 120-137, dez. 2021.

CARVALHO, M. H. de S. A força subversiva do performativo: gênero, performatividade e pertencimento em Judith Butler. **Filosofia: os desafios do pensar**, Editora científica: São Paulo, v. 1, n. 1, p. 66–89, out. 2021.

COSTA, N. P. dos S. O discurso sexista e a construção da ideia de fragilidade feminina em materiais impressos. **Revista DisSoL - Discurso, Sociedade e Linguagem**, Pouso Alegre, n. 10, p. 124–145, jun 2019.

CRITICALHITS. **Este é o verdadeiro motivo pelo qual Sakura decidiu cortar o cabelo em Naruto**. 2021. Disponível em: <https://criticalhits.com.br/anime/este-e-o-verdadeiro-motivo-pelo-qual-sakura-decidiu-cortar-o-cabelo-em-naruto/>. Acesso em: 30 jul 2024.

CRUNCHYROLL. **Boruto: Naruto Next Generations**. 2017. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/series/GR75Q020Y/boruto-naruto-next-generations>. Acesso em: 30 jul 2024.

NETO, José Crescêncio. Mangá: a cultura nipônica na construção da cultura pop mundial. *In*: XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 14. **Anais...** Recife, 2012.

FARIA, M. L. DE. História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês. **Actas de Diseño**, Buenos Aires n. 5, p.150 -157, abr, 2008.

GIL, A. C. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, A. P. **História da animação brasileira** - Cena: Centro de análise do cinema e do audiovisual Cena universitária: Rio de Janeiro, 2008.

GOMES, G. M. *et al.* Para além do protagonismo: animes, empoderamento feminino e ser-autora do próprio caminho à luz da fenomenologia. **Amazônica - Revista de Psicopedagogia, Psicologia escolar e Educação**, Manaus, v. 17, n. 1, p. 263-289, jan.-jun., 2024.

GOMES, V. A. História e presente em coexistência: o sistema tradicional de família e a submissão aparente da mulher japonesa. **Revista Aurora**, Marília, v. 14, n. 3, p. 49–62, jul. 2021.

IGN. **Crunchyroll divulga lista dos animes mais assistidos no Brasil**. 2020. Disponível em: <https://br.ign.com/anime/83408/news/crunchyroll-divulga-lista-dos-animes-mais-assistidos-no-brasil>. Acesso em: 30 jul 2024.

IMDB. **Boruto: Naruto Next Generations**. 2017. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt6342474/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsrg\\_0\\_tt\\_8\\_nm\\_0\\_in\\_0\\_q\\_BORUTO](https://www.imdb.com/title/tt6342474/?ref_=nv_sr_srsrg_0_tt_8_nm_0_in_0_q_BORUTO). Acesso em: 30 jul 2024.

IMDB. **She-Ra e as Princesas do Poder**. 2018. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt7745956/>. Acesso em: 30 jul 2024.

LIMA, C. A. R. *et al.* Dispositivo Pedagógico da Mídia e Representações de Gênero e Sexualidade em: She-Ra and the Princesses of Power. **Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social “Disertaciones”**, Rosario, Colombia, v. 15, n. 1, p. 1–21, jun 2022.

LONGO, A. Da animação para o anime: configurações estéticas de composição e intervalo. **Diálogo com a Economia Criativa**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 11, p. 71–88, 20 ago. 2019.

MESQUITA, R. C. A. S. **A sexualização em animes**: um olhar sobre o fanservice. Orientador: ALLEGRETTE, Álvaro Hashizume. 2022. 63 f. Trabalho de conclusão de curso de direito da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2022.

RANGEL, C. Análise da personagem Sakura em Naruto - Naruto Shippuden. **Revista escaleta**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 1, p. 76-93, dez 2022.

REY, R. **Representatividade de gênero na narrativa de desenhos animados**: uma análise das super-heroínas nos desenhos avatar: a lenda de Korra e Steven universo. Orientadora: Regina Gomes Souza. 2019. 101 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Comunicação social com habilitação em jornalismo) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2019.

ROCHA, Izabela Louzada A.; FANTINI, Laiane M. Caetano. A representação contemporânea da mulher nos jogos AAA: por que Abby causou incômodo. *In*: XIX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, , 19., 2020, Curitiba. **Anais...** Curitiba: SBGames, 2020.

SEFFNER, F. Cultura escolar e questões em gênero e sexualidade: o delicado equilíbrio entre cumprir, transgredir e resistir. **Retratos da Escola**, Brasília, v. 14, n. 28, p. 75–90, jul. 2020.

SILVA, B. C. O. DA; MAGALDI, C. A.; FREITAS, L. R. DE. Pra lá de onde o gênero faz a curva: as mudanças no perfil do público leitor de mangás shoujo e shounen. *Arte*, São Paulo, p. e218636–e218636, mar, 2023.

SILVA, Ivana Carolina Santos da. **Sororidade e rivalidade feminina nos filmes de princesa da Disney**. 2016. 130 f. TCC (Graduação) - Curso de Jornalismo, Universidade de Brasília, Brasília, 2016.

SOARES, D. F. V. **O processo histórico dos animes e mangás no Brasil**. 2020. Orientadora: Sandra Maria do Amaral. 2019. 111 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de história) - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul- Unijúí, 2019.

VARES, S. F. DE. O problema do suicídio em Émile Durkheim. **Revista Alabastro**, centro universitário assunção- UNIFAI , v. 1, n. 10, p. 59–77, jun. 2018.

WRIGHT, J. A. **Animation writing and development**: from script development to pitch. Amsterdam: Elsevier, 2005.



Como citar este artigo (Formato ABNT):

BAPTISTA, Pedro Henrique Carvalho; CASTRO, Amanda. O Papel Social Atribuído à Mulher nas Animações She-Ra e Boruto. **Id on Line Rev. Psic.**, Outubro/2024, vol.18, n.73, p.75-90, ISSN: 1981-1179.

Recebido: 05/08/2024; Aceito 19/08/2024; Publicado em: 31/10/2024.