

Walisson Oliveira Santos

Graduado em Jornalismo pelo Centro Universitário Funorte - UNIFUNORTE. Pós-graduando em Marketing e Comunicação Empresarial pela Faculdade do Leste Mineiro - Faculeste.

Email:

walissonoliveira.jornalismo@gmail.com

Elpidio Rodrigues da Rocha Neto

Graduado em Jornalismo pela Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG. Professor e Coordenador do Curso de Jornalismo do Centro Universitário Funorte - UNIFUNORTE.

E-mail: elpidio.rodrigues@funorte.edu.br

OS HERÓIS E O MANGÁ: O Arquétipo de Superman em My Hero Academia

Resumo: Este artigo busca estabelecer uma relação entre o Superman da história em quadrinhos da *DC Comics* e o personagem All Might do mangá *My Hero Academia*, por meio da análise do arquétipo de herói. O objetivo foi encontrar características essenciais na construção do herói japonês como representação oriental do Superman. A metodologia adotada para o estudo do mangá foi análise de conteúdo, conceituada por Bardin (2015), como procedimento de análise mais adequada conforme a temática abordada e o método narrativo de diálogo interior, de Brait (2011). Com base nos estudos dos arquétipos de herói, foram encontrados laços intrínsecos com os heróis famosos dos quadrinhos.

Palavras-chaves: Histórias em Quadrinhos; Mangá; My Hero Academia; Arquétipos.

THE HEROES AND THE MANGÁ: The Superman Archetype in My Hero Academia

Abstract: This article seeks to establish a relationship between Superman from the *DC Comics* comic book and the character All Might from the manga *My Hero Academia*, through the analysis of the hero archetype. The objective was to find essential characteristics in the construction of the Japanese hero as an oriental representation of Superman. The methodology adopted for the study of the manga was content analysis, conceptualized by Bardin (2015), as the most appropriate analysis procedure according to the theme addressed and the narrative method of inner dialogue, by Brait (2011). Based on studies of hero archetypes, intrinsic ties with famous comic book heroes have been found.

Keywords: Comics; Mangá; My Hero Academia; Archetypes.

Submissão: 05/11/2020

Revisão: 07/06/2021

Aprovado: 03/08/2021

Publicação: 07/08/2021



1. INTRODUÇÃO

O crescimento das editoras de histórias em quadrinhos (HQs) estadunidenses têm influenciado diretamente o mercado de super-heróis e as demais produções culturais relacionadas ao universo nerd/geek. As diversidades presentes nos espaços das HQs, cada vez mais, aproximam-se com a dramaticidade da realidade ao apostarem em personagens provenientes de diferentes partes do mundo. Logo, revisitam culturas que não são retratadas costumeiramente. Nas salas de cinema e na televisão, por exemplo, projetam a magnitude e a fantasia da cultura americana, onde o espetáculo em cartaz é a vida e a idealização de heróis.

Aderindo ao crescimento sem precedentes de produtos culturais modernos, o Japão revolucionou a produção nos setores de informática, eletrônica, robótica e nanotecnologia. Com isso, o país viabilizou a mudança de valores da sociedade tradicional, além de proporcionar a exportação de elementos que formam a indústria nipônica: desenho (estilo mangá); *origami* (dobraduras em papel); *cards* (jogos de cartas); *Super Sentai* ou *live-action* e animês; exibição de filmes *tokusatsu*; concursos de videogames e músicas; e, principalmente, apresentações teatrais e desfile de *cosplay* (NETO, 2017).

No palco contemporâneo, o mangá *My Hero Academia* (*Boku no Hero Academia*) tem ganhado destaque global desde a adaptação para uma série de animê, em 2016 – ao apostar no arquétipo de herói. A animação *shonen* foi recepcionada positivamente pelos fãs de super-heróis e pela mídia televisiva, visto que buscou inspiração em elementos tirados das histórias em quadrinhos de super-heróis, tais como a estética criativa e profunda de seus personagens. Sua premissa é a de um mundo no qual 80% da população desenvolveu alguma categoria de superpoder (*quirk*), e há escolas preparatórias para alunos que querem se tornar super-heróis.

As semelhanças do mangá com o universo dos quadrinhos de super-heróis ocidentais tornam-se visíveis, ao partilharem do conceito de “símbolo da paz”. Entre os personagens de *My Hero*

Academia, os heróis profissionais utilizam seus superpoderes para proteger à população mundial de vilões, desastres naturais, ou qualquer outra categoria de perigo. Dessa forma, All Might (Toshinori Yagi) é considerado a representação oriental do Superman (Clark Kent). Além disso, ambos apresentam traços específicos da jornada e arquétipo de herói, como será acentuado mais adiante neste artigo.

Conforme Sato (2007), historicamente, há uma identificação de elementos heróicos da mitologia grega em animês de sucesso na atualidade. A autora aponta ainda que esse “culto aos deuses” alavancou vários *best-sellers* no ocidente e é uma das tradições nipônicas. Logo, o artigo propõe uma análise do personagem All Might, de *My Hero Academia*, sob a perspectiva junguiana dos arquétipos, observando-o como arquétipo do Superman – super-herói fictício de história em quadrinhos estadunidense publicado pela *DC Comics*. Buscou-se elencar a contribuição do arquétipo na construção das narrativas do mangá; características presentes no personagem; e o modo como ele traz, ao mangá, a cultura e a sociedade japonesa em cena.

2. OS QUADRINHOS E A JORNADA DO HERÓI

As HQs de heróis são um dos principais ramos da indústria de entretenimento norte-americana. Encontram lares em quase todas as mídias sociais e conquistam o mundo através das histórias por uma parcela considerável de público, primordialmente jovens e adultos (LIMA; LIMA; BONIFÁCIO, 2019). Nesse sentido, as editoras se estabeleceram mundialmente como precursores na criação de multiversos, universos paralelos e/ou realidades alternativas, para a construção da vida de seus heróis, com origens muitas vezes mitológicas e aventuras épicas repletas de metáforas – uma vez entendidas pelos leitores, tornam-se muito relacionáveis, como, por exemplo, as aventuras do Superman.



Entende-se por histórias em quadrinhos (RAMOS, 2012), um sistema de signos e símbolos que articulam significados. Estes são resultantes das produções em um mesmo espaço geográfico ou no interior de uma mesma sociedade em contextos regionais específicos, com seus elementos e características.

Conforme explica Reblin (2011), além de informar e entreter, a importância dos quadrinhos se concentra no poder de representatividade, no grau de comunicabilidade que o retrato configurado apresenta e na capacidade hermenêutica do destinatário. O autor complementa que “as histórias em quadrinhos foram consagrando seu lugar no mercado, não demorou para surgirem quadrinhos para todas as categorias de gosto: ao lado das histórias infantis, havia as histórias de ficção, (...) e, claro, os quadrinhos de super-heróis” (REBLIN, 2011, p. 122). Ramos (2012) ressalta que os quadrinhos estabelecem a aproximação com a realidade:

Os (...) quadrinhos precisam estar sempre muito bem sintonizados com seu público leitor para que o mecanismo de troca de percepções entre emissor (autor, desenhista) e receptor (leitor) reflita a realidade e o cotidiano. (...) Eles assumem também um papel importante como possíveis formadores de conceitos e opiniões, porque são capazes, em sua obra, de empregar percepções e interpretações do pensamento subjetivo. Essas noções, quando em sintonia com a realidade do leitor, permitem a ele reforçar conceitos e conhecimentos previamente adquiridos ou mesmo refletir acerca do que está sendo veiculado, podendo então expressar o seu acordo ou dissonância com a realidade retratada nos quadrinhos (RAMOS, 2012, p. 9).

Ainda segundo Ramos (2012, p. 3), a grande parte dos leitores desconhece que no universo das histórias em quadrinhos, há “certo grau de verossimilhança, isto é, coerência ou semelhança entre o texto e a realidade”. Roberto (2017) complementa:

Nas histórias em quadrinhos, a narrativa é apreciada pelos leitores devido ao teor fantástico (diga-se fantasia) que permite viajar entre

possibilidades variadas de entendimento da relação entre indivíduo e sociedade. Assim, as histórias em quadrinhos passam pela análise e discussões que geram a transmissão de conhecimentos, apontam novas direções importantes do aspecto cognitivo e comportamental (ROBERTO, 2017, p. 74).

Umberto Eco (1932-2016), célebre autor do livro *Apocalípticos e Integrados*, contesta que os produtos da mídia de massa – nesse caso, as histórias em quadrinhos – reproduzem, acriticamente, a perpetuação de uma ideologia dominante e, por consequência, a própria estrutura social. Eco (2011) reúne uma série de ensaios para integrar o saber acadêmico com o universo *pop* e apresenta *O Mito do Super-Homem*, ensaio no qual o autor equipara as histórias em quadrinhos como algo homogeneizador com as outras artes e com intuito de criar cidadãos com visão crítica da sociedade.

Helal e Messias (2011, p. 95), descrevem que a produção simbólica dos quadrinhos é “um campo fértil para averiguações sobre possíveis novos rumos da mitologia dos heróis e seu papel social no século XXI”. De maneira geral, a concepção ocidental de herói vem dos modelos concebidos desde os primórdios da humanidade, inseridos na sociedade como função social de monomito.

O termo “monomito” ou “jornada do herói” foi utilizado pela primeira vez pelo antropólogo, mitologista e escritor norte-americano Joseph Campbell, em 1949, no livro *O Herói de Mil Faces*. De acordo Roberto (2017, p. 78), a jornada do herói busca debruçar sobre o significado dos heróis e mescla entre os conceitos de arquétipo para dinamizar uma fórmula narrativa única: a estruturação dos ritos, que “revelou um estudo das narrativas mitológicas e criou o conceito no qual as estruturas da narrativa do herói e seus feitos em histórias, lendas e fábulas, são arquetípicos de toda sociedade”.

De acordo com Roberto (2017, p.79), “aquilo que define o herói é sua capacidade de auto sacrifício em nome do bem-estar comum”; assim o personagem deve passar por transformações



sequenciais até se tornar um herói. Para ele, as narrativas de histórias podem ser consideradas uma categoria de releitura da *pólis* contemporânea: "é mais do que uma simples fórmula para se narrar histórias, porque seus elementos estão presentes na sociedade e perduram até os dias de hoje, contados em livros, filmes, novelas, games e quadrinhos" (ROBERTO, 2017, p. 79).

3. MANGÁ: REPRESENTAÇÃO DA SOCIEDADE

Ao abordar o universo de entretenimento produzido pelo Japão, Nagado (2011, p.4) aponta que o mangá "vêm conquistando admiradores no mundo há décadas. Indo além de grupos de aficionados, a chamada cultura *pop* japonesa se infiltrou na mídia, extrapolou as fronteiras da colônia japonesa e criou modas, manias e influenciou muita gente". A popularização das produções japonesas concedeu grande variedade de gêneros e categorias que se enquadram na realidade cultural das HQs.

De acordo com Luyten (2011), "mangá" é o nome dado para as histórias em quadrinhos de origem japonesa, que são caracterizadas pelo estilo dos traços, a representação gráfica do texto disposta da direita para a esquerda e sua leitura começa onde seria o fim de uma convencional HQ ocidental. Para a autora, os mangás abordam várias temáticas e são geralmente classificados em conformidade com o seu público-alvo. A partir da classificação das produções, as histórias que são feitas ao público masculino jovem com idades compreendidas entre os 10 e os 18 anos são chamadas de *shonen*, como *Dragon Ball*, *Os Cavaleiros do Zodíaco*, *One Piece* e *Naruto*, por exemplo. Por outro lado, as histórias que visam entreter o público feminino entre os 10 e os 18 anos, são chamadas de *shoujo*, como *Sailor Moon*, *Sakura Cardcaptor*, *Colégio Ouran Host Club* e *My Little Monster*.

É interessante ressaltar que os heróis japoneses apresentam peculiaridades que os distanciam dos ocidentais. Diferente dos tradicionais super-heróis ocidentais, os mangás

japoneses ressaltam valores tradicionais que estão intrinsecamente ligados à realidade cotidiana, de modo que o leitor tem maior identificação: a honra, a sinceridade e a perseverança (NETO, 2017).

Para Luyten (2011, p. 71), "no moderno mangá, os heróis são desenhados a partir do mundo real"; ou seja, desde o florescimento da produção de mangás até sua difusão segmentada e amplamente divulgada no Japão, na construção dos personagens orientais também é usada a realidade como inspiração: "são pessoas comuns na aparência e de conduta modesta (...), entretanto, no decorrer do enredo da história, podem realizar coisas fantásticas" (LUYTEN, 2000, p. 71).

De acordo com Luyten (2011), os mangás representam um fenômeno de comunicação; no presente, a fazer parte do cotidiano dos jovens do mundo inteiro. A autora afirma que o Japão é o país onde se consome a maior quantidade de quadrinhos no mundo e o público que o consome diariamente o faz porque se identifica com o mesmo.

A identificação entre o leitor e o herói provém também de certas tendências do seu comportamento. Uma característica recorrente é a do herói estoico, austero, de caráter rígido – uma herança direta do comportamento dos samurais. São conhecidas as histórias sobre o auto sacrifício da classe guerreira no Japão: suportavam a dor e se sacrificavam (LUYTEN, 2011, p. 57).

Messias (2011) explica que as produções simbólicas de mito e herói constituem uma representação do imaginário de uma sociedade e, se tratando de conceitos que precisam ser retificados, é o de virtude. Em sua análise, "O herói, numa análise preliminar, é o representante das virtudes de uma cultura, ou melhor, o representante da ideia ou ideal de virtude de uma sociedade" (p. 4).

Os valores conceituais são colocados como ideais, e incentivam os personagens a lutarem pela lei e ordem social. Eco (2011) descreve que essa produção simbólica das histórias tem como principal motivação manter o *status quo* da sociedade e, com outros veículos de cultura em



massa, persuade o indivíduo a valorizar e reafirmar para si mesmo o modelo atual da sociedade.

Sendo assim, os mangás dão luz às novas possibilidades de reflexão, como, a título de exemplo, as narrativas míticas ao se adentrar no imaginário social. Identificam-se na credibilidade dos produtos culturais circulantes na modernidade. Deste modo, o mangá *Boku no Hero Academia* é um dos modelos clássicos mais utilizados na cultura ocidental para contar histórias, através da jornada do herói na atualidade.

4. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Produzido pelo estúdio japonês Bones, escrito e ilustrado por Kōhei Horikoshi e dirigido por Kenji Nagasaki, *My Hero Academia* está atualmente em sua quarta temporada no animê. A série japonesa alcançou números impressionantes: o mangá bateu recorde com mais de 24 milhões de unidades vendidas em 2019. À vista disso, o primeiro filme da franquia “*My Hero Academia: 2 Heróis - O Filme*”, se tornou a segunda maior bilheteria de um filme na América do Norte. Com isso, possibilitou a série animada sucesso na América do Sul e um dos animês mais assistidos no mundo.

Contemplando suas quatro temporadas existentes até a data de finalização deste artigo, a metodologia adotada para o estudo do mangá foi de Análise de Conteúdo, procedimento mais adequado, de acordo com uma temática abordada, pois é “um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens. (...) A intenção da análise de conteúdo é a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção” (BARDIN, 2015, p. 38).

Depois de feita a seleção, foram selecionados dois capítulos na sua versão em inglês ou português. Os capítulos foram escolhidos com base na incidência do personagem All Might e seu desenvolvimento narrativo no mangá. Os capítulos escolhidos foram: Capítulo 0: “O Nascimento de All

Might” e Capítulo 57: “Assassino de Heróis Stain – As Consequências”.

5. ALL MIGHT: ARQUÉTIPO DE SUPERMAN EM BOKU NO HERO ACADEMIA

Toshinori Yagi, mais conhecido pelo seu nome de herói, All Might, é um dos destaques de *My Hero Academia*; é o herói profissional que recebeu títulos como o “Símbolo da Paz” e “Pro Hero N° 1”. Nascido sem individualidade, foi escolhido por Nana Shimura para se tornar o oitavo sucessor do One for All. Ele ensina Estudos Fundamentais dos Heróis no Colégio U.A., instituição que forma jovens heróis em uma sociedade composta quase



Figura 1: All Might em sua forma de herói. Fonte: Boku no Hero Academia Fandom.

exclusivamente por cidadãos com algum poder.

O *design* de herói de All Might é considerado muito clássico e assemelha a um super-



herói de quadrinhos americano típico: cabelo loiro curto com duas franjas que ficam no topo de sua cabeça, olhos azuis, musculoso; um *collant* de corpo completo azul, branco, decorado com um símbolo vermelho que se parece um Y, luvas e botas douradas – como pode ser observado na Figura 1.

Apesar de a sua aparência conduzir ao estereótipo de super-heróis ocidentais, All Might apresenta comportamentos e ações que o enquadram no padrão de “herói” que autores como Luyten (2011) e Messias (2011) comentam ser comuns nos papéis de personagens ficcionais.

Toshinori demonstra uma atitude brilhante, simpática e dá a entender que pode fazer de tudo inspirando os outros desta forma, como, por exemplo, Izuku Midoriya (Deku) o protagonista da série, que embora tenha nascido sem *quirk*, se projetou à jornada, devido ao seu senso de heroísmo nato, tornou-se seu discípulo e, posteriormente, nono usuário do One For All, bem como um dos alunos da Classe 1-A do Colégio U.A.

A individualidade de All Might é o One For All, a qual permite acumular toda a energia do atual usuário e transferir para outra pessoa – na animação, o poder é passado de geração em geração. O qual concede acesso a um poder quase ilimitado e estocado, além de força sobre-humana, velocidade, agilidade e invulnerabilidade.

No decorrer do mangá, é apresentada a verdadeira forma de Toshinori: um homem excessivamente magro com características triangulares, membros longos; possui uma grande cicatriz que cobre a maior parte do lado esquerdo do peito – consequência de uma batalha com um vilão – e, geralmente, usa roupas largas para acomodar a

mudança de tamanho quando usa sua Individualidade, conforme visto na Figura 2:

A relação de All Might com mitos antigos e quadrinhos modernos proporciona, por identificação, a possibilidade de realização e superação das adversidades (SOUZA, 2011) e seu desempenho ao longo da narrativa acompanha a ascensão do arquétipo de herói. Roberto (2017, p. 74) complementa que “a narrativa é apreciada pelos leitores devido ao teor fantástico (diga-se fantasia) que permite viajar entre possibilidades variadas de entendimento da relação entre indivíduo e sociedade”.

Para Souza (2011, p. 6), “o arquétipo em si é um molde psíquico no qual são despejadas as experiências individuais e coletivas que ali tomam forma”; ou seja, o herói acredita que tem uma missão a cumprir, assim simboliza que a pessoa deve domar o cotidiano e viver na esfera do extraordinário, perceber um problema no mundo e sente um chamado interior para resolver esse problema. Por esse ângulo, “Superman é um ícone do bem e da justiça. Seus valores representam o melhor da humanidade e seu conceito é inspirador” (ROBERTO, 2017, p. 77).

O reconhecimento do povo, que leva o herói à glória, também fixa uma imagem mistificadora, diferenciando-o dos meros mortais. Conforme explica Souza (2011, p.4), “o Superman, de certa forma, representa um ideal a ser atingido, um estágio superior ao humano. Clark Kent é apenas um disfarce”. Dessa forma, ambas as histórias partilham da suspensão de suas verdadeiras identidades, porém, a revelação da verdadeira forma de All Might entrega mais camadas para o



Figura 2: Toshinori Yagi, sua verdadeira forma. Fonte: Boku no Hero Academia Fandom.



personagem; por outro lado, Superman esconde sua verdadeira identidade de Clark Kent apenas pelos óculos.

A construção do All Might foi inspirada no Superman e, como o personagem norte-americano, ele é visto como um herói que adere a um código moral inabalável, um forte senso de humanitarismo e justiça. Sob outra perspectiva, o personagem japonês é visto como um ser inalcançável, isto é, um indivíduo que está além dos seres humanos do universo de *My Hero Academia*. Durante as batalhas, a sua mensagem é que qualquer um pode ser como ele, basta salvar as pessoas com um sorriso no rosto que você já será um herói e a animação explora a fundo esse aspecto do herói.

My Hero Academia é um mangá que constantemente recorre ao sucesso de um herói para construção do seu vilão-antagonista equivalente – característica das histórias em quadrinhos. Na animação, o principal inimigo de All Might é o All For One, que tem como habilidade a capacidade de roubar outras individualidades, permitindo-lhe combinar inúmeras individualidades para aumentar consideravelmente seu poder e, assim, ficar cada vez mais forte. Diante desse cenário, a dinâmica do Superman contra o Lex Luthor reflete, ainda que inconscientemente, o conceito da jornada do herói (ROBERTO, 2017).

O Capítulo 0: “O nascimento de All Might”, do mangá, contempla as 12 etapas da jornada do herói de Campbell lembradas por Roberto (2017): o mundo comum; o chamado à aventura; recusa do chamado; encontro com o mentor; a travessia do primeiro limiar; provas, aliados e inimigos; aproximação da caverna secreta; a provação; a recompensa; o caminho de volta; a ressurreição; e o retorno com o elixir. Os diálogos presentes neste capítulo relatam os eventos de sua origem de forma a retratar todo o ciclo pelo qual o personagem teria passado até se tornar o super-herói nº 1 do Japão.

Embora tudo indique no personagem a presença de características do Superman para o desenvolvimento narrativo, a introdução de Nana Shimura como sétima usuária da individualidade One For All e mentora de All Might, estimulou a jornada do herói, o resultado foi

à própria transformação do personagem. Ela acreditava, primordialmente, que um verdadeiro herói deveria sorrir, não importava o quanto à situação fosse assustadora, pois um verdadeiro herói salva não só vidas, mas também espíritos. Portanto, dar um sorriso às pessoas não só assegura apenas ter suas vidas protegidas, mas também seus corações. Os diálogos no capítulo 57 evidenciam o monólogo interior que expressa a concepção de realidade de Shimura:

“Quando você tem que salvar alguém, eles estão geralmente em uma situação assustadora. Um verdadeiro herói salva não só as suas vidas, mas também os seus espíritos (...). Isso é o que eu acredito. Portanto, não importa como as coisas estão assustadoras, dar-lhes um sorriso, e fale a elas: “Eu estou aqui”. As pessoas neste mundo que pode sorrir são sempre os mais fortes” – Nana

“Se orgulhe, Toshinori! Você não é como os outros que nasceram com o que têm. Você trabalhou duro para ganhar seu poder!” – Nana

Neste caso, a seleção das falas de Nana se dá pelo método narrativo de diálogo interior, que, conforme explica Brait (2011) é uma maneira de sintetizar o discurso interior e secreto do personagem; ou seja, conduz o personagem por um mundo que parece estar se criando à sua frente. Para efeito do estudo dos modos de caracterização do personagem All Might, apontou-se incidência do arquétipo de herói (perspectivas do Superman) nas representações no mangá de *My Hero Academia*.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cultura japonesa, e oriental na totalidade, cresceu de um jeito próprio. O estilo mangá foi além de entretenimento massificado e começou a ganhar espaço no ocidente. Com base nos estudos dos arquétipos de herói, perceberam-se laços com heróis famosos dos quadrinhos, mais precisamente do Superman em *Boku no Hero Academia*. No caso de Toshinori Yagi, a imagem a análise evidenciou que ambos compartilham o mesmo arquétipo em



culturas diferentes e que All Might é a representação oriental do Superman da *DC Comics*.

O Superman também é um símbolo da paz à sua maneira, mas All Might possui uma conexão pura com a população. Assim, gradualmente, ele conquistou reconhecimento ao criar vínculos explorando atitudes humanistas, como foi visto em alguns pontos da análise e que tiveram impactos significativos no restante da narrativa. Compreender os universos e confluências entre histórias em quadrinhos e mangás elucidam, à sua maneira, para um novo modelo de representação das diversas culturas formadoras da sociedade contemporânea.

REFERÊNCIAS

- BRAIT, B. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2011.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo** (L. de A. Rego & A. Pinheiro, Trans.). Lisboa: Edições 70, 2015.
- HELAL, R.; MESSIAS, J. Histórias em quadrinhos e a cultura contemporânea: a relação do herói com a autoridade policial e com o governo vigente. **Revista Comunicação Midiática**, Porto Alegre, RS, v. 8, n. 2, p. 93-114, maio./ago. 2013. Disponível em: <<https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/234/233>>. Acesso em: 10/10/19.
- LIMA, R. N.; LIMA, R. B.; BONIFÁCIO, M. I. G. C. (2019). **Ideologia, poder e alteridade nas histórias em quadrinhos da DC Comics**. *South American Journal of Basic Education, Technical and Technological*, 6(1). Disponível em: <<https://periodicos.ufac.br/index.php/SAJEBTT/article/view/2325/1595>>. Acesso em: 16/10/19.
- LUYTEN, S. B. **Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses**. 3ª ed. São Paulo: Hedra, 2011.
- MESSIAS, J. **No superhero allowed: o herói de mangá contemporâneo**. São Paulo: Eca-Usp, 2011. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/jornadas/anais/1asjornadas/q_cultura/jose_carlos_messias_santos_franco.pdf>. Acesso em: 13/11/19.
- NAGADO, A. **Cultura pop japonesa: histórias e curiosidades**. 2011. Disponível em: <<http://nagado.blogspot.com/2011/03/cultura-pop-japonesa-historiase.html>>. Acesso em: 09/11/19.
- NETO, A. B. **Mangás e Animês: A cultura pop japonesa no Brasil**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em História) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade Estadual de Montes Claros, Montes Claros, 2017. Disponível em: <https://www.academia.edu/35051435/Mang%C3%A1s_e_anim%C3%AAs_a_cultura_pop_japonesa_no_Brasil>. Acesso em: 20/11/19.
- RAMOS, R. B. T.; GASQUE, K. C. G. D. As histórias em quadrinhos: instrumento de informação e de incentivo à leitura. **Revista Data Grama Zero**, Rio de Janeiro, v.13, n.2, p. 09, 2012. Disponível em: <<https://brapci.inf.br/index.php/article/download/52933>> Acesso em: 20/11/19.
- REBLIN, I. A. O mundo elevado aos quadrinhos. **Protestantismo em Revista**, São Leopoldo, n.25, p. 121-127, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.est.edu.br/index.php/nepp/article/viewFile/154/187>>. Acesso em: 21/11/19.
- ROBERTO, A. Jornada do herói nos quadrinhos: o leitor e a leitura no processo de autodescoberta e conhecimento. **Revista Unilasalle**, Canoas, RS, n. 34, p. 71-84, abr. 2017. Disponível em: <<https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Dialogo/article/view/3279/pdf>>. Acesso em: 11/10/19.
- SATO, C. A. **JAPOPOP: O poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP Hakkosha, 2007.
- SOUZA, B. A. A. P. **Os quadrinhos de super-heróis americanos como mitos modernos: a emergência dos aspectos humano e divino a partir das histórias do Homem Aranha e do Superman**. São Paulo: Eca-Usp, 2011. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/q_identidade/bernardo_souza.pdf>. Acesso em: 16/11/19.



Como citar este artigo:

SANTOS, Walisson Oliveira; NETO, Elpidio Rodrigues da Rocha. Os Heróis e o Mangá: O Arquétipo de Superman em My Hero Academia. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.1, n.1, p. 5-13, jan.jun. 2021.