



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB
DEPARTAMENTO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA E TRADUÇÃO
LÍNGUA E LITERATURA JAPONESA

GABRIEL CARDOSO DE SOUSA

A RELAÇÃO ENTRE O USO DA LINGUAGEM E A FUNÇÃO DA PERSONAGEM
DENTRO DOS ANIMES

Brasília - DF
2025



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB
DEPARTAMENTO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA E TRADUÇÃO
LÍNGUA E LITERATURA JAPONESA

GABRIEL CARDOSO DE SOUSA

A RELAÇÃO ENTRE O USO DA LINGUAGEM E A FUNÇÃO DA PERSONAGEM
DENTRO DOS ANIMES

Monografia apresentada como requisito para aprovação da Disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso da Faculdade de Língua e Literatura Japonesa da Universidade de Brasília.

Orientadora: Prof^ª. Kyoko Sekino

Brasília - DF
2025

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço à minha orientadora, cuja dedicação, paciência e empenho foram fundamentais para a realização deste trabalho. Sua orientação foi muito mais do que um apoio técnico: foi uma fonte de inspiração que me ajudou a enxergar o potencial deste estudo e a superar os desafios que encontrei pelo caminho.

À faculdade, expresso minha profunda gratidão por todas as oportunidades de crescimento acadêmico e pessoal que me foram oferecidas. Durante minha jornada, não só adquiri conhecimentos que levarei para a vida, mas também me transformei como indivíduo, aprendendo a valorizar a importância do estudo, da pesquisa e da troca de ideias.

A todos os professores, colegas e amigos que contribuíram de alguma forma com essa caminhada, seja compartilhando saberes, incentivando ou simplesmente estando presentes nos momentos de dúvida e de conquista, o meu muito obrigado.

Por fim, dedico este trabalho a todos que acreditaram em mim e me motivaram a dar o meu melhor. Sem cada uma dessas contribuições, este TCC não seria possível.

RESUMO

Considerando a relevância do anime *shounen*¹ na sociedade atual, esta pesquisa tem como objetivo analisar as características linguísticas de personagens que utilizam o modo imperativo, bem como outras expressões associadas, para compreender como essas escolhas contribuem para a construção social dos personagens em suas respectivas obras. A análise foca nos personagens Morgan (One Piece), Vegeta (Dragon Ball Super) e Asta (Black Clover), com base em animes selecionados a partir de uma pesquisa de popularidade feita pela Crunchyroll. Além disso, busca-se identificar semelhanças sentenciais e evidenciar as diferenças sociais encontradas nas falas desses personagens em seus respectivos contextos.

O estudo foi fundamentado nas definições de *yakuwarigo* apresentadas por Kinsui (2003, 2016) e Fukada (2021), que elucidam como a linguagem é utilizada para construir identidades e papéis sociais nos personagens de ficção. Para o conceito de modo imperativo, foram adotadas as perspectivas de Ono (2010) e Yokota (2007), que oferecem uma análise aprofundada sobre o uso e a explicação gramatical dessa forma verbal na língua japonesa. Esses referenciais teóricos embasam a análise, permitindo compreender como as escolhas linguísticas dos roteiristas refletem nos contextos sociais e narrativos das obras. A pesquisa visa oferecer insights sobre os contrastes linguísticos e contextuais nos animes *shounen*, e responder a seguinte questão: por que falas aparentemente semelhantes geram efeitos sociais distintos?

Para responder a essa questão, realizou-se uma análise comparativa das falas dos personagens analisados, sendo coletadas 30 linhas de diálogo para cada personagem, excluindo-se interjeições e expressões de *aizuchi*. A partir desses dados, identificaram-se padrões linguísticos e suas implicações no desenvolvimento dos personagens, considerando seu papel narrativo e contexto social. Os resultados demonstram a influência do *yakuwarigo* na percepção do público sobre a personalidade e posição social dos personagens, além de evidenciar diversos aspectos relevantes na linguagem utilizada por eles, como por exemplo, o uso frequente do modo imperativo do verbo.

Palavras-chave: *Yakuwarigo*, Imperativo, anime *shounen*, análise da linguagem, interação social.

¹ Animes *shounen* são obras de animação feitas para o público masculino jovem. Esse tipo de obra criou-se muita fama nas últimas décadas, sendo facilmente reconhecidas obras como “Dragon Ball Z” e “One piece”, por exemplo.

ABSTRACT

Considering the relevance of shounen anime² in today's society, this research aims to analyze the linguistic characteristics of characters who use the imperative mood, as well as other associated expressions, to understand these choices selected for the social construction of the characters in their respective works. The analysis focuses on the characters Morgan (One Piece), Vegeta (Dragon Ball Super) and Asta (Black Clover), based on animes selected from a popularity survey conducted by Crunchyroll. In addition, it seeks to identify sentential similarities and highlight the social differences found in the speeches of these characters in their respective contexts.

The study was based on the definitions of *yakuwarigo* presented by Kinsui (2003, 2016) and Fukada (2021), which elucidate how language is used to construct identities and social roles in fictional characters. For the concept of imperative mood, the perspectives of Ono (2010) and Yokota (2007) were adopted, which offer an in-depth analysis of the use and grammatical explanation of this verbal form in the Japanese language. These theoretical frameworks support the analysis, allowing us to understand how the linguistic choices of screenwriters reflect on the social and narrative contexts of the works. The research aims to offer insights into the linguistic and contextual contrasts in shounen anime, and to answer the following question: why do apparently similar lines generate different social effects?

To answer this question, a comparative analysis of the speeches of the characters analyzed was carried out, collecting 30 lines of dialogue for each character, excluding interjections and *aizuchi* expressions. From this data, linguistic patterns and their implications for the development of the characters were identified, considering their narrative role and social context. The results demonstrate the influence of *yakuwarigo* on the audience's perception of the personality and social position of the characters, in addition to highlighting several relevant aspects in the language used by them, such as the frequent use of the imperative form of the verb.

Keywords: *Yakuwarigo*, Imperative, anime shounen, language analysis, social interaction.

² Shounen anime are animated works made for young male audiences. This type of work has become very famous in recent decades, with works such as “Dragon Ball Z” and “One Piece” being easily recognized, for example.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Forma なさい Forma imperativa E/Iれ/ろ.....	19
Quadro 2 – Quantidade de imperativos dentro dos episódios analisados.....	34

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - Transcrições dos episódios com numeração em ordem crescente.....	24
Imagem 2 - Análise e comparação das falas com seus respectivos contextos.....	25

LISTA DE CENÁRIOS

Cenário 1 – Primeira fala do personagem na obra	29
Cenário 2 – Personagem Morgan está discutindo com seu filho	29
Cenário 3 – Asta e Yuno discutindo após Yuno interromper uma declaração de Asta.....	30
Cenário 4 – Asta se indigna após ser ridicularizado por Yuno e seus irmãos	31
Cenário 5 – Trunks está provando roupas novas e pergunta a opinião de seu pai	32
Cenário 6 – Bulma carrega várias bolsas enquanto questiona Vegeta sobre não a ajudar	33

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS	3
RESUMO	4
ABSTRACT	5
LISTA DE QUADROS	6
LISTA DE CENÁRIOS	6
1. INTRODUÇÃO	8
i. Contextualização	8
ii. Contextualização da pesquisa - PIBIC	10
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
i. 役割語 (YAKUWARIGO)	15
ii. 命令形 (MEIREIKEI).....	18
iii. 命令文 (MEIREIBUN)	19
iv. 命令表現 (MEIREIHYOUGEN).....	21
3. METODOLOGIA	23
i. Pesquisa	23
ii. Sinopse 1 (Anime: One Piece).....	25
iii. Sinopse 2 (Anime: Black Clover).....	26
iv. Sinopse 3 (Anime: Dragon Ball Super).....	26
4. RESULTADOS E DISCUSSÃO	28
i. FUNÇÃO DOS PERSONAGENS	28
ii. USO DO IMPERATIVO	33
iii. ELEMENTOS SEMELHANTES	35
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
6. REFERÊNCIAS	40
i. ANIMES:	41

1. INTRODUÇÃO

i. Contextualização

O anime *shounen* exerce uma influência significativa na vida de estudantes de língua japonesa no Brasil, sendo uma das principais fontes de motivação para o interesse pela cultura e pelo idioma japonês. Amplamente reconhecido por suas narrativas voltadas ao público jovem, esse gênero incorpora elementos culturais e linguísticos que despertam a curiosidade de brasileiros fascinados pela cultura japonesa. Para muitos, os diálogos presentes nos animes representam o primeiro contato com a língua japonesa, tornando o anime *shounen* uma ferramenta eficaz de imersão inicial que ultrapassa o uso de legendas e inspira os jovens a explorar o idioma de forma mais aprofundada.

A crescente popularidade do anime *shounen* tem impulsionado o aumento no número de estudantes de japonês no Brasil. Nos últimos anos, escolas de idiomas têm registrado maior procura por cursos por parte de alunos interessados em compreender melhor o idioma presente em seus animes favoritos, alterando o perfil predominante de pessoas mais voltadas à cultura tradicional japonesa (IWAKAMI, 2000 apud SASAKI, 2015, p.12). Esse fenômeno foi relatado pela professora Laura Iwakami, docente de língua japonesa na Universidade Estadual do Ceará (UECE), no texto “Língua e cultura pop japonesa no Brasil – Resultados de uma pesquisa de campo em São Luís (MA) e Fortaleza (CE)” (SASAKI, 2015, p.12). A professora Elisa Massae Sasaki da Universidade Estadual de Rio de Janeiro (2015) também relatou que muitos espectadores, fascinados pela cultura e pela língua dos animes, buscaram aprender japonês, especialmente a partir dos anos 2000, marcando uma mudança expressiva no perfil dos estudantes. O anime, assim, tornou-se uma das principais razões para brasileiros iniciarem seus estudos no idioma, criando uma experiência de aprendizado mais cativante e motivadora.

Entretanto, há uma diferença evidente entre o japonês cotidiano e o japonês presente nos animes *shounen*, particularmente no que diz respeito às características da fala dos personagens. Enquanto o japonês do dia a dia equilibra expressões formais e informais, adaptando-se ao contexto e à relação entre os interlocutores, o japonês dos animes assume funções específicas para caracterizar certos personagens, destacando traços de personalidade e reforçando seus papéis sociais. Essa linguagem é percebida como *yakuwarigo* (役割語) pelo pesquisador Kinsui (2018), postulando que: “Enquanto a história de língua é a tramitação de

uma língua que passa de geração em geração, existe outra história da língua japonesa totalmente diferente da língua natural, quando observei a história do *yakuwarigo* que passa ficção em ficção³.” Segundo Satoshi Kinsui, o *yakuwarigo* é uma linguagem fictícia que não reflete necessariamente o uso real da língua, mas sim uma estilização que ajuda a definir personagens de forma clara e marcante (2011). Nos animes *shounen*, por exemplo, personagens jovens, corajosos e destemidos frequentemente utilizam uma fala mais casual e descontraída, enquanto personagens idosos recorrem a expressões e jargões próprios de sua idade que, de fato, são raramente usadas em situações do dia a dia ou em contextos reais. Essa fala no anime e as linguagens que aparecem no anime são particularidades linguísticas.

Entender a relação entre o uso da linguagem e a função do personagem nos animes é fundamental para compreender a construção narrativa e a caracterização no gênero *shounen*. A forma a qual os personagens se comunicam pode ser tão reveladora quanto suas ações, desempenhando um papel crucial na definição de suas personalidades, objetivos e relações. A linguagem expressa não apenas o caráter de uma figura, mas também serve como ferramenta para desenvolver sua psique. As escolhas de palavras, entonações e formas de tratamento moldam o entendimento do público sobre hierarquias sociais, conflitos e evolução da trama. Muitas vezes, a fala de um personagem reflete sua história de vida, motivações internas e postura frente aos desafios, tornando-se uma extensão visual e auditiva de sua identidade.

Essa análise surge das experiências que obtive ao estudar o uso do anime *shounen* como material de ensino e aprendizagem durante a elaboração do meu projeto de iniciação científica (PIBIC), publicado em novembro de 2024. Durante essa pesquisa, investiguei o potencial do anime *shounen* como recurso complementar de ensino dos imperativos da língua japonesa em sala de aula. A pesquisa consistiu em uma análise bibliográfica e documental, combinada com a comparação de dados coletados de materiais didáticos de japonês e episódios de animes *shounen*. Foram selecionados cinco animes populares na América do Sul, *Naruto Shippuden*, *One Piece*, *Dragon Ball Super*, *Black Clover* e *Boku no Hero Academia*, com base em uma pesquisa da Crunchyroll de 2019, e foram analisados scripts de cinco episódios de cada obra, totalizando 25 episódios. Paralelamente, analisamos materiais didáticos amplamente adotados por escolas ou cursos de ensino de japonês no Brasil, como as séries *Minna no Nihongo* e

³ Original em japonês: 言葉の歴史は、世代から世代へと受け継がれるが、それとは別に、役割語がフィクションからフィクションへと引き継がれていく、全く別の日本語の歴史が見えました。
(<https://resou.osaka-u.ac.jp/ja/story/2019/fyvba9>)

Progressive. A análise observou o uso do modo imperativo do verbo (*meireikei*) nos animes e nos materiais didáticos, considerando a presença ou ausência de explicações gramaticais sobre o tema. Apresentarei mais sobre o processo do PIBIC posteriormente.

Ao final desta pesquisa, os resultados favoráveis à utilização do anime na sala de aula como recurso didático complementar destacaram outro tópico de grande relevância identificado durante a análise de conteúdo: as expressões e formas de fala dos personagens, conhecidas como *yakuwarigo*. Essas características, que vão além das expressões imperativas e incluem pronomes, gírias e outros elementos linguísticos, desempenham um papel essencial na construção da personalidade dos personagens. Como estudante do curso de japonês em uma universidade federal, percebo que particularidades como essas exigem uma abordagem pedagógica que explique o uso da linguagem por meio da teoria do *yakuwarigo*. Contudo, é importante ressaltar que esses materiais devem ser utilizados com limitações e contextualizações adequadas.

Com isso em vista, esta pesquisa tem como objetivos: identificar as características dos personagens que usam o modo imperativo do verbo, identificar outras linguagens utilizadas pelos mesmos e os contextos do uso e identificar semelhanças e diferenças da fala dos personagens em seus respectivos contextos. Utilizaremos os personagens: Morgan, de *One Piece*, Vegeta, de *Dragon Ball Super*, e Asta, de *Black Clover*, como foco para a captura das expressões, sendo esses animes retirados a pesquisa da Crunchyroll citada acima. A presente pesquisa visa analisar como esses contrastes contribuem para a construção do significado nas obras.

O estudo pretende oferecer insights sobre as escolhas linguísticas dos roteiristas e seu impacto na caracterização dos personagens, respondendo à seguinte questão: por que personagens com falas semelhantes produzem efeitos sociais diferentes? Assim, temos por objetivo específico, buscar observar as semelhanças nas falas e compreender os efeitos distintos gerados pelo contexto trazido para cada um dos personagens.

ii. Contextualização da pesquisa - PIBIC

A ideia desta pesquisa nasceu ao refletir sobre o impacto crescente da cultura do anime no Brasil e sua potencial aplicação no ensino da língua japonesa. De acordo com uma notícia

publicada no portal jornalístico da ESPM⁴ em 13 de dezembro de 2021, desde o lançamento do filme *A Lenda da Serpente Branca* [白蛇伝 (Hakujaden)] (1958), produzido pela Toei Animation, o anime vem ganhando popularidade em escala global, incluindo o Brasil. Títulos icônicos como *Cavaleiros do Zodíaco*, de Masami Kurumada, que estreou na TV aberta brasileira em 1994, consolidaram uma base de fãs que perdura até os dias de hoje. A existência de eventos de anime como o “Rio Anime Clube” e o “Anime Friends” exemplificam essa popularidade, atraindo multidões que ultrapassam 120 mil pessoas em uma única edição, como destaca a mesma notícia.

Entretanto, essa popularidade não se limita às grandes metrópoles, como São Paulo e Rio de Janeiro. Em sua pesquisa de 2015, intitulada *Língua e Cultura Pop Japonesa no Brasil – Resultados de uma pesquisa de campo em São Luís (MA) e Fortaleza (CE)*, Sasaki revelou como o contato com a cultura pop japonesa inspirou algumas pessoas a estudar a língua japonesa. A autora entrevistou figuras como Rodrigo, cantor de anime *songs*, que destacou a expansão dos eventos de anime por todo o Brasil, apontando, inclusive, diferenças regionais nessa manifestação cultural.

O impacto do anime na sociedade brasileira, aliado à sua capacidade de motivar indivíduos, levantou a questão sobre como essa popularidade poderia ser aproveitada no ensino do japonês em sala de aula. Pesquisas anteriores, como “O uso do mangá como material de ensino de História do Japão” (Lázaro Rennan de Sousa Viana, 2013) e “Contribuições da Franquia Pokémon para o Ensino de Biologia” (Victor Hugo de Oliveira Henrique, 2019), já abordaram o uso de elementos da cultura pop japonesa no ensino, obtendo resultados positivos. Lázaro Rennan, por exemplo, afirmou: “A presença das narrativas em quadrinhos dentro da sala de aula é, notavelmente, algo com potencial para trazer bons frutos” (p. 44), referindo-se ao mangá *Rurouni Kenshin* (Nobuhito Watsuki, 1996) e sua veracidade histórica.

Apesar desses avanços, é de conhecimento comum entre os estudantes de japonês que pouco se é explorado acerca do uso de animes como ferramenta para o ensino da língua japonesa no Brasil. Embora a língua seja um dos elementos mais marcantes dessa mídia, ainda há escassez de pesquisas que investiguem como os animes podem contribuir para o aprendizado do idioma.

⁴ Portal jornalístico da ESPM é uma produção feita pelos discentes do curso de jornalismo da ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing) – Rio de Janeiro.

Com essa perspectiva, surgiu a ideia de utilizar a forte conexão entre os estudantes de japonês e a cultura dos animes como um motor motivacional no ensino. Assim, decidimos buscar nessa pesquisa, por meio de análise bibliográfica e comparativa, identificar pontos que favoreçam o uso do anime como ferramenta didática para o ensino do modo imperativo da língua japonesa, visando aproveitar o potencial dos animes para preencher essa lacuna e enriquecer a experiência de aprendizado dos estudantes.

Desde o início, a pesquisa foi conduzida com base em uma metodologia de análise bibliográfica e documental, voltada para a comparação de dados coletados entre materiais didáticos de língua japonesa e episódios de animes do gênero *shounen*. O processo foi estruturado em diferentes passos, cuidadosamente planejadas para responder à questão central do estudo: a viabilidade do uso de animes como recurso didático no ensino do japonês.

O primeiro passo foi a seleção dos materiais a serem analisados. Para os animes, foram escolhidos cinco dos mais assistidos na América do Sul na última década, conforme uma pesquisa realizada em 31 de dezembro de 2019 pela Crunchyroll, uma das maiores plataformas de streaming de animes. Os títulos selecionados foram *Naruto Shippuden* (2002), de Masashi Kishimoto, *One Piece* (1999), de Eiichiro Oda, *Dragon Ball Super* (2015), roteirizado por Akira Toriyama e ilustrado por Toyotarô, *Black Clover* (2017), de Yūki Tabata e *Boku no Hero Academia* (2014), de Kohei Horikoshi. Para que não houvesse imparcialidade na escolha dos episódios, decidimos analisar os primeiros cinco episódios de cada anime, totalizando 25 episódios. Em paralelo, foram escolhidos materiais didáticos amplamente reconhecidos e utilizados no ensino de japonês no Brasil, como:

- *Progressive 1 ao 6* (2006, Aliança Brasil-Japão);
- *Nihongo Chuukyuu 1* (1990);
- *Nihongo Shoho* (1981) e suas *Notas Gramaticais* (2016);
- *Gramática da Língua Japonesa para Falantes do Português* (2017);
- *Minna no Nihongo Shokyu 1 e 2* (2001) e *Chuukyuu 1 e 2* (2015), ambos acompanhados por suas respectivas *Notas Gramaticais*.

No passo seguinte, foram definidos os critérios para análise. A pesquisa concentrou-se exclusivamente no modo imperativo do verbo (*meireikei*), selecionando e registrando suas ocorrências nos episódios e nos materiais didáticos. Houve essa exclusividade devida a

característica singular do imperativo da língua japonesa de substituição do modo imperativo do verbo (*meireikei*) por formas mais polidas ou indiretas em seu dia a dia.

Para os animes, a análise incluiu o contexto em que o imperativo foi utilizado e sua intenção comunicativa, enquanto, nos materiais didáticos, foi verificado se havia explicações gramaticais correspondentes ao uso dessa forma verbal bem como exercícios e exemplos.

A análise dos materiais didáticos foi o ponto de partida. Por meio de uma leitura detalhada, foram identificados os conteúdos relacionados ao modo imperativo (*meireikei*), avaliando sua abordagem pedagógica e relevância. Para fundamentar essa etapa, os estudos de Ono (2010) e Yokota (2007) foram utilizados como base teórica, oferecendo insights valiosos sobre o uso do imperativo na língua japonesa. Essas contribuições possibilitaram uma compreensão mais profunda sobre as lacunas existentes nos materiais voltados para falantes de português, especialmente no que diz respeito à escassez de exemplos contextualizados. Essas teorias acerca de imperativo serão utilizadas também nesse texto e aprofundadas na fundamentação teórica.

Posteriormente, a análise avançou para os episódios dos animes selecionados. Esse processo envolveu a visualização atenta dos episódios, com foco nas interações verbais entre os personagens. Foram registradas todas as ocorrências do modo imperativo, classificando-as com base em categorias teóricas como *meireikei/meireibun* (forma imperativa/frases no modo imperativo) e *meireihyogen* (expressões de comando). Além disso, chegamos a avaliar um pouco sobre como o *yakuwarigo* – termo usado anteriormente – contribui para a construção de suas personalidades e reflete dinâmicas sociais nos diálogos.

A última etapa consistiu na comparação dos dados coletados. Essa comparação permitiu identificar diferenças e semelhanças entre o uso do imperativo nos materiais didáticos e nos animes, destacando a frequência, o contexto e as explicações gramaticais disponíveis. Essa análise possibilitou discussões mais amplas sobre o potencial pedagógico do anime no ensino do japonês, evidenciando como ele pode complementar os conteúdos tradicionais ao oferecer exemplos práticos, contextualizados e culturalmente relevantes.

Os resultados da pesquisa evidenciaram tanto as possibilidades quanto as limitações do uso de animes do gênero *shounen* como material didático complementar no ensino de língua japonesa. Foi possível constatar que o modo imperativo do verbo (*meireikei*) aparece com maior

frequência nas animações do que nos materiais didáticos tradicionais. No entanto, o uso exclusivo dos animes para esse propósito mostrou-se inviável devido à ausência de explicações gramaticais e de ferramentas que favoreçam a meta-interpretação, ou seja, a análise de significados implícitos quando a forma linguística não corresponde diretamente à mensagem pretendida.

Esse déficit na explicação gramatical deveria ser compensado pelos materiais didáticos, mas os resultados indicaram que, em geral, eles não cumprem adequadamente essa função. Dos materiais analisados, poucos abordavam formas alternativas de imperativo além de "nasai", e nenhum apresentava aprofundamento sobre conceitos fundamentais como meireikei (forma imperativa), meireibun (frases no modo imperativo) ou meireihyogen (expressões de comando).

Apesar dessas limitações, as animações oferecem um rico repertório de diálogos com o uso do modo imperativo, exemplificando situações como pedidos, ordens e solicitações. No entanto, para que esse conteúdo seja aproveitado pedagogicamente, é essencial uma base teórica sólida que permita introduzir os alunos ao tema antes de explorar diretamente os exemplos apresentados nos animes.

A integração de animes na sala de aula também possibilita traçar paralelos entre o que os estudantes consomem em seu dia a dia e o que aprendem no ambiente acadêmico. Isso facilita a conexão entre o idioma ensinado e os interesses dos alunos, permitindo que eles percebam, de maneira mais concreta, os avanços no processo de aquisição linguística dentro dos conteúdos que consomem. Essa abordagem não apenas promove um aprendizado mais significativo, mas também aumenta a motivação dos estudantes ao verem a aplicabilidade prática do que aprendem na sala de aula em um contexto cultural relevante e envolvente.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Essa pesquisa foi realizada usando como base teórica as definições de Yakuwarigo encontradas nos textos de Kinsui (2003, 2016) e Fukada (2021). Além disso, as definições de imperativo foram retiradas dos textos de Ono (2010) e Yokota (2007).

A partir disso, esta pesquisa busca se fundamentar em reflexões acerca do uso dos animes *shounen* no meio acadêmico, visando a sua significativa popularidade entre os estudantes de japonês na atualidade. Nesse contexto, torna-se essencial aprofundar a compreensão de dois tópicos amplamente presentes na análise realizada: o *Yakuwarigo* e o uso de imperativos na língua japonesa. Essa abordagem descritiva busca proporcionar ao leitor uma interpretação mais precisa dos resultados obtidos.

Na língua japonesa, diferentemente do português, o modo imperativo do verbo é frequentemente substituído por outras formas verbais ou expressões mais sutis e polidas. Por exemplo, uma pessoa com pressa para pegar um trem poderia dizer, em inglês, "Go!" ou, em português, "Vá!" ou "Vai!". No japonês, porém, seria mais comum ouvir expressões como “行って” (itte) ou “行った方がいい” (itta hō ga ii) em vez de “行きなさい” (ikinasai) ou “行け” (ike). Embora os dois últimos sejam formas imperativas propriamente ditas, seu uso cotidiano é menor em relação às primeiras expressões citadas. Por outro lado, as duas primeiras expressões não estão no modo imperativo, mas desempenham a mesma função coercitiva de instruir ou sugerir que o interlocutor parta.

Esse recurso da língua japonesa revela a existência de formas que substituem o modo imperativo direto, mas que assumem uma função semelhante de comando ou instrução. É nesse contexto que surgem os conceitos de “expressões imperativas” (命令表現 *meirei hyōgen*) e “frases imperativas” (命令文 *meireibun*), que serão explorados mais detalhadamente a seguir.

i. 役割語 (YAKUWARIGO)

O termo Yakuwarigo (KINSUI, 2011) refere-se à linguagem com “função”, tendo em vista que se trata de uma forma de expressão que atribui características sociais específicas ao falante. Essas variações linguísticas são utilizadas para auxiliar na construção e diferenciação de personagens em contextos sociais variados, como os encontrados na literatura, mangás, dramas e animes.

A língua japonesa possui uma rica diversidade linguística que permite, através do *Yakuwarigo*, associar certos padrões de fala a funções sociais específicas. Essas variações podem incluir sotaques, gírias, estilos de discurso e escolhas de vocabulário que, de forma imediata, comunicam ao público o papel ou a personalidade do personagem, como a de um jovem, um idoso, um estrangeiro, um vilão ou uma figura de autoridade. Esses padrões de fala vêm como um recurso estilístico compartilhado entre o autor e o leitor, que permite, através do uso de convenções, a identificação das características apresentadas em determinado personagem.

De acordo com Kinsui (2018), o *yakuwarigo* é uma herança linguística em que personagens utilizam padrões de fala associados à sua idade ou função social. Essa tendência de padronização remonta ao período Edo. Embora a capital tenha sido transferida para Edo (atual Tóquio) em aproximadamente 1868, Kyoto e Osaka continuaram sendo vistas como centros culturais e econômicos devido à sua sofisticação e à presença da família imperial. O modo de falar dessas regiões era considerado o padrão das classes superiores em Edo (Luyten, 2003).

Contudo, no final do período Edo, os moradores da nova capital, especialmente os jovens, começaram a valorizar seu próprio estilo de fala, enquanto os mais velhos e conservadores mantinham o uso do estilo associado à antiga capital. Esse contraste geracional deu origem ao que ficou conhecido como "linguagem dos idosos". Essa forma de expressão foi incorporada em artes como o teatro kabuki e o bunraku, consolidando-se como um estereótipo nas obras de ficção. Até os dias de hoje, ela é amplamente utilizada em romances e outras formas de literatura, perpetuando sua relevância cultural.

Além do estereótipo de fala associado aos “idosos”, outros padrões foram desenvolvidos, como os de médicos, cientistas, bruxas idosas, entre outros, sendo expandidos também no universo dos animes. Por exemplo, ao ouvir a expressão “...だってばよー”(…*dattebayo*)⁵, para quem conhece a fala, é possível identificar imediatamente o personagem que a utiliza, por se tratar de um tipo de frase estereotipada própria do personagem. Todos esses estereótipos citados,

⁵ A expressão ...だってばよ (*dattebayo*) é uma das marcas registradas de Naruto Uzumaki na obra intitulada “Naruto” de Masashi Kishimoto e se tornou um dos aspectos mais icônicos de seu jeito de falar ao longo da obra de Masashi Kishimoto.

não se restringem apenas à linguagem verbal, mas também incluem elementos como o tom de voz, a velocidade da fala e os sotaques, tornando a caracterização ainda mais marcante.

Kinsui explica sua teoria sobre a evolução do *yakuwarigo* no contexto da língua japonesa, destacando a singularidade desse fenômeno em comparação com outros idiomas. O sistema linguístico do japonês oferece uma notável versatilidade no uso de pronomes de primeira pessoa, como 私 (*watashi*), 僕 (*boku*), わし (*washi*), 俺 (*ore*), あたい (*atai*), entre outros. Essa diversidade permite uma rica variação linguística que reflete nuances de identidade, gênero, idade e contexto social. Além disso, é interessante notar que, no japonês, a mesma pessoa pode ser referida como “mamãe” ou “papai” em situações que, em outras línguas, exigiriam a concordância como uma terceira pessoa, exemplificando a flexibilidade do idioma.

Segundo Kinsui (2018), uma expressão neutra como “sei disso” 私は知っている (*watashi wa shitte iru*) pode ser moldada de diferentes formas, dependendo de quem a pronúncia: por exemplo, um idoso poderia dizer わしは知っておるのじゃ (*washi wa shitte oru no ja*), enquanto uma princesa poderia usar わたくしは存じ上げておりますわ (*watakushi wa zonji agete orimasu wa*). Na língua japonesa, o *Yakuwarigo* desenvolveu-se ao longo das gerações apenas no universo de ficção, como uma característica marcante, empregando pronomes e sufixos dialetais específicos para refletir o papel social assumido pelo falante.

Assim como no *yakuwarigo*, os imperativos da língua japonesa também apresentam nuances específicas. No entanto, diferentemente do que se observa no português, o imperativo japonês é frequentemente substituído por formas mais polidas ou indiretas, como descrito anteriormente. Devido a essa característica singular, achei necessária a adição de uma explicação mais aprofundada sobre o funcionamento e a aplicação do modo imperativo na língua japonesa.

Nos livros didáticos, encontram-se três termos distintos, a saber: 命令形 (*meireikei*), 命令文 (*meireibun*) e 命令表現 (*meireihyōgen*). Como não há explicações acerca dos conceitos em relação a cada um dos termos em português, buscamos em fontes japonesas essas definições bases. Sendo assim, aqui entendemos esses conceitos da seguinte maneira.

O *meireikei* refere-se ao modo imperativo do verbo, como por exemplo 行け (*ike*, “vá”). Já o *meireibun* corresponde a frases completas que utilizam o modo imperativo, incluindo não apenas o verbo, mas também outros elementos estruturais da sentença, como por exemplo,

はやく (*hayaku*, “rápido!”), pois apesar da aparição somente do adverbio, a ação, ou seja, o verbo oculto é percebido, por exemplo, はやく行け (*hayaku ike*, “vá rápido”).

Por fim, o *meireihyōgen* abrange um espectro mais amplo de expressões que, embora não sejam necessariamente construídas no modo imperativo formal, carregam uma função semelhante, como o uso de expressões coercitivas ou sugestões indiretas, por exemplo, “行って” (*itte*, “vá”) e 行った方がいい (*itta hō ga ii*, “é melhor ir”). Essas distinções permitem uma análise detalhada do uso do imperativo, tanto em contextos gramaticais quanto nas interações comunicativas. Iremos nos aprofundar agora em cada um desses tipos de imperativo citados separadamente.

ii. 命令形 (MEIREIKEI)

Segundo Ono (2010), a forma imperativa verbal é uma forma de flexão em que o falante tem a função de solicitar ao ouvinte alguma ação. Nesta interação, precisa-se de diálogo, ou seja, uma relação entre falante e ouvinte.

Nessa relação, existem três maneiras possíveis de determinar se o falante ou o ouvinte tem o direito de escolher realizar a ação. Um sinal matemático de “maior ou menor” indica quem tem a escolha mais forte para realizar a ação, e um sinal de igual indica que a relação de poder é a mesma.

- i. Falante > Ouvinte ii. Falante = Ouvinte iii. Falante < Ouvinte

O caso i é aquele em que somente o falante tem direito à escolha de uma ação, isto é, o ouvinte não tem escolha. Portanto, o falante faz um pedido coercitivo ao ouvinte. Por outro lado, em iii, mesmo que o falante solicite ao ouvinte que aja, o ouvinte tem o direito de escolher ação e, como resultado, o falante recomenda ou apresenta o ato ao ouvinte, resultando em conselhos ou solicitações.

Reconfigura-se a relação de i, ii, iii com a linguagem tipicamente usada no japonês, da seguinte forma:

- i. Falante > Ouvinte (Obrigação do ouvinte): 「～なさい」 「～しろ」 ”Faça”
ii. Falante = Ouvinte (Permissão ao ouvinte): 「～でもいい」 ”(o ouvinte)Pode fazer”
iii. Falante < Ouvinte (Conselho/sugestão ao ouvinte): 「～た方がいい」 ”É melhor fazer...”

(FONTE: ONO, M. *A forma imperativa na gramática japonesa moderna*. 2010. Tradução nossa)

Das relações citadas acima, apenas a relação “i” apresenta o uso do modo imperativo do verbo (meireikei), tendo em vista a superioridade hierárquica entre o falante e o ouvinte. As relações “ii” e “iii” tratam-se do uso de outras estruturas frasais que, no dia a dia do japonês, são utilizadas para evitar o uso de imperativos. Essas estruturas frasais denotam permissão ao ouvinte, na relação “ii” e conselho/sugestão ao ouvinte, na relação “iii”. Ademais, não nos aprofundaremos nessas expressões no decorrer da pesquisa.

Por fim, antes de concluir esse subtópico acerca de modo imperativo do verbo, trago abaixo um pequeno quadro com explicações acerca de algumas flexões do verbo no modo imperativo comumente encontradas dentro das obras de animação *shounen*. Esse quadro também auxiliará na compreensão de alguns pontos durante os resultados e discussões finais.

• **Quadro 1: Forma なさい | Forma imperativa E/I れ/ろ**

Verbo na forma adverbial + なさい	O Imperativo formal com respeito é usado somente em contextos especiais, como por exemplo, 待ちなさい (espere). Na literatura, enunciados com esta forma são predominantemente vistos no falante feminino.
Verbo na forma imperativo E/I れ/ろ	A forma imperativa sem polidez é usada geralmente quando faz citação de alguma fala de forma indireta. Usa-se esse modo imperativo para obrigar uma pessoa a fazer algo, e o modo proibitivo para mandar uma pessoa a não fazer algo. Tanto o modo imperativo como o proibitivo têm fortes conotações de coerção, sendo que, na maioria dos casos, o uso destes modos está limitado a falantes masculinos. Deste modo, as mulheres usam este estilo no lugar do modo imperativo propriamente dito. Contudo, não se usa este estilo para se dirigir a superiores.

Fonte: Síntese das explicações encontradas em: “Gramática da Língua Japonesa para Falantes do Português” (Mukai; Suzuki, 2017) e “Gramática Básica da Língua Japonesa”, (Joko, 2016).

As explicações encontradas no quadro acima são uma síntese das explicações encontradas em “Gramática da Língua Japonesa para Falantes do Português”, de Yûki Mukai e Tae Suzuki (2017) e “Gramática Básica da Língua Japonesa”, de Alice Joko (2016).

iii. 命令文 (MEIREIBUN)

Como abordado no item anterior, o modo imperativo desempenha um papel significativo em construções linguísticas nas quais se estabelece uma relação de autoridade ou imposição entre o falante e o ouvinte. Nesses casos, o falante utiliza o enunciado para exigir que o ouvinte realize determinada ação, criando uma dinâmica comunicativa marcada pela força da ordem ou do comando.

Dentro desse contexto, é importante diferenciar dois conceitos frequentemente associados às expressões imperativas: *meireikei* (命令形) e *meireibun* (命令文). O *meireikei* refere-se especificamente à forma verbal utilizada para dar ordens diretas. Trata-se de uma construção gramatical que, isoladamente, representa o modo imperativo no japonês, sendo caracterizada pela simplicidade e objetividade na transmissão da ordem.

Por outro lado, o termo *meireibun* abrange uma dimensão mais ampla. Segundo Yokota (2007), o *meireibun* não se limita à forma verbal, mas engloba toda a estrutura da sentença construída com o propósito de transmitir comandos ou instruções. Isso significa que um enunciado imperativo pode ser composto exclusivamente por um verbo no modo imperativo (*meireikei*) ou por outras construções gramaticais que transmitam a ideia de ordem de maneira mais sutil, polida ou até indireta. Essas variações permitem que o falante ajuste o tom da comunicação, considerando fatores como a relação hierárquica entre os interlocutores, o contexto da interação e o grau de formalidade desejado.

Segue exemplos de *meireibun*:

Ex1. 命令形: 待て ! (Mate!) = "Espere!"

Ex2. Forma educada: 待ってください。 (Matte kudasai.) = "Por favor, espere."

Ex3. 待って (Matte) = "Espere"

FONTE: Exemplificação criada pelo autor.

No japonês, o imperativo tradicional frequentemente é substituído pela forma て (te), que serve para expressar comandos ou pedidos de maneira mais educada e natural no contexto do dia a dia. Como no Exemplo 4 mostrado acima, em vez de utilizar 行け (*ike*, “vá”), que é a forma imperativa direta, é mais comum ouvir 行って (*itte*, “vá”), que atenua a força do comando e o torna mais apropriado para conversas casuais ou situações menos formais. A forma て⁶ pode também ser combinada com palavras como ください (*kudasai*, “por favor”), criando expressões como 行ってください (*itte kudasai*, “por favor, vá”), como mostrado no Exemplo 2, que transmite um pedido educado em vez de uma ordem direta.

⁶ A forma て é uma das formas mais básicas de flexão do verbo na língua japonesa. Ela serve para fazer pedidos, listar ações feitas em sequência, entre outras funções.

De maneira semelhante, Satou (1992, apud Cho, 2007) afirma que a forma TE é utilizada entre pessoas íntimas (ou do grupo interno, *uchi*), assumindo a função da frase imperativa. Por isso, é comum que pedidos sejam feitos com o uso da forma TE.

Ex4. 「命令文: してくれ、一しろ、しなさいー」 (meireibun: shitekure, shiro, shinasai)

Ex5. 「依頼文: 一して、してくださいー」 (iraibun⁷: shitekure, shitekudasai)

FONTE: SATOU (1992, apud Cho, 2007)

Saegusa (2006) explica que, na língua japonesa, existem duas formas adverbiais de flexão verbal: uma termina em "i" e a outra sem consoante. No caso dos verbos do Grupo I, como *KAKU* (escrever), essas flexões aparecem como 書き (regular), [KAKI], e 書いて (eufônica) [KAI], (Mukai; Suzuki, 2017). A diferença entre essas formas está no significado: enquanto a forma em "i" não expressa continuidade de ação, a forma em “e” se conecta com a forma TE que indica concomitância, ou seja, a realização simultânea de ações. Acrescenta ainda que a forma regular em “i”, pode-se criar a expressão de ordem, somente quando acrescenta “o”⁸ na frente do verbo.

Segue o exemplo citado acima:

Ex6. 命令文: ちゃんとお書き (meireibun: chyanto okaki) “Escreva adequadamente!”

Ex7. ちゃんと書いて (atenuação da força de comando: chyanto kaite) “Escreva adequadamente”

FONTE: Exemplificação criada pelo autor.

Ao exprimir a ordem ou coerção de uma ação, a língua japonesa possui diversas formas e características peculiares nos verbos. Da mesma forma, que existem peculiaridades também em outros elementos ainda relacionados ao imperativo.

iv. 命令表現 (MEIREIHYOUGEN)

Por fim, temos o termo 命令表現 (*meireiyougen*). Ele abrange todas as formas linguísticas que podem ser empregadas para expressar uma ordem, indo além da simples estrutura gramatical. Isso inclui construções diretas, como o uso do modo imperativo (命令形,

⁷ *Iraibun* (frase de solicitação) foi um termo utilizado para descrever melhor as nuances dos termos exemplificados.

⁸ O honorífico “o” é comumente usado na frente das palavras para torná-las mais honrosas, em outras palavras, mais educadas. A depender da palavra, o “o” deve ser substituído por “go”.

meireikei), bem como formas indiretas, mais polidas ou contextualmente apropriadas, dependendo da situação e da relação hierárquica entre os interlocutores.

O ponto de maior diferencial entre *meireikei/meireibun* e *meireiyougen* é que, no *meireiyougen*, cabe ao ouvinte decidir se agirá ou não em resposta a solicitação feita.

Segundo Yokota (2007, comandos e solicitações são expressões nas quais o falante tenta solicitar uma determinada ação do ouvinte⁹. A diferença é que os comandos são ações executadas apenas pelo ouvinte, enquanto as solicitações envolvem tanto o falante quanto o ouvinte agindo juntos. Uma ordem (*meireikei/meireibun*) força o ouvinte a agir, enquanto uma solicitação por meio da expressão imperativa (*meireiyougen*) é diferente porque a tomada de decisão de fazer ou não cabe ao ouvinte.

Exemplos de *meireiyougen* incluem comandos expressos no imperativo direto, instruções mitigadas por modais como *ください* (*kudasai*, "por favor") ou estruturas mais formais com verbos como *なさい* (*nasai*).

Com a compreensão dos termos relacionados ao imperativo estabelecida, seguimos agora para a etapa metodológica da pesquisa, iniciando com a explicação do processo de elaboração da pesquisa e, em seguida, trazendo uma sinopse da história dos episódios de *anime* analisados, evidenciando a função narrativa de cada um dos personagens selecionados.

⁹ Para Murakami (1993), na sentença imperativa (*meireibun*), “não é necessário explicitar o sujeito gramatical, pois o falante (sujeito gramatical) deseja que o interlocutor à sua frente realize a ação”.

3. METODOLOGIA

i. Pesquisa

Inicia-se a seção metodológica a partir do meu objetivo de pesquisa, que é a identificação das características dos personagens que usam o modo imperativo do verbo, além de outros padrões de linguagem utilizados pelos mesmos e os contextos do uso e identificar semelhanças e diferenças da fala dos personagens em seus respectivos contextos. Para isso, utilizamos de análise bibliográfica e documental, se apoiando na captura e comparação dos diálogos recolhidos dentro das obras de animação. Entretanto, antes de chegarmos ao objetivo, vale ressaltar algumas etapas importantes do processo.

Assim como citado anteriormente, essa pesquisa surge através das reflexões extraídas do meu projeto de iniciação científica (PIBIC), que investigou o uso de animes *shounen* como material complementar para o ensino do imperativo da língua japonesa em sala de aula.

Como visto na contextualização, o estudo para a pesquisa do PIBIC envolveu a análise de cinco animes populares na América do Sul, segundo uma pesquisa da Crunchyroll de 2019 (Naruto Shippuden, One Piece, Dragon Ball Super, Black Clover e Boku no Hero Academia), com cinco episódios de cada, totalizando 25 episódios. Em paralelo, foram selecionados materiais didáticos amplamente usados no ensino do japonês no Brasil, como Minna no Nihongo e Progressive, analisando o modo imperativo (*meireikei*), sua frequência, contextos de uso e explicações gramaticais.

A análise consistiu na leitura detalhada dos materiais didáticos e na observação criteriosa dos episódios dos animes, com foco nas interações verbais entre os personagens. Foram registradas ocorrências do modo imperativo, analisados seus contextos e intenções comunicativas, e considerado o uso do *yakuwarigo*. Estudos de Ono (2010) e Yokota (2007) respaldaram a interpretação dos dados, evidenciando lacunas no ensino de imperativos para falantes de português. A comparação dos dados coletados revelou diferenças entre animes e materiais didáticos, sustentando a proposta de utilizar animes como recurso complementar no ensino de japonês.

Com base nos resultados dessa pesquisa, a presente monografia busca evidenciar como essas expressões são utilizadas por cada personagem, explorando não apenas as sentenças empregadas, mas também as nuances e o impacto social gerado por elas, com base no conceito

de *yakuwarigo*. Vale ressaltar, também, que a escolha das obras de animação para esta análise não foi aleatória. Assim como na pesquisa citada anteriormente, os animes escolhidos fazem parte de uma pesquisa feita pela Plataforma de Streaming Crunchyroll onde foram listados os 5 animes mais assistidos na última década. Com isso, extrairemos para a pesquisa as falas dos personagens Morgan (*One Piece*), Asta (*Black Clover*) e Vegeta (*Dragon Ball Super*), já que são exemplos representativos cujas falas oferecem material rico para uma investigação linguística.

Inicialmente, foram coletadas 30 linhas de diálogos de cada um dos personagens citados anteriormente. Acreditamos que com essa quantidade de linhas de diálogo teríamos conteúdo suficiente para a comparação proposta. Essas linhas foram retiradas em ordem de aparição, sendo ignoradas linhas de diálogo onde houvesse apenas interjeições ou palavras de *aizuchi*¹⁰. Em seguida, foram traçados paralelos entre elas, buscando identificar as semelhanças nas sentenças e, através dos contextos distintos, evidenciar as funções linguísticas (*Yakuwarigo*) de cada uma delas em relação ao personagem que as usa.

- **Imagem 1: Transcrições dos episódios com numeração em ordem crescente;**

56 00:03:01,014 --> 00:03:04,601 (ナッシュ) ハア... 何回 フラれりゃいいんだよ	101 00:10:25,300 --> 00:10:28,303 どう? パパ。 カッコイイ?
57 00:03:04,726 --> 00:03:07,812 ンッ! なんで お前までジャマすんだ! ?	102 00:10:28,303 --> 00:10:30,305 知るか!
58 00:03:07,937 --> 00:03:09,522 ユノ!	103 00:10:30,305 --> 00:10:33,308 そんなことより ボタンを掛け違えてるぞ。
59 00:03:10,481 --> 00:03:11,733 (ユノ) “なんで”って...	

Fonte: Transcrições feitas por fãs encontradas no site Kitsunekko.net.

A análise partiu de uma abordagem comparativa, buscando identificar as diferenças e semelhanças na construção das sentenças das falas dos três personagens. Considerando que cada um possui contextos e características distintas — Morgan como um comandante, Asta como o protagonista jovem e impulsivo, e Vegeta como um príncipe orgulhoso e de fala mais

¹⁰ Aizuchi são expressões usadas em conversas para indicar que o ouvinte está prestando atenção ou entendendo o falante, como: なるほど (naruhodo), そうですね (soudesune), etc.

ríspida. Além disso, outro ponto importante a ser observado foi o contexto em que as falas foram empregadas e as reações e interações dos personagens os quais os personagens-alvo da pesquisa se comunicavam.

- **Imagem 2: Análise e comparação das falas com seus respectivos contextos;**

(トランクス) どう? パパ。カッコイイ? (アスタ) へへへッ... ユノ! 俺に任せろ!

(ベジータ) 知るか! (アスタ) 俺が証明してみせる!

(ユノ) じゃ いってきます

(ベジータ) 俺は 腹が減った。

(アスタ) あっ 待て ユノ!

Fonte: Análise e comparação feita por mim em um documento Word.

Através disso, visamos nessa pesquisa, não apenas explorar as semelhanças sentenciais encontradas, mas, em especial, aprofundar a análise nas camadas sociais, enfatizando o papel do *yakuwarigo* como um elemento fundamental na construção das identidades e interações dos personagens em animes *shounen*. O foco da investigação dessas nuances tem como objetivo documentar tais semelhanças e diferenças encontradas nas falas dos personagens e buscar entender os motivos das diferenças sociais que elas produzem, em prol de contribuir para um entendimento mais amplo sobre o uso da linguagem na mídia de entretenimento japonesa, o anime *shounen*.

Tendo compreendido os processos da pesquisa, trazemos, agora, uma pequena sinopse dos episódios analisados de cada um dos *animes*, para que seja mais fácil a compreensão do contexto em que os personagens estão inseridos. E, logo em seguida, entraremos no tópico dos resultados e discussões acerca dos dados obtidos.

ii. Sinopse 1 (Anime: One Piece)

A história começa apresentando Monkey D. Luffy, um jovem com o sonho de se tornar o Rei dos Piratas. Após comer a fruta do diabo Gomu Gomu no Mi, que lhe deu a habilidade de esticar seu corpo como borracha, Luffy parte em busca de uma tripulação e do lendário tesouro, o *One Piece*. No início de sua jornada, Luffy conhece Koby, um jovem tímido que sonha em se juntar à Marinha. Eles se encontram em um navio pirata liderado por Alvida, mas Luffy derrota a capitã com facilidade, libertando Koby e dando início à sua aventura. Juntos, eles chegam a uma pequena vila dominada pelo temido Capitão Morgan, um oficial corrupto da Marinha, e seu filho arrogante, Helmeppo.

Morgan é um personagem que simboliza o abuso de poder, usando sua posição para oprimir os moradores da vila. Ele exige que todos sigam suas ordens inquestionavelmente e pune severamente aqueles que o desafiam. Luffy se opõe a essa tirania ao libertar Roronoa Zoro, um espadachim conhecido e prisioneiro de Morgan por se recusar a ceder aos caprichos de Helmeppo. Durante o confronto, Morgan demonstra ser um combatente formidável, mas Luffy o derrota, inspirando os moradores da vila e expondo a corrupção na Marinha. Após a vitória, Zoro decide se juntar à tripulação de Luffy, marcando o início oficial da formação dos Piratas do Chapéu de Palha.

iii. Sinopse 2 (Anime: Black Clover)

A história começa apresentando Asta e Yuno, dois órfãos criados em uma igreja na pequena vila de Hage. No reino de Clover, onde a magia é essencial para a sociedade, Asta nasce sem nenhuma aptidão mágica, em contraste com Yuno, que possui um talento excepcional. Apesar disso, Asta é determinado, enérgico e extremamente teimoso, nunca se deixando abalar pela sua desvantagem mágica. Ele compensa sua falta de magia com um treinamento físico intenso e uma vontade inabalável de se tornar o Rei Mago, o mais alto título entre os magos do reino. Yuno, por outro lado, é calmo, focado e igualmente determinado a alcançar o mesmo objetivo, criando uma rivalidade saudável, mas intensa, entre os dois.

Durante a cerimônia de seleção de grimórios¹¹, Yuno recebe um raro grimório de quatro folhas, simbolizando sua imensa habilidade mágica. Asta, inicialmente, não recebe nenhum grimório, mas quando Yuno é atacado por um ladrão que deseja roubar seu grimório, Asta demonstra sua coragem e determinação ao protegê-lo. Em um momento crítico, um misterioso grimório de cinco folhas aparece para Asta, concedendo-lhe uma espada anti-magia, capaz de anular qualquer feitiço. Essa habilidade reflete perfeitamente sua personalidade resiliente e inovadora, permitindo-lhe desafiar as normas de um mundo onde a magia é tudo. Nos episódios seguintes, Asta e Yuno partem para a capital do reino, determinados a provar seu valor nos testes para entrar nas ordens mágicas, mostrando que sua força de vontade e espírito de luta são suas maiores armas.

iv. Sinopse 3 (Anime: Dragon Ball Super)

¹¹ Grimório é um livro de feitiços.

A história de *Dragon Ball Super* começa com a Terra desfrutando de tempos de paz após a derrota de Majin Boo. Goku, embora relutantemente trabalhando como fazendeiro para sustentar sua família, aproveita cada oportunidade para treinar e se manter forte. Enquanto isso, Vegeta, fiel ao seu orgulho como príncipe dos *Saiyajins*¹² e rivalidade com Goku, demonstra uma evolução interessante como personagem. Apesar de continuar imponente e determinado a superar Goku em força, Vegeta também revela um lado mais humano e dedicado à sua família. Ele acompanha Bulma e Trunks em uma viagem para um resort, mostrando um esforço consciente para equilibrar sua vida como guerreiro e como pai e marido. Esse lado paternal e, em certa medida, afetuoso de Vegeta, contrasta com sua personalidade rígida e orgulhosa, adicionando mais profundidade ao personagem.

Paralelamente, o enigmático Deus da Destruição, Beerus, desperta de um longo sono, intrigado por uma visão sobre um oponente formidável conhecido como o "Super Saiyajin Deus". Beerus e seu assistente, Whis, começam a explorar os universos em busca desse guerreiro. Enquanto isso, Goku, ao saber da existência de Beerus, se anima com a perspectiva de enfrentar um novo adversário poderoso. Vegeta, no entanto, reage com cautela e respeito, mostrando sua experiência e entendimento sobre os riscos de provocar uma entidade tão poderosa. Nos primeiros episódios, Vegeta equilibra sua determinação como guerreiro com sua dedicação à família, preparando-se silenciosamente para os eventos que prometem agitar novamente a paz na Terra.

¹² Saiyajins são uma raça de guerreiros extinta na obra.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise das falas das três personagens revelou semelhanças em diversas sentenças, apesar de suas funções sociais distintas. Os tópicos de maior semelhança identificados foram os seguintes:

- a. Traços como o uso de pronomes pessoais;
- b. Formas de flexão verbal; e
- c. Padrões de entonação.

Essas características foram identificadas em todas as personagens, com cada uma adaptando essas características ao arquétipo que representam. Além disso, um elemento comum entre os diálogos foi o uso recorrente do imperativo, frequentemente empregado para reforçar autoridade, expressar assertividade ou adotar um tom desafiador, dependendo do contexto narrativo.

Além disso, a pesquisa identificou elementos gramaticais de uso incomum quando comparado ao japonês utilizado no dia a dia, e que são compartilhados entre os personagens, como a adoção de pronomes menos frequentes na fala cotidiana e o uso de honoríficos de forma inapropriada. Abaixo, nos aprofundaremos nos tópicos da análise, separadamente.

i. FUNÇÃO DOS PERSONAGENS

Cada um dos personagens possui uma função social específica dentro de suas respectivas obras, e, embora usem uma linguagem semelhante, um dos motivos para isso ser possível é a forma como os outros personagens reagem às suas falas. As reações e interações com os personagens selecionados evidenciam como essas funções sociais são percebidas e desempenhadas dentro do contexto narrativo.

Por exemplo, a função social de Morgan em *One Piece*, figura de grande autoridade e impiedoso, reflete sua posição como Oficial da Marinha, com uma linguagem marcada pelo uso frequente do imperativo que evidencia a hierarquia entre ele e seus subordinados. Sua fala é construída para transmitir poder e controle, frequentemente incorporando ordens diretas e rígidas, bem como vocabulário que reforça sua superioridade sobre subordinados e civis.

Abaixo, seguem alguns exemplos de falas que expressam a função autoritária e egocêntrica do personagem e os seus respectivos contextos:

(Cenário 1: Primeira fala do personagem na obra. Ocorre após um de seus subordinados ir em sua sala chamá-lo)



Fonte: EIICHIRO ODA. Cenas do episódio 2 do anime “One piece”. 1999. Disponível em: www.crunchyroll.com. Acesso em: 19 dez. 2024.

(Original)

Morgan: 「俺は... 偉い！」

Marinheiro: 「はっ！そのとおりであります モーガン大佐！」

(Tradução nossa)

Morgan: “Eu sou... demais!”

Marinheiro: “Ha! Isso mesmo, Coronel Morgan!”

(Cenário 2: Personagem Morgan está discutindo com seu filho após ele pedir que o personagem usasse de sua autoridade para punir o protagonista)



Fonte: EIICHIRO ODA. Cenas do episódio 2 do anime “One Piece”. 1999. Disponível em: www.crunchyroll.com. Acesso em: 19 dez. 2024.

(Original)

Morgan: 「そう お前が...殴る価値もねえ バカ息子だからよ」

Morgan: 「勘違いするなよ」

Helmeppo (Filho do Morgan): 「ひいひい…」

(Tradução nossa)

Morgan: “Isso mesmo, você... não merece apanhar porque é um filho idiota.”

Morgan: “Não me entenda mal.”

Helmeppo (Filho do Morgan): “Hiii” (segurando o choro)

O uso frequente do modo imperativo do verbo alinhado ao uso de pronomes mais grosseiros sublinha a personalidade autoritária de Morgan e seu papel como figura de comando, ao mesmo tempo em que alinha sua identidade ao arquétipo de um líder militar rígido e implacável, com grande autoconfiança e egocentrismo.

Entretanto, no caso do personagem Asta, de *Black Clover*, temos a utilização dessas expressões formando um sentido mais casual e energético, característica de um personagem jovem e impulsivo em busca de seus sonhos. Sua função social, jovem pobre e sonhador que tem forte convicção que atingirá o seu objetivo, é caracterizada por expressões simples, diretas e entonações exageradas, o que reflete sua personalidade entusiástica e um pouco ingênua. Além disso, esse uso frequente de imperativos por parte desse protagonista traz aos personagens que interagem com Asta uma sensação de arrogância, tendo em vista que o status social do personagem não condiz com a linguagem que ele utiliza.

Apesar de suas semelhanças sentenciais com os outros personagens analisados, a linguagem advinda de sua função social é distinta, pois enfatiza sua origem humilde e sua determinação em superar desafios, dando a sensação de que o personagem utiliza dessa linguagem com a certeza de que alcançará o título de “Rei Mago”, que tanto almeja.

Abaixo, seguem alguns exemplos de falas que expressam a função impulsiva do personagem e os seus respectivos contextos:

(Cenário 3: Asta e Yuno estão discutindo após Yuno interromper uma declaração de Asta)



Fonte: YŪKI TABATA. Cenas do episódio 1 do anime “Black Clover”. 2017. Disponível em:
www.crunchyroll.com. Acesso em: 19 dez. 2024.

(Original)

Asta: 「なんで お前までジャマすんだ！？ ユノ！」

Yuno: 「“なんで”って... うるさいし (...) おおよそ 女性にモテる要素がないから」

Asta: 「うるせえ... ユノ てめえ...」

(Tradução nossa)

Asta: “Por que até você me atrapalha!? Yuno!”

Yuno: ““Porquê?” você é chato, você é (...) e principalmente porque não tem os elementos para ser popular entre as mulheres.”

Asta: “Calado... Yuno, maldito...”

(Cenário 4: Asta se indigna após ser ridicularizado por Yuno e seus irmãos)



Fonte: YŪKI TABATA. Cenas do episódio 1 do anime “Black Clover”. 2017. Disponível em:
www.crunchyroll.com. Acesso em: 19 dez. 2024.

(Original)

Asta: 「見てろよ どちくしょう！」

Lili: 「ちょっと アスタ！」

Nasshu: 「う～ん...ホントに年上か？ あいつ」

(Tradução nossa)

Asta: “Vocês vão ver, droga!”

Lili: “Espere, Asta!”

Nasshu: “Hmm... Esse cara é realmente mais velho que eu?”

O uso do modo imperativo do verbo alinhado a pronomes informais em seu discurso, apesar de ser dito por outros personagens como arrogante, é essencial para construir sua jornada como o "bobo" que se torna um herói, reforçando a conexão emocional com o público e destacando sua perseverança.

Por outro lado, Vegeta, de Dragon Ball Super, apresenta um *yakuwarigo* que reflete sua origem aristocrática como príncipe dos *Saiyajins*, com uma linguagem muitas vezes bruta, autoritária e carregada de ego. Suas falas frequentemente assumem um tom ditatorial, não apenas contra inimigos, mas também com aliados e até membros de sua família. O uso do imperativo, combinado com expressões ríspidas e vocabulário que denota desprezo ou superioridade, reforça sua imagem de orgulho e força como príncipe de uma raça de guerreiros, e, ao mesmo tempo, traz um contraste com a sua vida atual de pai de família.

Abaixo, seguem alguns exemplos de falas que apresentam esse contraste dessa linguagem ríspida de príncipe e a função social de pai de família desempenhada pelo personagem junto aos seus respectivos contextos:

(Cenário 5: Trunks está provando roupas novas e pergunta a opinião de seu pai)



Fonte: AKIRA TORIYAMA. Cenas do episódio 2 do anime “Dragon Ball Super”. 2015. Disponível em: www.crunchyroll.com. Acesso em: 19 dez. 2024.

(Original)

Trunks (Filho do Vegeta): 「どう？ パパ。 カッコイイ？」

Vegeta: 「知るか！」

(Tradução nossa)

Trunks (Filho do Vegeta): “O que achou, Papai? Legal?”

Vegeta: “Tanto faz”

(Cenário 6: Bulma está carregando várias bolsas de compras enquanto questiona Vegeta sobre não a ajudar)



Fonte: AKIRA TORIYAMA. Cenas do episódio 2 do anime “Dragon Ball Super”. 2015. Disponível em: www.crunchyroll.com. Acesso em: 19 dez. 2024.

(Original)

Vegeta: 「俺は 腹が減った。」

Bulma (Esposa do Vegeta): 「分かったわよ！」

(Tradução nossa)

Vegeta: “Tô com fome”

Bulma (Esposa do Vegeta): “Eu já entendi!”

Sua forma de fala grossa e impaciente representada pelo uso do modo imperativo do verbo, pronomes informais e falas curtas e diretas não apenas sublinha sua personalidade, mas também sua luta interna entre o passado como príncipe e o papel mais humilde que ele adota ao longo de sua evolução como personagem.

ii. USO DO IMPERATIVO

Durante a análise das falas dos personagens, foi revelado o uso recorrente do modo imperativo como um elemento central na construção de suas linguagens, embora aplicado de maneiras que refletem suas distintas funções sociais e narrativas. Essa forma verbal, essencialmente utilizada para dar ordens ou expressar intenções de maneira direta, é adaptada para reforçar a autoridade de Morgan como comandante militar, a determinação obstinada de Asta em alcançar seus sonhos e o orgulho imponente de Vegeta como antigo príncipe dos Saiyajins.

Segue alguns exemplos de uso do imperativo por cada um dos personagens:

Asta: 「ユノ！ 俺に任せろ！」

Asta: “Yuno! Deixe comigo!”

Vegeta: 「いいかげんにしやがれー！」

Vegeta: “Já chega disso!”

Morgan: 「町へ行って始末してこい」

Morgan: “Vá para a cidade e execute ela.”

Nesse exemplo, a forma como Asta utiliza o imperativo reflete um instinto protetor, mostrando que ele não medirá esforços para alcançar seus objetivos e proteger seus companheiros. Por outro lado, o imperativo empregado por Vegeta, levando em conta o contexto do personagem, transmite um claro senso de superioridade e descontentamento com a situação a qual se encontra. Além disso, vemos também um uso do imperativo de forma mais tradicional por parte do personagem Morgan, com a função central de ordenar seus soldados hierarquicamente inferiores.

O imperativo, portanto, não apenas desempenha um papel estilístico, mas também comunica o papel social assumido por cada um desses personagens, conectando suas expressões linguísticas às dinâmicas de poder, aspiração e identidade que cada um representa.

Em relação aos dados, deixo abaixo um pequeno quadro apenas para visualização do leitor acerca da quantidade de imperativos utilizados por esses personagens. Este quadro apresenta a quantidade de imperativos utilizados pelos personagens dentro dos episódios analisados em cada um dos *animes*.

- **Quadro 2: Quantidade de imperativos encontrados nos episódios analisados;**

	命令形/命令文	命令表現
Morgan	15	0
Vegeta	2	0
Asta	18	4
TOTAL	35	4

Quanto à presença dos imperativos, três pontos importantes merecem destaque. Primeiro, observa-se que o uso de *meireibun* pelos personagens é limitado, já que eles frequentemente recorrem ao modo imperativo do verbo (*meireikei*) para cumprir essa função. Em segundo, a forma “なさい”, está comumente associada a personagens femininas dentro das obras, sendo substituída nas falas dos personagens analisados pelas formas “E + ろ・I + ろ・E”, que são mais “diretas” e condizentes com suas características linguísticas e sociais.

Em último ponto, observa-se também o baixo uso de imperativos por parte do personagem Vegeta. Isso ocorre, não só pela escolha dos episódios terem seguido um padrão

não enviesado, mantendo assim a aleatoriedade dos dados, mas também pelo fato de que o personagem Vegeta, pelo que identifiquei dentro do episódio, tende a utilizar o modo imperativo do verbo em maior frequência com personagens alheios a família. Com isso, o fato de que, dentro dos episódios analisados, encontramos o personagem passando por muitos momentos em família e em poucos momentos dialogando com terceiros, ocorre essa baixa captura do imperativo.

iii. ELEMENTOS SEMELHANTES

A análise do vocabulário dos personagens Morgan (*One Piece*), Asta (*Black Clover*) e Vegeta (*Dragon Ball Super*) evidenciou o uso recorrente de pronomes como 俺 (ore), お前 (omae) e てめえ (temee), bem como termos como 野郎 (yarou). Esses pronomes são frequentemente associados a uma fala masculina assertiva, rude ou informal, que reforça características como autoridade, rebeldia e arrogância, dependendo do personagem. Apesar de suas funções sociais distintas, esses termos contribuem para construir uma imagem forte e marcante, característica dos arquétipos que representam.

No entanto, ao comparar esse vocabulário com o japonês utilizado no dia a dia, nota-se uma significativa divergência, o que pode gerar estranheza entre falantes nativos e aprendizes da língua. Palavras como てめえ e 野郎, por exemplo, são vistas como ofensivas ou extremamente informais em contextos cotidianos e raramente aparecem em interações comuns, especialmente fora de círculos específicos. O uso frequente dessas expressões nos animes, por sua vez, está mais ligado à estilização do discurso para fins narrativos do que a um reflexo da linguagem real, sendo projetado para amplificar traços de personalidade e intensificar conflitos.

Outro ponto importante a ser ressaltado nesse texto são os usos incomuns de algumas expressões e honoríficos por parte do personagem Morgan. Segue abaixo alguns exemplos:

Morgan: 「俺は... 偉い！」

Tradução nossa: “Eu sou... demais!”

Morgan: 「偉いのは てめえのオヤジつまり この俺様だ」

Tradução nossa: “Quem é incrível é o seu pai, ou seja, eu.”

Em falas como essas, perceber que o personagem usa de termos como 俺様 e 偉い para se referir a si próprio, sendo um uso que colabora com o *yakuwarigo* do personagem, mas gera

estranheza, tendo em vista que esse tipo de expressão e honorífico no uso de 様 (sama) tende a ser utilizado apenas para terceiros, sendo o 様 comumente utilizado para chefes de casas por suas subordinadas, para divindades e para clientes em estabelecimentos, pessoas importantes de alta posição hierárquica.

Pelas análises e discussões acima postas, identifico as funções sociais dos personagens na seguinte forma:

- a. Morgan: Figura de grande autoridade e impiedoso, com uma grande ego e autoestima. A linguagem usada por ele colabora com a construção desse papel através do uso frequente de imperativos, evidenciando sua autoridade e a superioridade hierárquica que possui em relação aos seus subordinados, e o uso de pronomes e honorífico incomuns, evidenciando sua autoestima elevada e o seu egocentrismo.
- b. Asta: Figura impulsiva, jovem e sonhadora, que tem forte convicção que alcançará o seu objetivo, se tornar o “Rei Mago”. A linguagem usada por ele enfatiza, não somente a sua origem humilde, mas também sua forte convicção de que alcançará o título que tanto almeja. Além disso, devido ao uso frequente do imperativo e do pronome 俺 (ore), o personagem carrega um traço de “arrogância”, o qual é até comentado por outros personagens dentro da obra. No entanto, ao acompanhar a jornada do personagem, esse traço desaparece naturalmente, pois, tanto para os outros personagens quanto para o telespectador, a linguagem do personagem passa a ser vista como um elemento que acresce a sua personalidade de jovem humilde e sonhador. Isso ocorre porque a função “arrogante” dá lugar a uma função “pseudo-hierárquica”, onde quem acompanha o personagem não o vê apenas como um pobre rapaz, mas sim como o futuro “Rei Mago”, justificando tal linguagem.
- c. Vegeta: Figura que contrasta entre a arrogância e orgulho oriundas de sua função como o príncipe de uma raça guerreira extinta e a sua função atual como pai de família. Sua linguagem, marcada por frases ríspidas e imperativos, revela, em muitos momentos, seu desprezo pelas trivialidades do cotidiano de um pai, reforçando seu papel como príncipe de uma raça guerreira. Além disso, a rivalidade com o protagonista é utilizada como combustível para sua ambição de se tornar o mais forte. Entretanto, embora sua linguagem frequentemente destaque traços de orgulho e egocentrismo, essa mesma

linguagem, em certos momentos, serve para desestabilizar a imagem de força e autoridade do personagem, especialmente durante interações com sua esposa (personagem marcada por ser tipicamente “mandona”) através de diálogos mais íntimos e constrangedores para o personagem.

Com as funções sociais dos personagens estabelecidas, conseguimos entender melhor onde a linguagem entra em prol da construção do personagem e o seu real peso. Com isso, partimos para as considerações finais.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada evidenciou que as expressões e formas de fala dos personagens selecionados compartilham semelhanças significativas, especialmente em termos sentenciais. No entanto, mais do que apenas estruturas linguísticas, esses elementos refletem a complexa relação entre linguagem e contexto social. O uso de imperativos, pronomes, e honoríficos específicos demonstra como a língua transcende seu aspecto funcional e social, tornando-se uma ferramenta de caracterização e diferenciação entre indivíduos. Essa dinâmica linguística revela não apenas a identidade de cada personagem, mas também o contexto social em que estão inseridos, mostrando como suas falas se entrelaçam com suas experiências e posições sociais.

Além disso, apesar das similaridades sentenciais identificadas, os efeitos alcançados por cada personagem ao utilizar essas expressões são radicalmente distintos. Isso se deve à interação entre a linguagem e as funções sociais que cada personagem desempenha: autoridade e poder para Morgan, que se expressa de maneira assertiva, conferindo-lhe uma aura de domínio; determinação e simplicidade para Asta, cuja fala direta reflete sua resiliência e foco em seus objetivos; e orgulho e superioridade para Vegeta, que utiliza uma linguagem carregada de arrogância, sublinhando seu status elevado. Essas escolhas linguísticas não apenas complementam suas personalidades, mas também ampliam sua eficácia como elementos narrativos, enriquecendo a trama e a conexão do público com suas jornadas individuais. Assim, a linguagem utilizada não é meramente funcional, mas essencial para fortalecer a construção de suas identidades e para contribuir ao impacto emocional e temático das histórias em que estão inseridos.

Dessa forma, os resultados da análise das semelhanças sentenciais e as diferentes funções sociais encontradas nas falas dos personagens reforçam a relevância do aspecto social da língua, destacando como ela é moldada e adaptada para atender às necessidades narrativas e às identidades representadas em cada obra. Com isso, acredito que esta pesquisa contribui para uma maior compreensão das expressões encontradas nos animes *shounen*, proporcionando um olhar mais profundo sobre como a linguagem funciona dentro desse contexto cultural. Ao aproximar os estudantes de japonês desse universo, essa análise permite que eles compreendam melhor as diferenças linguísticas e sociais presentes nas obras, ajudando na integralização do aprendizado acadêmico com o conteúdo autêntico dos animes, os quais nossa comunidade tanto

valoriza. Essa conexão entre teoria e prática é crucial para a formação de um entendimento mais amplo e significativo da língua e da cultura japonesa.

Por fim, acredito que essa monografia é apenas mais um passo a favor do entendimento do japonês utilizado dentro dessas obras de animação. Visando, não somente a compreensão pessoal do leitor, mas sim, uma base que possibilite, em um futuro próximo, a utilização desse tipo de material no ensino da língua japonesa dentro de sala de aula. Ademais, sigo com interesse em trabalhar de forma mais aprofundada acerca dessa temática, especialmente, se possível, em um futuro mestrado.

6. REFERÊNCIAS

- FUKADA, Mei. 役割語研究の視点から見た人物の性格と言葉づかい (**Uso de caracteres e linguagem do ponto de vista da pesquisa de yakuwarigo**). Department of Global Japan Studies - Meiji University – Tokyo. 2021.
- HENRIQUE, Victor Hugo de Oliveira. **Contribuições da Franquia Pokémon para o Ensino de Biologia**. Revista Pleiade – CE. 2019.
- KINSUI, Satoshi, **Yakuwarigo to nihongo kyôiku (Yakuwarigo e o Ensino do japonês)**. Nihongo kyôiku. Osaka, n.150, p. 34-41, 2011. Disponível em: https://www.jstage.jst.go.jp/article/nihongokyoiku/150/0/150_34/_pdf/-char/en. Acesso em: 20 mai. 2024
- KINSUI, Satoshi, **Virtual Nihongo: Yakuwarigo no Nazo (Japonês Virtual: Os mistérios do Yakuwarigo)**. Tokyo: Iwanami Shoten, 2003.
- KINSUI, Satoshi. キャラクターに応じた「役割語」(**Yakuwarigo de acordo com a personagem: Uma visão à luz das características da língua japonesa**). Entrevista. Site do Research at Osaka University. 2018. Disponível em <https://resou.osaka-u.ac.jp/ja/story/2019/fyvba9>. Acesso em agosto 2024.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **Mangá produzido no Brasil: Pioneirismo, experimentação e produção**. XXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Belo Horizonte – MG. 2003.
- MONCKEN, Carlos Eduardo. **Fim de um ciclo! Os animes mais assistidos na última década na Crunchyroll (por regiões)**. Artigo. Site do Crunchyroll. 2019. Disponível em: <https://www.crunchyroll.com/pt-br/news/latest/2019/12/31/fim-de-um-ciclo-os-animes-mais-assistidos-na-ltima-dcada-na-crunchyroll-por-regies>. Acesso em agosto 2024.
- MUKAI, Yûki; SUZUKI, Tae. **Gramática da Língua Japonesa para Falantes do Português**. 3ª Edição. Campinas - SP. Editora Pontes, 2017
- MURAKIMI, Sanju. 命令形 ~しろ、~しなさい (**Modo imperativo, SHIRO e SHINASAI**). “Ciência da linguagem 6” (ことばの科学(Série Kotoba no kagaku) 6). Editor Mugi, Tokyo, 1993.
- ONO, Masaki. **On Imperative Form in Modern Japanese Grammar: Its Acquisition and Recognition by Japanese Language Learners**. International and Advanced Japanese Studies, 2(2). 2010. p.79-98.
- REZENDE, Guilherme; RECHENIOTI, Gabriel. **A popularização dos animes no Brasil**. Artigo. Site do ESPM. 2021. Disponível em: <https://jornalismorio.espm.br/sem-categoria/a-popularizacao-dos-animes-no-brasil/>. Acesso em dezembro de 2024.
- SAEGUSA, Reiko. 話し言葉における「テ形」(**“Forma Tê” na linguagem falada**). International Studies Centre – Hitotsubashi University - Kunitachi. 2006.
- SASAKI, Elisa Massae. **Língua e cultura pop japonesa no Brasil – Resultados de uma pesquisa de campo em São Luís (MA) e Fortaleza (CE)**. *Japaneses language as the networking ties – SP*. 2015.

SATOU, Satomi. 依頼文 ～してくれ、～してください (forma de solicitação, SHITEKURE e SHITEKUDASAI). “Ciência da linguagem 5” (ことばの科学(Série Kotoba no kagaku) 5). Editor Mugi, Tokyo, 1992.

VIANA, Lázaro Rennan de Sousa. **O uso do mangá como material de ensino de História do Japão – Uma análise da veracidade na obra Rurouni Kenshin**. Departamento de língua estrangeira e tradução - Universidade de Brasília – DF. 2013.

YOKOTA, Takashi. **A study of “Imperative sentences” in the Japanese language education**. Hokuriku University – Kanazawa. 2007

i. ANIMES:

Black Clover - Estreia: 3 de outubro de 2017 (Japão); Autor: Yūki Tabata; Diretor: Tatsuya Yoshihara; Produzido por: Studio Pierrot.

Dragon Ball Super - Estreia: 5 de julho de 2015 (Japão); Autor: Akira Toriyama; Ilustrador: Toyotarō; Diretor: Kimitoshi Chioka (Episódios #1-46), Morio Hatano (Episódios #33-76), Kōhei Hatano (#68-76), Tatsuya Nagamine (Episódios #77-131), Ryōta Nakamura (Episódios #77-131) e Naotoshi Shida; Produzido por: Toei Animation.

One Piece - Estreia: 20 de outubro de 1999 (Japão); Autor: Eiichiro Oda; Diretor: Kōnosuke Uda (Episódios #1-278), Junji Shimizu (Episódios #131-159), Munehisa Sakai (Episódios #244-372), Hiroaki Miyamoto (Episódios #352-679), Toshinori Fukazawa (Episódios #663-presente), Satoshi Ito (Episódios #780-presente) e Tatsuya Nagamine (Episódios #780-presente); Produzido por: Toei Animation.