

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

EDUARDO CADIÑANOS CRESPO

**O HERÓI PROBLEMÁTICO EM LUKÁCS E O CANSAÇO
CONTEMPORÂNEO: UMA ANÁLISE DE *ONE PUNCH MAN***

**São Borja
2025**

EDUARDO CADIÑANOS CRESPO

**O HERÓI PROBLEMÁTICO EM LUKÁCS E O CANSAÇO
CONTEMPORÂNEO: UMA ANÁLISE DE *ONE PUNCH MAN***

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial
para obtenção do Título de Bacharel
em Comunicação Social - Habilitação
em Publicidade e Propaganda da
Universidade Federal do Pampa

Orientador: Me. Lara Timm Cezar

**São Borja
2025**

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

C921h Crespo, Eduardo Cadiñanos

O HERÓI PROBLEMÁTICO EM LUKÁCS E O CANSAÇO CONTEMPORÂNEO:
UMA ANÁLISE DE ONE PUNCH MAN / Eduardo Cadiñanos Crespo.

89 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade
Federal do Pampa, COMUNICAÇÃO SOCIAL - PUBLICIDADE E
PROPAGANDA, 2025.

"Orientação: Lara Timm Cezar".

1. herói-problemático. 2. sociedade do cansaço. 3. One
Punch Man. 4. mangá.. I. Título.

EDUARDO CADIÑANOS CRESPO

**O HERÓI PROBLEMÁTICO EM LUKÁCS E O CANSAÇO CONTEMPORÂNEO: UMA
ANÁLISE DE ONE PUNCH MAN**

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado como parte do requisito
para obtenção do grau de Bacharel em
Comunicação Social - habilitação em
Publicidade e Propaganda da
Universidade Federal do Pampa -
Campus São Borja

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 3 de dezembro de 2025.

Banca examinadora:

Prof. Me. Lara Timm Cezar

Orientadora

UNIPAMPA

Prof. Dr. Marcelo Rocha

UNIPAMPA

Prof. Me. Leonardo Costa

UNIBRASIL



Assinado eletronicamente por **LARA TIMM CEZAR, PROFESSOR MAGISTERIO SUPERIOR - SUBSTITUTO**, em 03/12/2025, às 17:12, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **MARCELO DA SILVA ROCHA, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 08/12/2025, às 12:55, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **Leonardo José Costa, Usuário Externo**, em 09/12/2025, às 21:40, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1909907** e o código CRC **1DBCA743**.

AGRADECIMENTO

Esse trabalho dedico a meus amigos que me deram apoio em momento de grande pressão e moradia: Aline Seleprim, Gabriela Pontes, Thiago Marques, Gabrielle Lopes. A família que esteve comigo desde o início me incentivou a não desistir e também aos Professores que me orientaram até o fim do trabalho, em especial ao Marcelo Rocha que orientou meu projeto inicial e Lara Cezar que esteve comigo na finalização do trabalho. E à Unipampa que contribuiu para meu desenvolvimento pessoal e acadêmico.

RESUMO

Esta pesquisa investiga a construção narrativa e visual do personagem Saitama, protagonista do mangá *One Punch Man*, articulando-o à categoria de herói problemático proposta por Georg Lukács (2000). A pesquisa parte do seguinte problema: como a narrativa, a estética e a representação de Saitama configuram o herói problemático e de que modo essa figura dialoga com dilemas da sociedade contemporânea? Para responder a essa questão, mobilizam-se as reflexões de Han (2015) sobre cansaço, apatia e vazio existencial, e de Bauman (2000) sobre liquidez, instabilidade e desencanto. A investigação utiliza pesquisa bibliográfica e aplica a Análise Crítica da Narrativa (Motta, 2013), observando plano da expressão, plano da estória e plano da metanarrativa. Três movimentos orientam a análise: conflito dramático, construção do personagem e estratégias argumentativas. Os resultados indicam que Saitama rompe integralmente com o modelo épico-clássico: seu poder absoluto extingue o conflito exterior e desloca o drama para o tédio, a apatia e a crise de sentido. Esse deslocamento produz um herói marcado por fragmentação, estagnação e desencarte com o mundo, características centrais do herói problemático lukacsiano. No plano visual, o contraste entre o traço hiper-detalhado do mundo e o desenho minimalista de Saitama funciona como metáfora de seu afastamento existencial. No plano metanarrativo, o heroísmo surge atravessado por burocracia, espetáculo e mercantilização, o que reforça a crítica à cultura de performance contemporânea. As conclusões mostram que *One Punch Man* atualiza o debate sobre o heroísmo na cultura pop ao apresentar um protagonista que encarna o esgotamento das narrativas de superação. A obra aborda questões como vazio, cansaço, individualismo, burocracia e desencanto, contribuindo para compreender como produtos midiáticos contemporâneos refletem tensões subjetivas e sociais do nosso tempo.

Palavras-Chave: herói-problemático; sociedade do cansaço, *One Punch Man*, mangá.

ABSTRACT

This research investigates the narrative and visual construction of the character Saitama, protagonist of the manga *One Punch Man*, articulating him within the category of problematic hero proposed by Georg Lukács (2000). The research starts from the following problem: how do the narrative, aesthetics, and representation of Saitama configure the problematic hero, and how does this figure dialogue with dilemmas of contemporary society? To answer this question, the reflections of Han (2015) on fatigue, apathy, and existential emptiness, and of Bauman (2000) on liquidity, instability, and disenchantment are mobilized. The investigation uses bibliographic research and applies Critical Narrative Analysis (Motta, 2013), observing the plane of expression, the plane of the story, and the plane of metanarrative. Three movements guide the analysis: dramatic conflict, character construction, and argumentative strategies. The results indicate that Saitama breaks entirely with the epic-classical model: his absolute power extinguishes external conflict and shifts the drama to boredom, apathy, and a crisis of meaning. This displacement produces a hero marked by fragmentation, stagnation, and disconnection from the world—central characteristics of the Lukácsian problematic hero. Visually, the contrast between the hyper-detailed depiction of the world and Saitama's minimalist design functions as a metaphor for his existential detachment. On a metanarrative level, heroism emerges intertwined with bureaucracy, spectacle, and commodification, reinforcing the critique of contemporary performance culture. The conclusions show that *One Punch Man* updates the debate on heroism in pop culture by presenting a protagonist who embodies the exhaustion of narratives of overcoming adversity. The work addresses issues such as emptiness, exhaustion, individualism, bureaucracy, and disenchantment, contributing to an understanding of how contemporary media products reflect the subjective and social tensions of our time.

Keywords: Problematic-hero; fatigue society; One punch man; Mangá

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Nível de ameaça dos monstros.....	37
Figura 02 – Teimosia (Heróis vs Garou).....	55
Figura 03 – Casa de apostas.....	56
Figura 04 - O mestre sempre chega na hora.....	59
Figura 05 – O tédio de sempre (saitama sozinho refletindo).....	60
Figura 06 - É divertido ser forte.....	61
Figura 07 – Ajuda de king.....	63
Figura 08 – Mais forte que uma montanha.....	66
Figura 09 – Glória em farrapos.....	68
Figura 10 – Ataque misterioso.....	74
Figura 11 – Naruto vs One Punch Man: Irmãos 65.....	76
Figura 12 – É divertido ser forte.....	77
Figura 13 – É covardia.....	79
Figura 14 – Saitama aparecendo em outras mídias sendo comparado a outros personagens.....	82

SUMÁRIO

1 Considerações Iniciais.....	10
2 Publicidade, cultura pop e circulação de sentidos.....	15
3 O Herói Problemático em Lukács.....	24
3.1 A epopeia e a totalidade.....	24
3.2 A ruptura moderna e o surgimento do romance.....	26
3.3 O herói problemático.....	28
3.4 Idealismo abstrato.....	29
3.5 Romance da desilusão.....	30
3.6 Romance da educação.....	31
3.7 A relevância da teoria da cultura contemporânea.....	33
3.8 Diálogo inicial com One Punch Man.....	34
4 Sociedade contemporânea e narrativas anti-épicas.....	36
5 Metodologia.....	44
5.1 Objeto de análise.....	44
5.2 Metodologia: Pesquisa Bibliográfica.....	46
5.3 Método: Análise Crítica da Narrativa.....	47
5.4 Análise.....	53
6 Considerações Finais.....	83
Referências bibliográficas.....	86
Anexos.....	91

1 Considerações Iniciais

Você já ouviu falar de “*One Punch Man*”? Lançado pelo autor de pseudônimo ONE e mais tarde reescrito por Yusuke Murata, o *mangá*² japonês conquistou diversos fãs ao redor do mundo desde o seu lançamento no início de 2009, e se tornou uma das histórias japonesas mais populares da atualidade.

Essa obra é conhecida por conta do seu humor, entretanto, possui algumas temáticas e assuntos a serem refletidos e abordados, como por exemplo: a história de um herói sem motivação e com uma vida simples, que, apesar disso, detém um poder avassalador e derrota qualquer inimigo com apenas um soco.

O gênero desta obra é conhecido como *Seinen*, uma categoria que se refere a desenhos japoneses voltados para um público-alvo mais adulto e masculino. Em outubro de 2015 foi ao ar o primeiro episódio do *anime*³ no Japão produzido pelo estúdio Madhouse, e em outubro de 2017, a primeira temporada foi distribuída na plataforma da Netflix.

A história fala sobre a vida do Saitama, um homem comum que resolveu treinar para se tornar um super-herói, no caso dele, não por profissão, mas sim por *hobby*. O personagem treinou tanto, que acabou obtendo mais poder e por conta disso, passou a derrotar todos os seus inimigos com apenas um único soco. Todas essas situações fizeram com que ele tivesse uma vida entediante e monótona fazendo com que ele decidisse se tornar um herói. Essas situações fizeram com que ele vivenciasse um vazio existencial que é descrito por Han (2015) como consequência de uma sociedade do desempenho.

A partir disso, o personagem sai em busca de uma jornada de autoconhecimento e um desejo de transformação pois não sabe o que fazer com aquele poder, e então, toma a decisão de se tornar um herói. Por esse motivo, Lukács (2000), em seu livro “A Teoria do Romance”, define o herói problemático como um

¹ Em tradução livre, “Homem de um soco”.

² São histórias em quadrinhos ou romances gráficos originários do Japão, a maioria deles segue um estilo desenvolvido no final do século XIX. Disponível em: <[Mangá – Wikipédia, a enciclopédia livre](#)>. Acesso em: 16 de outubro de 2025.

³ Se refere a uma animação desenhada à mão ou por computação gráfica do Japão. Disponível em: <[Mangá – Wikipédia, a enciclopédia livre](#)>. Acesso em: 16 de outubro de 2025.

ser solitário frente às contradições da realidade. A ruptura do personagem Saitama com o mundo acontece devido a sua consciência como filho e reflexo de uma sociedade contemporânea, onde se busca realizações externas enquanto se enfrenta, internamente, a solidão perante um mundo desprovido de significado.

Essa busca desesperada de encontrar sentido no mundo é um campo fértil para refletirmos sobre os dilemas, contradições e transformações contemporâneas presentes dentro da Cultura Pop. A relevância do tema se evidencia porque obras como *One Punch Man* se destacam pelo apelo estético e narrativo e, ao mesmo tempo, pela capacidade de produzir críticas, sutis ou explícitas, aos modelos tradicionais de heroísmo e às representações sociais e políticas que os sustentam.

Com base no que foi explicado, entendemos como “*One Punch Man*” é considerado por alguns fãs como um fenômeno cultural, misturando humor, ação e reflexões sobre a vida. Todas essas qualidades associadas ao sucesso do mangá, são o que Lukács (2000) define como “herói do romance de educação”, que representa a combinação de outros dois tipos de herói: o do idealismo abstrato, que age sem refletir, e o do romantismo da desilusão, que reflete demais e não age.

Dessa forma, foi definido o seguinte **problema de pesquisa**: Como a narrativa e a construção visual de Saitama em *One Punch Man* caracteriza a figura do herói problemático segundo Lukács, e de que modo essa representação dialoga com as percepções da sociedade contemporânea?

Sendo assim, o trabalho teve como **objetivo geral**, analisar como o clichê da jornada do herói é representado e ressignificado através da narrativa do personagem Saitama (*One Punch Man*), e como essa imagem dialoga com as práticas de identificação e engajamento na cultura pop. Para que esse objetivo seja atingido, definimos os seguintes **objetivos como específicos**: (a) Descrever elementos visuais e narrativos do personagem Saitama (traço, expressão, enquadramento, conflitos) que evidenciam sua construção como herói problemático; (b) Relacionar esses elementos às categorias de Lukács sobre o herói problemático e a ruptura com a epopéia; (c) Interpretar a figura de Saitama à luz das percepções contemporâneas discutidas por Han (sociedade do cansaço, vazio, niilismo) e Bauman (modernidade líquida, desencanto, instabilidade); e (d) Discutir como essa configuração de herói no mangá

reflete tensões culturais atuais e contribui para compreender a circulação de novos modelos heroicos na cultura pop.

Por conta disso, essa pesquisa pode se justificar a partir das definições da pesquisadora Lucia Santaella. Segundo a autora (2006, p. 174), a justificativa deve apresentar os elementos que respondem às questões: porque a pesquisa é relevante? De onde vem sua pertinência? Qual é o âmbito ou quais são os âmbitos de contribuição ela trará? Dessa maneira, a autora define três tipos de justificativa: a de ordem científica-teórica, científica-prática e de ordem social.

Sob a perspectiva científico-teórica, o trabalho é relevante porque há pouca produção acadêmica que articule “*One Punch Man*” à noção de herói problemático de Lukács (2000) a às razões de seu impacto na cultura popular. A escassez de estudos na área da Comunicação sobre esse tipo de narrativa evidencia uma lacuna que este TCC ajuda a preencher, oferecendo um referencial inicial que pode orientar e impulsionar futuras pesquisas no campo.

O trabalho também possui relevância científico-prática, pois contribui para o desenvolvimento de futuros projetos de criação e construção de narrativas, personagens e estratégias de identificação do público. Outro motivo é na contribuição na hora de criar artes e enquadramentos, visto que as artes do mangá são ricas em detalhes sutis, o anime possui uma animação fluida e de verossimilhança com o mangá, como também na venda de produtos derivados da obra.

A utilização da justificativa de ordem social também é presente, visto que a obra aborda problemas internos sociais como depressão, isolamento, insatisfação, crises existenciais, entre outros problemas do ser humano. Junto a isso, existem os problemas externos, como o desemprego, questões políticas dentro da própria associação de heróis que também existem no mundo real, e por mais que muitos desses assuntos sejam abordados de forma sutil e irônica, eles nos fazem refletir nos problemas do ser humano na sociedade contemporânea como um todo.

No âmbito pessoal, a justificativa decorre do interesse do autor nas artes visuais e pela cultura japonesa. Por esse motivo, existia um grande conhecimento sobre o assunto e sobretudo o que poderia ser extraído dele para a área da comunicação, afinal esse é um dos mangás mais populares atualmente e vem

recebendo um grande destaque por conta de suas ilustrações. Todas essas coisas acabam sendo um chamariz para novos leitores, pois a cultura japonesa utiliza muito dos artificios da cultura pop como paródia nos quadrinhos clássicos quanto no estilo Shounen.

No desenvolvimento metodológico deste trabalho, optamos pela utilização da Pesquisa Bibliográfica para realizarmos uma busca por diversos materiais referentes ao nosso objeto de estudo. Por fim, para a nossa análise, foi escolhido o método da Análise Crítica da Narrativa (ACN), do autor Luiz Gonzaga Motta (2013) como ferramenta pois ela nos permite analisar e entender a narrativa ficcional a partir de um contexto, seja ele cultural, histórico, entre outros, podendo ser expressas em três instâncias: (1) plano da expressão, onde observamos a linguagem ou o discurso; (2) plano da história, onde vemos o significado e o conteúdo e no (3) plano da metanarrativa, onde vemos os temas de fundo e as estruturas que envolvem o imaginário coletivo.

Após isso, somos apresentados aos sete movimentos específicos para análise, onde foram escolhidos apenas três, sendo eles: Permitir ao conflito dramático se revelar: faz com que sejamos estimulados a analisar os significados e processos de reflexão, para que seja possível identificar os conflitos dramáticos dentro da história; Personagem: nos permite entender a história pelo seu ponto de vista, nos ajudando a perceber como e porque o público consegue se identificar com tudo o que envolve a formação desse personagem; e Estratégias argumentativas: faz com que observemos de que forma as ideias e fatos são apresentadas e defendidas durante as interações e comunicações presentes na narrativa.

Por fim, o trabalho é dividido em seis capítulos, sendo o primeiro as considerações iniciais do trabalho. No segundo capítulo "*O Herói problemático em Lukács*" apresentamos a definição do herói problemático de Lukács, a classificação desses personagens e suas atitudes, mostrando as "fases" desse herói e como ele é inserido nas narrativas romanescas. No próximo capítulo, "*Sociedade contemporânea e narrativas anti-épicas*" mostramos a relação da Sociedade do Cansaço de Han e da Modernidade Líquida de Bauman dentro da sociedade onde o personagem Saitama está inserido e como as "narrativas contemporâneas" estão inseridas ali também. No

quarto capítulo, “*Publicidade, Cultura Pop e circulação de sentidos*” abordamos a definição de cultura e da cultura pop e a sua relação da mídia e dos produtos midiáticos vindos dela, no consumo de produtos da cultura pop, na cultura de fãs e na circulação de sentidos. Já no quinto capítulo “*Metodologia*”, apresentamos o nosso objeto de estudo, metodologia e métodos utilizados no desenvolvimento, como também, a análise do objeto de estudo. Finalizamos com o sexto capítulo, onde estão as considerações finais da pesquisa.

2 Publicidade, cultura pop e circulação de sentidos

Para que possamos entender melhor como a cultura pop funciona, precisamos primeiro definir o que é cultura. A autora Maria Elisandra Cevasco, em seu livro *“Dez lições sobre os Estudos Culturais”* publicado em 2023, destaca que a palavra “cultura” entra na língua inglesa a partir do latim *“colere”*, que significa “habitar”. A partir do século XVII a interpretação desse termo passou a ser mais comum no sentido da cultura já ser referenciada como “um progresso intelectual e espiritual tanto na esfera social como no âmbito social” (Cevasco, 2003, p. 10). Já no final do século XX, os estudos culturais viraram referência pro debate do termo cultura e desse jeito o uso da palavra passou a significar a cultura com um modo de vida (Cevasco, 2003).

Por conta das conversas em torno desse assunto, passou a surgir o que chamamos de “era da cultura”. De acordo com a autora (2003), esse fenômeno era chamado assim devido ao destaque que os meios de comunicação em massa passaram a ter. Além disso, esse “período” era chamado assim por conta do deslocamento dos conflitos políticos e econômicos para o âmbito cultural, algo comum no nosso tempo. Desse modo, a cultura passou a ser vista como um estilo de vida que abrange as estruturas sociais do ser humano, aliado às suas realizações e produções, ou seja, tudo aquilo que o homem produz é considerado cultura pois ela está inserida em todas as coisas ao seu redor.

No livro *“Política, Cultura Pop e Entretenimento”*, os autores Luís Mauro Sá Martino e Ângela Cristina Salgueiro Marques (2022), explicam que por conta do conceito de “cultura pop” não ser algo fácil de entender. Os autores explicam, de modo geral, que a cultura pop é definida pela indústria da comunicação e consumida globalmente criando os seus próprios significados. Tudo isso está ligado ao processo de industrialização e da massificação na formação de referências que se tornam mais comuns para um determinado grupo de pessoas.

Assim, a cultura pop surge do resultado do espetáculo e comercialização de diversos lugares e está diretamente relacionado à industrialização, onde o foco está na quantidade e não na qualidade, o que torna uma das características principais do pop.

Para fazer parte da cultura pop, é necessário que algo tenha ou tenha tido uma forte conexão com o público, permanecendo na lembrança das pessoas e se tornando uma referência compartilhada. Uma visão generalizada da cultura pop em nosso tempo reconhece que o pop se torna uma expressão que surge das transformações populares, que são resultados dos encontros e tensões na modernidade presente na cultura midiática.

As ações e manifestações em torno da cultura pop, mesmo sendo bastante variadas, sempre carregam valores que refletem formas modernas de viver e experimentar o mundo, criando espaços de informação onde as raízes locais acabam ficando mais difusas. Entre culturas massificadas e aquelas mais restritas, como as chamadas “de elite”, “populares” ou “étnicas”, o pop se apresenta como uma prática cultural marcada por certos elementos culturais, incluindo alguns que predominam e que estão ligados ao cotidiano e à nossa rotina de vida.

É importante observar que a relação entre a cultura pop e o consumo de produtos em série criam uma variedade de possibilidades tanto comerciais quanto artísticas. Essas relações acabam gerando tensões entre as principais características da cultura pop que são a popularidade, o reconhecimento do público e dos críticos e o alto índice de vendas. Dessa maneira, as experiências em volta do consumo de música, filmes, séries, livros, quadrinhos, jogos, esportes e afins são influenciadas por diferentes nuances.

Essas experiências abrem espaço para explorar e experimentar os mundos que aparecem nas expressões culturais e ao se espalhar pelos meios de comunicação, transformam e redefinem o que entendemos por cultura pop e promovem as diferentes manifestações culturais. Essas manifestações já evidenciaram uma das contradições da cultura pop: de um lado a produção massiva e serial e de outro a forma como esses produtos pop atuam para marcar experiências únicas por meio de conteúdo midiático sem deixarem de ser produtos "populares".

Com isso, é possível que existam outras obras que contêm a mesma história mas com outro estilo. Um dos exemplos mais famosos são as animações animatrix, que são desenhos que se passam no mesmo universo da trilogia de filmes Matrix, porém com histórias paralelas que acabam expandindo ainda mais esse universo.

Apesar de passar por diversas mídias, podemos afirmar que por mais que os produtos da cultura pop rendam muito dinheiro, existe em algum grau de dificuldade a obtenção de lucro real, visto que é necessário um grande público em interesse nesses conteúdos para obter sucesso, e devemos levar em consideração que nem todas obras que chegam ao grande público tem o seu retorno financeiro maior do que o valor investido inicialmente.

Às vezes existe a possibilidade de uma obra ficar tão conhecida e ter um público tão estabelecido que ela passa a viajar para outras mídias. Um exemplo disso é “The Last of Us”, um jogo que ficou tão popular que acabou virando uma série. Outra coisa muito comum é a adaptações de livros para filmes, como por exemplo “É Assim que Acaba”. Também é possível expandir um conteúdo, como a *Marvel Studios* faz em seu universo compartilhado, incluindo séries que fazem parte da mesma história contada nos filmes do MCU (*Marvel Cinematic Universe*).

Impulsionado pela influência de Hollywood, o Japão consolidou-se como uma grande potência na produção de materiais relacionados à cultura pop. A partir dos anos 1960, o ocidente entrou em uma nova era marcado pelo pop japonês fora do seu país de origem. Essa popularidade foi acompanhada pela introdução de novos produtos regionais, como os mangás e os animes, que acabaram se tornando um símbolo da criatividade japonesa.

Uma das maiores influências culturais americanas na criação dos quadrinhos japoneses foi, sem dúvida, o *Walt Disney* e a sua criação das histórias de seus personagens como o *Mickey*, *Minnie*, *Pato Donald* e afins. Com o passar dos anos, os quadrinhos passaram a ser considerados uma forma de arte, e tiveram um papel muito importante na cultura pop. Essa influência ia além da estética, pois os quadrinhos também tinham um impacto cultural maior, chegando às pessoas de uma maneira mais ampla e significativa.

Os processos de industrialização e o estabelecimento de uma sociedade de consumo também desempenharam papéis decisivos nesse avanço, disso surgiram os *mangás* (histórias em quadrinho) e *animes* (desenhos animados), que se tornaram ícones culturais. Os *mangás*, quadrinhos originários do Japão, tornaram-se uma expressão significativa da cultura pop contemporânea, não apenas no território

japonês, mas em escala global, surgindo através do encontro entre as culturas do Ocidente e do Oriente, transformando a realidade em desenho.

Os *mangás* não mostram apenas o lado divertido e lúdico dos seus personagens e histórias, eles mostram os elementos da sociedade e da vida cotidiana como a rotina escolar e do trabalho, atividades esportivas e questões tradicionais da cultura, emoções e conflitos presentes na vida real, etc. Tudo isso torna a narrativa das histórias mais atraente ao público pois eles se identificam com a realidade de suas próprias vidas sendo mostradas nas histórias. Essa busca por conectar o mundo real com a fantasia promove uma válvula de escape da realidade, uma vez que essas histórias estão profundamente enraizadas na cultura japonesa e nas práticas de leitura e entretenimento.

Com uma estética própria e uma diversidade de gêneros, os mangás se consolidaram como uma forma de entretenimento e também como uma ferramenta de reflexão social e cultural. Sua origem⁴ remonta a manifestações artísticas tradicionais do Japão, mas o formato moderno dos *mangás* começou a ganhar forma especialmente no século XX, com a influência de artistas como Osamu Tezuka, considerado o pai do mangá moderno, que introduziu técnicas narrativas cinematográficas que definem até hoje a estrutura sequencial dessas histórias.

Os *mangás* são impressos em revistas de papel jornal e tem a sua forma de leitura diferente de outros lugares, seguindo a tradição oriental, onde a leitura começa da direita para a esquerda. Também são conhecidos mundialmente pela sua vasta gama de gêneros, estilos e traços exóticos. A exemplo dos personagens, que geralmente possuem olhos grandes e brilhantes e dos variados tipos de expressões faciais exageradas, cada uma demandando um “efeito especial” diferente.

Já os *animes* são desenhos animados que são marcados por traços e detalhes mais elaborados em comparação com os *cartoons*, estilo de desenho americano, onde apresentam características únicas da sua estética e produção. Os principais gêneros de *mangás* e *animes* são: *Kodomo*, *Shonen*, *Seinen*, *Shoujo* e *Josei*.

⁴ Disponível em:

<<https://brasil.perfil.com/entretenimento/a-origem-dos-mangas-e-sua-evolucao-ao-longo-dos-anos.phtml>>. Acesso em: 27 de outubro de 2025.

O *Kodomo* é um gênero infantil e voltado para o mesmo público, ele possui traços e narrativa simples e voltados para alfabetização das crianças, mostrando algumas lições morais na sua história como: respeito aos mais velhos, relacionamentos entre amigos, responsabilidade, etc. O gênero *Shounen* é caracterizado como um estilo de batalhas, aventuras e principalmente de ação. É produzido para o público masculino e tem a sua formação de palavras em japonês traduzidas para algo como “quadrinhos ou animação para jovens garotos”.

O gênero *Seinen* é voltado para o público masculino e possui narrativas mais satíricas, violentas e psicológicas com o foco na trama em si e não na ação, aqui vemos histórias mostrando os problemas comuns do homem adulto japonês. Já o gênero *Shoujo*, é o gênero do romance e voltado normalmente para o público feminino. Aqui vemos de maneira mais latente as características do desenho japonês, ele possui uma narrativa voltada para o romance, beleza, drama e para o desenvolvimento de sentimentos das personagens e tem uma estética mais “mágica”. O gênero *Josei* é voltado para o público feminino e aborda enredos e temas mais densos que estão presentes no gênero *Shoujo*. Aqui as histórias são mais realistas e voltadas para o universo feminismo, possuindo um tom mais adulto e falando de problemas sérios da vida da mulher, como a depressão, depressão pós parto, abuso, bulimia entre outros.

Estes são os gêneros mais populares que vemos nas histórias, porém existem alguns outros “sub-gêneros” que vemos dentro dos temas citados acima, como o *Ecchi*, que possui sensualidade dentro da narrativa. O *Hentai*, que mostra relações sexuais adultas de formas bem explícitas e eróticas. O *Yaoi*, que nos apresenta o romance homoafetivo entre homens, e o *Yuri*, que nos mostra o romance homoafetivo entre mulheres.

A popularização das histórias em *mangás* fora do Japão aumentou a partir dos anos 1980 e 1990, onde passou a ser exibido os *animes* em diversas emissoras ao redor do mundo. Junto a isso também é visto a globalização da obra se tornar grande e conhecida, isso ajuda também a transmitir a cultura japonesa e seus costumes para outros lugares. No Brasil, essa popularização dos *animes* e *mangás* começou a crescer a partir dos anos 1990 onde os brasileiros passaram a ter mais contato com a cultura

oriental e aos poucos foi sendo consolidada a base de fãs dessa obra aqui no país, passando a ser comercializada os quadrinhos e desenhos animados traduzidos para o português.

No Brasil, obras como *Cavaleiros do Zodíaco*, *Dragon Ball* e *Sailor Moon* foram fundamentais para despertar o interesse dos jovens pela cultura pop japonesa, gerando uma crescente demanda pelos quadrinhos japoneses. Com a expansão da internet, esse acesso se tornou ainda mais fácil, seja através de plataformas de streaming, sites especializados ou serviços de publicação online. Atualmente, os mangás estão disponíveis em livrarias, bancas, plataformas digitais e contam com um público fiel e diverso⁵.

Mais do que simples entretenimento, os mangás exercem uma influência social considerável. Eles abordam questões que vão desde dilemas existenciais, identidade, desigualdade social, até críticas à política e às relações humanas. Essa característica permite que os leitores se identifiquem profundamente com os personagens e as tramas, contribuindo para a formação de comunidades e subculturas em todo o mundo, incluindo o Brasil, onde eventos como *Anime Friends* e CCXP (*Comic Con Experience*) reúnem milhares de fãs todos os anos.

Além disso, a estética dos mangás e animes impacta a moda, os estilos de vida e até comportamentos, especialmente entre o público jovem, que adota elementos visuais e simbólicos dessas produções em seu cotidiano⁶. O crescimento desse mercado também é expressivo, pois de acordo com um levantamento divulgado pelo site Bem Voar⁷, o mercado global de mangás e animes movimentava bilhões de dólares anualmente, e a previsão é de crescimento contínuo, impulsionado principalmente pela facilidade de acesso digital e pela expansão das plataformas de *streaming*. A influência dos mangás na sociedade contemporânea não se limita apenas ao consumo cultural, mas também estabelece conexões com debates sobre diversidade, inclusão, saúde mental e representatividade.

Portanto, a cultura pop dos mangás se configura hoje como um fenômeno cultural que transcende fronteiras, impactando tanto o entretenimento quanto a

⁵ Disponível em: <<http://www2.ufjf.br/>>. Acesso em: 18 de setembro de 2025.

⁶ Disponível em: <monografias.brasilecola.uol.com.br>. Acesso em: 18 de setembro de 2025.

⁷ Disponível em: <bemvoar.com>. Acesso em: 18 de setembro de 2025.

formação de identidades culturais no século XXI. Sua popularização vai além de uma tendência de globalização da cultura mas também da capacidade desses quadrinhos de dialogarem com temas universais que atravessam gerações e contextos sociais diversos. Hoje em dia, a publicação de obras na internet e a venda de versões impressas se tornaram mais lucrativas para as editoras, especialmente com o apoio de plataformas que facilitam o acesso do público às obras.

Além disso, as redes sociais têm incentivado os fãs a discutir e compartilhar suas opiniões sobre esses trabalhos (Jenkins, 2009). O sucesso dos quadrinhos na internet ajudou a aumentar sua visibilidade, o que muitas vezes leva à publicação em formato impresso. Um exemplo disso é o *One Punch Man*, que além de se destacar pelo seu roteiro e por sua apresentação gráfica, se destaca também pela forma como esses elementos se relacionam. A seguir, vamos explorar esses aspectos, incluindo a conexão entre o roteiro, a arte visual e a jornada do herói.

Isso tudo faz parte de um mundo globalizado, onde o sucesso dessas obras na cultura pop e a midiaticização desses produtos faz com que essas obras possam se conectar de outras formas com seus públicos como por exemplo, através da venda de camisetas, canecas, cadernos, brinquedos e etc. Isso acaba ajudando ao crescimento da obra, pois os fãs têm um papel importante ao manter o *hype* disso. Uma das formas de manter essa produção sempre em alta entre os fãs é a criação de *fanfics* e *fanarts* geradas por eles que acabam criando uma relação mais simbólica com a obra.

Aqui os fãs conseguem a atenção por sua publicação e a obra se mantém conhecida, ampliando seu público e trazendo novas pessoas a consumirem esse produto cultural. Contudo, não é apenas o público fã da obra que faz essas recriações, existem também recriações feitas pelo próprio estúdio que desconsideram a história original, levando uma nova adaptação. Atualmente, um exemplo dessas recriações onde é contado a mesma história porém com temas e sentidos diferentes que fazem mais sentido nos dias de hoje, é a franquia de jogos “*Resident Evil*”, onde foi recriado o segundo jogo com com novas mecânicas e gráficos melhorados.

Existem casos de obras que fizeram isso, mas que não foram tão bem recebidas pelo público, e tiveram uma recepção negativa por não superar a obra original, como por exemplo a adaptação do anime “*Death Note*”, criado pela Netflix.

É possível também encontrar a cultura pop dentro de uma outra obra através dos *easter eggs*, que são referências diretas de outras obras ou da mesma, dentro daquele contexto. Um exemplo bem famoso disso é a cantora pop Taylor Swift, que coloca *easter eggs* das suas músicas dentro de outras.

Outro exemplo bem famoso são os filmes do “*Deadpool*”, onde o anti-herói da Marvel vive fazendo referência a filmes do próprio universo, seja através de filmes, séries, jogos ou quadrinhos. Isso nos mostra que nenhuma obra é cem por cento original, mas sim uma coletânea de inspirações de obras passadas. A história do homem que veio do espaço e que contém uma imensa força e salva a terra diversas vezes, pode ser relacionada com a história do *Superman* ou do *Goku* de *DragonBall Z*.

Desse modo, percebemos que é igualmente significativo a função comercial no circuito de produção da cultura pop. Martino e Marques (2022) enumeram algumas ações e estratégias específicas do entretenimento dentro desta perspectiva: (1) lógica voltada para o lucro; (2) distribuição multiplataforma; (3) uso do sistema de franquias; (4) circulação global; (5) produtos derivados; e (6) cultura participatória. Nesses termos, além da estrutura formal, o entretenimento pode servir para apoiar ou questionar narrativas, oficiais ou não, a respeito de situações sociais e históricas. Nesse ponto, dá-se a importância de uma leitura também política das manifestações culturais contemporâneas.

Martino e Marques (2022) ainda apontam os fandoms como responsáveis por parte da dinâmica da cultura pop. A cultura dos fãs, de certa maneira, implica engajamento não só no consumo, mas, igualmente, em posições políticas de autores, histórias e personagens. Na cultura participativa dos fãs emerge um processo de identidade com o produto em que a definição pode ser descrita como:

Identidade. Sentido de proximidade com a pessoa ou produto da mídia do qual se é fã; sensação de “também sou assim” ou de “estar em casa” e se sentir confortável consigo mesmo; construção de posições de sujeito e projeções do que se busca para si mesmo ou como relação pessoal; criação de cosplays de personagens (2022, p.76).

Já no que diz respeito à relação do fã com o engajamento, a cultura participativa ocorre quando há um debate ou discussão dos temas em grupos ou nas

redes e a análise e interpretação dessas formas simbólicas vai além do que é oferecido pela mídia. Em outras palavras, é possível dizer, tal como argumentam Martino e Marques que a relação entre o fã e o produto da mídia de seu interesse não é só “ativa”, mas “produtiva” (2022, p.77). Em “*One-Punch Man*”, o protagonista Saitama apesar de derrotar monstros e vilões poderosos, ele não é reconhecido como grande herói.

Nesse sentido, talvez a aproximação ou a empatia do público seja conquistada por essa invisibilidade do personagem que é construído como uma figura comum. A humanização do herói tem espaço na cultura pop na medida em que mobiliza o afeto dos fãs. Martino e Marques (2022, p. 95) salientam que o engajamento depende de nossa relação emocional e afetiva com algo e esse seria um dos objetivos comuns da política e do entretenimento, isto é: instigar a participação.

3 O Herói Problemático em Lukács

3.1 A epopeia e a totalidade

A Teoria do Herói Problemático surge pela primeira vez no ano de 1916, na obra do autor Georg Lukács, "*A Teoria do Romance*". Esta obra é considerada um dos estudos mais importantes sobre as relações entre a literatura do gênero epopeico, do romance e da modernidade, sendo publicada pela primeira vez em 1920. Aqui, o autor examina a relação da criação estética com a História, mostrando a arte em sua articulação como um “espelho da realidade” e o romance como um retrato de um mundo fragmentado quando comparado à unidade das formas estéticas gregas, a tragédia e a epopeia.

O autor acredita que a alma faz parte do mundo (Lukács, 2000, p. 29), uma vez que para ele, o conhecimento e a vida estão entrelaçados e não podem ser dissociados. Ou seja, a natureza e o ser humano formam uma única entidade, assim como o empírico e o intangível. Dessa forma, ele crê que a filosofia, tanto como um modo de existir quanto como uma influenciadora da forma e do conteúdo na literatura, representa a divisão entre o interior e o exterior, refletindo a diferença fundamental entre eu e mundo, bem como a incongruência entre alma e ação.

Dessa maneira, o aparecimento da tragédia e da filosofia, mesmo que estejam sob condições transcendentais que impulsionam a epopeia, mostra um caminho sem volta da perda do sentido da vida. Assim, a epopeia como um gênero literário da Grécia Antiga, trouxe consigo uma cultura de grandes homens que marcaram o início do desenvolvimento da humanidade. Uma época que pode ser chamada de “período dos heróis”, onde havia quase uma total falta de autonomia entre o eu e o mundo. Para o filósofo, a obra épica torna-se uma resposta a reprodução do espírito helênico na medida que condiciona os valores e características que representam a cultura grega.

Ele explica que “o grego conhece somente respostas, mas nenhuma pergunta, somente soluções (mesmo que enigmáticas), mas nenhum enigma, somente formas, mas nenhum caos” (Lukács, 2000, p. 27). Isto é, a linha de pensamentos e sentimentos do homem e os mitos, ofereciam explicações suficientes para os

fenômenos daquela época, pois eles não questionavam os princípios e valores do seu mundo, e as suas ações sempre estavam em equilíbrio dinâmico com o seu contexto.

A perfeição dessa estrutura épica, resulta da criação do “círculo configurador das formas aquém do paradoxo”, que de acordo com o autor, está além de qualquer dúvida ou questionamento. Dessa modo, é compreensível que esse estado harmônico que constituiu a sociedade primitiva da mitologia grega, se devia à essa sensação de segurança e de pertencimento que os indivíduos sentiam em relação ao lugar que viviam, já que nesse período, as pessoas encontram significados em suas interações com os deuses cuja a forma e conteúdo refletiam a essência da vida. Ou seja, trata-se de um universo uniforme, equilibrado e sólido, incapaz de acolher almas em conflitos internos ou questões humanas que se manifestam pela identidade do ser humano.

A partir disso, entende-se que a epopeia clássica surgiu como um tipo de narrativa definida por Lukács como “culturas fechadas”. Apesar do mundo grego ser vasto, seus heróis eram restritos em sua totalidade perante sua sociedade, sendo vistos como exemplos de homens sábios e fortes dentro desta cultura circular, não questionando sua existência ou o mundo ao seu redor e aceitando passivamente o sentido que já estava dado sobre algo. Como o autor explica, nessa cultura, o espírito adotava uma postura de acolhimento passivo e contemplativo de um significado que já existia prontamente (2000, p. 29), por isso, os heróis gregos não buscavam enfrentar sua realidade, mas sim se deixar orientar por ela.

Aqui o autor traz como exemplo o herói de Homero, que possuía uma forte conexão com o mundo, já que sua alma se encontrava realizada no universo em que eles idealizaram, e assim, o seu destino já estava traçado de forma clara e segura. Para o filósofo, foi Homero quem conseguiu transmitir a época em o homem tinha essa ligação direta com o mundo que conhecia, ou seja, uma conexão com a essência antes mesmo de questioná-la. De certa forma, ele encontrava a resposta antes mesmo de fazer a pergunta: “como a vida pode se tornar essencial?”. Era a epopeia homérica que revelava essa essência, de “absoluta imanência à vida”. Com a forma épica, o mundo grego buscava a perfeição: as respostas e soluções vinham antes das perguntas, os enigmas e o caos eram parte do processo, ajustando a vida do homem ao mundo.

Se o mundo grego era homogêneo e menor, o mundo moderno, em contrapartida, cresceu a ponto de que por mais que avancemos, a nossa jornada nunca chega ao fim. Isso acontece devido a imensidão, a complexidade e as riquezas existentes no mundo moderno. À medida que esse mundo se tornou mais próspero, ele também se afastou da perfeição, perdendo sua unidade, ou como Lukács destaca com mais clareza, a “totalidade”.

Sendo assim, a totalidade do ser só é viável em um mundo plenamente concretizado. É necessário existir uma organização própria na qual a divisão entre o homem e o mundo não consiga desmanchar a uniformidade da relação entre eles. É nesse cenário que as necessidades emocionais e sociais dos heróis se refletem nos valores, princípios, hábitos e crenças de sua sociedade. Por fim, essa percepção de totalidade da vida fornece ao herói épico um código emblemático entre seu povo, pois quanto mais uma pessoa está ligada à natureza e a comunidade, mais próxima ela se torna da essência da vida.

3.2 A ruptura moderna e o surgimento do romance

Hoje em dia, a ideia de uma narrativa épica não funciona mais para falar do homem moderno, porque ela não consegue captar sua essência, que está relacionada à sua relação com o mundo ao seu redor. Com a chegada da modernidade, a vida perde sua importância fundamental, e filosófica como uma “arbitrariedade empírica”, ou seja, o herói passa a ser moldado pelo próprio destino. Como perdeu a confiança em sua humanidade, ele deixa de ser um herói todo-poderoso e passa a ser apenas mais um participante das armadilhas do destino. Essa sensação de incompletude que o acompanha impede qualquer tentativa de voltar ao círculo que antes parecia fechado, já que ele carrega dentro de si uma série de conflitos e dificuldades.

Essa mudança na abordagem literária reflete diretamente no impacto da chegada da modernidade e do deslocamento da percepção filosófica. Essa transição que Lukács (2000, p. 31) descreve como o movimento da “absoluta imanência à vida, em Homero, à absoluta, porém tangível e palpável, transcendência em Platão”, proporcionou o afastamento de uma substância vital e essencial. Para o autor, as

epopeias, tragédias e filosofias são as formas paradigmáticas atemporais que moldam a concepção do mundo (2000, p. 31), e as experiências tão relevantes no contexto épico, contrastam com o comportamento dos heróis romanescos.

Como apontado pelo autor, as representações do mundo grego não conseguiam atender as demandas da modernidade literária, e com isso, afastaram a épica das questões filosóficas fundamentais dessa cultura, sendo substituída pela tragédia como uma nova forma literária. Enquanto a forma épica aborda a relação entre o homem e sua comunidade, a tragédia explora a interação do homem com seu destino e suas questões existenciais. No gênero trágico, o herói não age em favor de valores coletivos, nem busca recompensas concedidas pelos deuses. Pelo contrário, suas ações são solitárias e focadas em si mesmo, assumindo as consequências das suas escolhas, sejam elas positivas ou negativas.

Nesse contexto, o romance foi construído fundindo essas características dialéticas da épica e da tragédia. Esses fatores acabaram evidenciando a necessidade de um novo gênero que representasse mais adequadamente essa nova realidade. Para o autor, durante esse período, os gêneros se cruzavam num emaranhado inextricável como um sinal da “busca ou inautêntica pelo objetivo que não é mais dado de modo claro e evidente” (Lukács, 2000, p. 38).

Dessa forma, os gêneros literários passaram por processos de atualização conforme ocorriam as transformações sociais, pois quando uma mudança na sociedade é profunda e atinge aspectos essenciais, é possível que um gênero seja sucedido por outro. Assim, a concepção artística não se limita ao processo criativo individual dos autores, mas é influenciada pelas condições históricas e culturais de cada sociedade. Essa mudança ocorrida abriu espaço para a multiplicidade de conteúdos que define o romance como gênero estético e narrativo.

De acordo com a autora Maria da Glória Bordini no livro “*Lukács e a literatura*”, a forma de romance para Lukács (2003, p. 45) estava na demanda por um sentido, na relação entre a criação e a realidade. O romance seria a representação de uma “epopeia de um mundo sem deuses”, em que a psicologia do herói romanesco seria demoníaca. Assim, o gênero romanesco possui um propósito específico que se manifesta através da psicologia dos seus personagens principais, “a intenção

fundamental determinante da forma do romance objetiva-se como psicologia dos heróis romanescos: eles buscam algo” (Lukács, 2009, p.60).

Conforme explica Bordini (2003, p. 42), “a ação dramática moderna se expande, emulando o épico, e os aspectos conflitivos do herói com a vida derivam para o lirismo, para o monólogo, a expressão da solidão”. Sendo assim, os laços presentes na literatura grega que unem personagens e suas circunstâncias, são rompidos na representação estética moderna, implicando na solidão marcada nas expressões artísticas do romance.

3.3 O herói problemático

A literatura romanesca retrata o ser humano em seu estado de constante divisão, oscilando entre o querer e o fazer, o pensar e o agir, entre o interior e o exterior. Segundo Lukács (2000) em sua obra “*Teoria do romance*”, essa forma de construção do herói literário reflete a condição do homem moderno. Essa modernidade traz ao herói uma significativa transformação dos valores heroicos tradicionais. O herói que aparece na literatura moderna é totalmente diferente do modelo das poesias épicas, do tipo semideus que parece inalcançável e distante da realidade.

Essa “perfeição” das figuras mitológicas desenvolvida pelos escritores clássicos foi substituída por personagens ambíguos que se assemelha bastante ao homem comum. Para o autor, o romance moderno possui uma essência dialética, pois reflete, ao mesmo tempo, a conexão fundamental entre o herói e o mundo, e uma ruptura insuperável entre ambos. É nessa dualidade imprecisa que o romance aborda a problemática do mundo.

Essas transformações sociais, tanto pela forma rápida e imediata que a vida acontece quanto pela construção da sociedade, geram mudanças expressivas principalmente no que diz respeito à concepção do herói com um personagem. O indivíduo acaba se tornando uma figura problemática, independentemente de suas escolhas. A intenção dele é transformar essa ideia em realidade, mesmo que essa realidade pareça distante, e como o mundo não se encaixa nessas suas ideias, ele acaba criando uma versão idealizada dele mesmo.

Com isso, a solidão diante do mundo faz com que ele se isole, buscando apenas seu próprio interior. Isso faz com que exista a necessidade de alguém que possa representar, de forma verdadeira, as mudanças pelas quais ele passa nesse cenário e isso acaba com qualquer possibilidade da criação épica. Esse novo protagonista é moldado por uma sociedade capitalista onde ele reflete e almeja valores que são inalcançáveis devido a um sistema social que reprime e dificulta as suas ações.

É através do romance que o autor vê um espaço de tensão entre o ideal do herói perfeito para a transição da figura do herói problemático. Esse cenário só foi percebido por Lukács (2000) na sua análise sobre a teoria do romance moderno, pois na sua visão, a estrutura interna de um romance representa a jornada desse herói, que quando se submete a uma realidade sem sentido, acaba alcançando uma compreensão mais profunda da sua própria identidade. Com base nesse pensamento, ao ir em busca dos seus objetivos, o herói se depara com diversas frustrações em seu caminho por conta dos seus objetivos inalcançáveis, isso faz com que ele seja responsável por toda essa frustração enquanto tenta lidar com seus conflitos internos.

A partir do que foi explicado nesse cenário, o autor propõe uma classificação dos personagens com base em suas atitudes, definidas da seguinte forma: idealismo abstrato, romantismo da desilusão e romance de educação.

3.4 Idealismo abstrato

Para o autor, o idealismo abstrato se resume no estreitamento da alma do herói, como se estivesse fechado em si mesmo, e que acometido por uma força “demoníaca”, busca a todo custo conquistar seus ideais, ou seja, sem levar em consideração que suas atitudes são constantemente desprovidas de qualquer reflexão ou crítica. É justamente por conta dessa força demoníaca que o autor nomeia esse herói como problemático, pois para ele não existe uma harmonia entre as duas naturezas que o autor propõe como: uma, que é própria do indivíduo; e outra, relacionada ao ambiente ao seu redor.

Essa inadequação tem *grosso modo* dois tipos: a alma é mais estreita ou mais ampla que o mundo exterior que lhe é dado como palco e substrato

de seus atos. No primeiro caso, o caráter demoníaco do indivíduo problemático que, combativo, sai a campo é mais claramente manifesto que no segundo, mas ao mesmo tempo sua problemática interior vem à luz de modo menos gritante; à primeira vista, seu fracasso no contato com a realidade tem mais a aparência de um mero fracasso exterior. O demonismo do estreitamento da alma é o demonismo do idealismo abstrato (Lukács, 2000, p. 99-100).

Isso ocorre porque a jornada desse herói se encontra em uma conexão tão profunda consigo mesmo e tão diferente em relação ao mundo. Mesmo que o seu objetivo seja se tornar uma pessoa melhor, ele não reflete e nem faz uma autocrítica sobre as suas atitudes e comportamentos, além de desprezar a opinião de qualquer outra pessoa a seu respeito. Além disso, existe a característica “demoníaca” nesse herói que ao ser abandonado por todas as divindades, acaba se tornando um homem comum que continua buscando a perfeição.

É através da narrativa romanesca que percebemos isso, pois mesmo sabendo que a perfeição é inalcançável, o herói continua em busca dela. Esse aspecto despreza aquilo que é possível e se exalta diante daquilo que não é. Um exemplo citado por Lukács é a obra de Dom Quixote, considerada por ele como o primeiro grande romance da literatura mundial, vemos esse distanciamento de Deus perante um mundo cada vez mais fragmentado e banal.

No romance Dom Quixote de La Mancha, de Cervantes, publicado em 1605 na Espanha, o personagem principal é um herói que se empenha em defender a honra e a justiça, porém suas ações se revelam desconexas da realidade e insuficientes na prática. O autor da obra cria um protagonista que é explicitamente desequilibrado e desesperado, e que é desacreditado pelos demais personagens, exceto pelo seu fiel escudeiro, Sancho Pança. Diante de um mundo sem Deus, Dom Quixote é levado à busca de um ideal heróico por influência das leituras dos romances do seu tempo, que acabaram moldando sua missão com base em sua visão fantasiosa e idealizada.

3.5 Romance da desilusão

No romantismo da desilusão, o herói se configura como alguém inadequado e avesso para o mundo ao seu redor, possuindo uma alma considerada ampla e vasta, e retornando para o seu interior (Lukács, 2000, p. 117). Esse personagem se constitui

em um nível marcado pela intensidade de reflexão que chega a ser excessiva e exorbitante, porém, essa intensidade emocional e reflexiva não se traduz nas suas ações, fazendo-o a agir muito pouco ou quase nada. Os seus desejos e aspirações parecem nunca serem totalmente saciados, e a sua busca por algo se perpetua sem um fim definido.

Esse herói solitário se isola dentro de seu mundo, tornando-se o protagonista do seu próprio drama particular, que é marcado por uma inércia que vem da sua consciência de não se reconhecer como alguém capaz de superar os obstáculos do mundo ao seu redor. Nesse contexto, a relação conflituosa que se estabelece quando ele percebe quando isso ocorre, a partir de suas reflexões a sua incapacidade de conquistar seus objetivos em oposição a realidade do seu meio social, faz com que essa constatação o paralise, levando a desilusão. Ainda assim, há a concepção de uma vida autossuficiente, capaz de gerar todos os conteúdos essenciais, integrada e perfeita em si mesma, mesmo que jamais estabeleça contato com a realidade externa ou com o que lhe é alheio.

Para essa estrutura psíquica própria do idealismo abstrato, era comum observar uma atividade irrestrita direcionada ao mundo exterior; porém, no herói descrito aqui há uma inclinação inversa, mais voltada para a passividade. Ele demonstra uma propensão a evitar embates e conflitos externos em vez de enfrentá-los diretamente, uma tendência a interiorizar qualquer experiência que remonte ao domínio emocional ou espiritual próprio. Esse tipo de herói não se alinha mais à figura do idealismo abstrato. Lukács aponta que a perda do simbolismo épico e a dissolução da forma narrativa em uma sequência nebulosa de estados de ânimo e reflexões permanecem como características marcantes desse perfil.

3.6 Romance da educação

No romance de educação ou da maturidade viril, esse tipo de herói representa a combinação dos tipos anteriores, unindo a capacidade de reflexão com a iniciativa de agir. Os personagens da literatura romanesca se destacam por sua maturidade e virilidade, pois os heróis desse gênero não são ingênuos, mas sim indivíduos plenamente conscientes diante dos desafios da vida. Apesar disso, os personagens

ainda apresentam conflitos internos, porém conseguem ponderar suas atitudes e, ao mesmo tempo, seguir adiante com suas ações.

A humanidade, como escopo fundamental desse tipo de configuração, requer um equilíbrio entre atividade e contemplação, entre vontade de intervir no mundo e capacidade receptiva em relação a ele. Chamou-se essa forma de romance de educação (Lukács, 2000. 141).

Nesse mundo, sem a presença dos deuses, o homem acabou perdendo a segurança que tinha antes, quando os deuses traçavam os caminhos do herói e o guiavam nessa caminhada. Por conta disso, esse homem fragmentado abraça qualquer pedaço de lucidez possível pois sabe que a sua busca por sentido na vida é inútil. Apesar de saber isso, ele segue mundo afora em busca de uma totalidade abstrata, já que ele tem plena consciência de que a totalidade concreta não é mais alcançável, e mesmo sabendo disso, ainda corre atrás dela.

É importante frisar que a busca do herói romanesco é totalmente abstrata, pois ele nunca vai conseguir encontrar aquilo que ele deseja, a totalidade. Uma das características marcantes dessa forma literária é a virilidade na busca e na construção de uma totalidade, ainda que seja um artificial. Essa maturidade se manifesta por conta da sua capacidade de reconhecer essa oposição entre as duas naturezas, e ainda assim, consegue refletir e agir diante dos acontecimentos, diferente dos heróis citados anteriormente.

Essa falta de sentido na realidade é um tema recorrente dentro da obra de Lukács, presente tanto no romance quanto na análise da própria modernidade. No entanto, qualquer tentativa de harmonizar essas duas naturezas será sempre parcial, já que a solução de um problema gera, inevitavelmente, um novo conflito.

Tanto no aspecto estético quanto histórico-filosófico, Wilhelm Meister situa-se entre esses dois tipos de configuração: seu tema é a reconciliação do indivíduo problemático, guiado pelo ideal vivenciado, com a realidade social concreta. Essa reconciliação não pode nem deve ser uma acomodação ou uma harmonia existente desde o início (Lukács, 2000, p. 138).

3.7 A relevância da teoria da cultura contemporânea

Ao pensar a relevância das teorias de Lukács na contemporaneidade, percebemos que em quase todas as culturas é possível observar a presença de indivíduos que se destacaram por suas características quase sobre-humanas ou por seus feitos extraordinários. Independente do lugar ou da cultura de uma sociedade, os povos sempre buscaram um herói para admirar e projetar suas aspirações. Esses fatores parecem indicar uma necessidade intrínseca do homem de personificar suas ambições em alguém que possa ultrapassá-las, e dentro desse cenário, vemos o herói que carrega dentro de si uma dualidade, pois enquanto reflete a condição humana no quesito social, ético e psicológico, ele também transcende ao representar as virtudes e valores inalcançáveis para o homem comum, mas que são profundamente desejados.

O autor interpretava o romance moderno como uma manifestação artística da crise da modernidade, um momento em que a antiga harmonia entre o indivíduo e o mundo havia se perdido. Em síntese, a arte espelha um mundo desprovido de objetivo ou significado claro. Para o autor, a ruptura com o modelo épico e o surgimento do herói problemático assinalam não apenas o declínio do romance enquanto "epopeia burguesa", mas também o advento de um novo tipo de personagem que incorpora as incertezas e dilemas da existência moderna.

O romance é a epopéia do mundo abandonado por deus; a psicologia do herói romanesco é a demoníaca; a objetividade do romance, a percepção virilmente madura de que o sentido jamais é capaz de penetrar inteiramente a realidade, mas de que, sem ele, esta sucumbiria ao nada da inessencialidade - tudo isso redundando numa única e mesma coisa, que define os limites produtivos, traçados a partir de dentro, das possibilidades de configuração do romance e ao mesmo tempo remete inequivocamente ao momento histórico-filosófico em que os grandes romances são possíveis, em que afloram em símbolo do essencial que há para dizer (Lukács, 2000, p. 89-90).

Desse modo, o personagem principal de um romance é aquele que revela a falta de sentido no mundo ao seu redor, fazendo dele uma figura que parece fora de sintonia, pois ele deseja viver de uma maneira, mas a realidade que enfrenta não corresponde a isso. Na vida moderna, cabe a cada pessoa se conhecer melhor, já que o único conhecimento que realmente podemos conquistar é o autoconhecimento, e esse é o tema central da literatura romanesca. Podemos entender que, para o herói

romanesco, conhecer a si mesmo é a única maneira de encontrar algum sentido na sua vida.

3.8 Diálogo inicial com One Punch Man

Assim, como em “*One Punch Man*”, o herói Saitama é um ser solitário cuja existência condiciona as suas ações, sem preocupações, a princípio, com virtudes ou valores individuais ou coletivos. O herói desta obra, é também um retrato do seu tempo, ou melhor, do nosso tempo. O personagem da obra, assim como outros heróis modernos, possuem problemas como qualquer outra pessoa. Essa é uma característica muito importante dos mangás, eles não trazem apenas um lado lúdico dos seus personagens, mas fazem com que os aspectos da vida deles se assemelhem aos problemas do mundo real, o que faz com que o seu público se identifique com ele.

Por conta dessa configuração do mangá, de ser um produto cultural de fácil relação com situações reais, ele acabou se “ampliando para além da leitura, invadindo TVs e cinemas” (Carvalho, 2007, p. 23; *apud* Nagato, 2005, p. 49). Podemos notar que as mesmas questões que atormentam Saitama atormentam outros personagens extremamente importantes na cultura popular e que também possuem uma grande identificação com os fãs. Um exemplo de herói problemático influente na cultura popular e no audiovisual, e que possui os mesmos questionamentos internos que Saitama, é o personagem Batman.

Ambos são heróis “defeituosos” e que compartilham um sentido de questionamento muito amplo, mesmo que essas questões sejam diferentes para cada um deles. Em Saitama, vemos isso acontecer com o tédio de ter a sua força, já com o Batman, é a reflexão de um mundo infestado por criminalidade. Ambos possui a concepção de que os seus grandes problemas estão mais dentro de si do que fora, ao mesmo tempo em que eles lutam contra o crime e monstros, eles apresentam um aspecto de que apesar de serem personagens falhos, os dois ainda tentam fazer coisas heróicas, mas sempre com pensamentos um pouco mais egoísta de se sentirem bem.

Em contrapartida, também vemos exemplos do herói clássico presente na cultura pop. Esse é o caso dos personagens Hércules e Goku, pois eles são heróis focados mais na “força bruta”, o que os torna um símbolo, por assim dizer, de que

eles utilizam essa força para fazer o que tem que ser feito, sem questionar o sistema onde estão inseridos, mesmo que o sistema exista no mundo de *Dragon Ball*, ele não possui defeitos, falhas humanas ou psicológicas dentro da sua sociedade.

4 Sociedade contemporânea e narrativas anti-épicas

Em um mundo saturado de informações, exigências e possibilidades, o indivíduo moderno se encontra em um estado permanente de esgotamento e incertezas. Han (2015) aborda essa realidade em sua obra “*A Sociedade do Cansaço*” ao dizer que a “violência da positividade”, definida por ele como uma obrigação frequente de produzir, melhorar e se superar, acaba levando o indivíduo ao colapso interno. Por outro lado, Bauman (2000) na sua obra “*Modernidade Líquida*” aponta que estamos imersos em uma sociedade onde “nada é feito para durar”, onde essas estruturas de identidade, comunidade e estabilidade se desfazem em meio às dinâmicas de consumo e da busca pela gratificação instantânea.

Essas duas visões acabam se entrelaçando de uma maneira única dentro do universo de *One Punch Man*. O enredo da história se desenrola em um universo onde o heroísmo é institucionalizado, classificado e espetacularizado. Os heróis são julgados e avaliados por suas performances e desempenho, submetidos à aprovação pública e impulsionados pela rivalidade e competição.

A jornada de Saitama é a de um homem que atingiu um poder absoluto e que derrotou todos os adversários possíveis, mas que perdeu o sentido da própria vida, se tornando uma alegoria para o vazio de um tempo onde tudo é possível, mas que nada é o suficiente. O herói da história representa o indivíduo pós-moderno em uma sociedade marcada pelo cansaço: poderoso e livre, mas extremamente solitário e entediado dentro de uma sociedade vazia. O universo narrativo do *mangá One Punch Man* é construído com base em uma dinâmica social e política, marcada por uma constante tensão entre duas forças opostas: os monstros e os heróis.

Os monstros, que representam a principal ameaça à humanidade, surgem de formas variadas: alguns são o resultado de mutações biológicas espontâneas, outros nascem de desejos humanos extremos ou da exposição a substâncias misteriosas, e também existem aqueles onde a sua origem permanece incerta ou simbólica. O surgimento da Associação dos Monstros no arco da história acontece pela ideia de que um monstro sozinho não consegue derrotar os heróis, mas todos eles juntos podem. Esses indivíduos, embora oficialmente subordinados à Associação de Heróis,

muitas vezes demonstram comportamentos autônomos e decisões próprias, o que evidencia o caráter ambíguo e até disfuncional da estrutura institucional a que pertencem.

Figura 01 – Nível de ameaça dos monstros



Fonte: [Reddit](#)

A classificação desses monstros é baseada no seu potencial de destruição e no nível de ameaça que eles representam para a sociedade. Essa definição é feita pela Associação de Heróis, já que os monstros não possuem uma identificação do seu próprio “nível de ameaça”. Essa categorização é dividida em cinco níveis: Lobo, Tigre, Demônio, Dragão. Dessa forma, a presença desses monstros é algo presente dentro da história, pois eles são o “gatilho” para a criação da Associação dos Heróis.

Já a Associação de Heróis, é uma organização particular que gerencia todos os heróis da Terra, funcionando de forma independente do governo e possuindo um

Registro Nacional de Heróis. Da mesma forma que os monstros possuem uma organização, os heróis também possuem um sistema de classificação das suas habilidades, experiências e capacidades conforme a situação de crise, sendo dividido em quatro classes: C, B, A e S. Esses indivíduos, embora oficialmente subordinados à Associação de Heróis, muitas vezes demonstram comportamentos autônomos e decisões próprias, o que evidencia o caráter ambíguo e até disfuncional da estrutura institucional a que pertencem. Essa estrutura de classificação, que organiza heróis e monstros, cria um cenário que, além de revelar uma lógica funcional para o conflito, revela também as sutilezas de poder, hierarquia e autoridade.

Os heróis são constantemente avaliados pelo público através de um sistema formal de pontuação, relatórios e mídia. Tudo dentro da Associação dos Heróis é constantemente avaliado e julgado pelo público e pela mídia: as batalhas são transmitidas e comentadas, os rankings são divulgados em tempo real. Isso faz com que eles sempre estejam competindo por reconhecimento, patrocínio e fama, fazendo com que eles continuem sendo estimulados a performar para subirem de nível, mesmo que não estejam fazendo algo para o bem maior.

Essas categorizações, apesar de parecerem objetivas e meritocráticas, são frequentemente envolvidas por interesses políticos e midiáticos. Desse modo, a popularidade de um herói pode ser mais determinante para sua posição no ranking do que sua real competência em combate. Isso acaba ficando em evidência em diversas situações do mangá, onde os personagens com habilidades notáveis são subvalorizados pela associação, enquanto outros heróis que possuem um forte apelo midiático recebem mais reconhecimento do que efetivamente merecem.

Essa crítica à espetacularização⁸ da figura heróica é um dos principais elementos da narrativa e contribui para seu tom satírico e reflexivo. Para Han (2015), o valor do sujeito depende de métricas externas e do espetáculo da produtividade. A lógica dentro da Associação acaba transformando esse “heroísmo” em um trabalho

⁸ É o processo de transformar algo (política, violência, vida privada, cultura) em um espetáculo para consumo público, atraindo a atenção e o olhar, muitas vezes com o objetivo de entretenimento ou ganho, desvinculando o evento de seu contexto original e valorizando o sensorial e o visual, fenômeno intensificado pela mídia de massa e redes sociais. Disponível em: <[espetacularização - Pesquisa Google](#)>. Acesso em: 09 de dezembro de 2025.

performativo, pois o herói de antes era um símbolo do que era o ideal, e nessa sociedade moderna, ele acaba se tornando mais um funcionário desse espetáculo.

É possível perceber que nessa sociedade descrita por Han (2015), que o valor não está em ser, mas sim em parecer algo. Num lugar onde tudo é avaliado por métricas disso ou daquilo, o herói oculta a sua “ética” no trabalho e o que tem a oferecer como pessoa por uma imagem bonita em frente a sociedade. Já para Bauman (2000), podemos definir esse cenário como a “mercantilização da identidade”, pois aqui o sujeito vende a sua imagem e se adapta de forma constante às expectativas do público. Para o autor Han (2015), essa

sociedade do século XXI não é mais a sociedade disciplinar, mas uma sociedade de desempenho. Também seus habitantes não se chamam mais "sujeitos da obediência", mas sujeitos de desempenho e produção. São empresários de si mesmos. Nesse sentido, aqueles muros das instituições disciplinares, que delimitam os espaços entre o normal e o anormal, se tornaram arcaicos (Han, 2015, p. 23-24).

Dessa maneira, percebemos que isso também vale para os heróis da história, que acabam sendo transformados em marcas pessoais de si mesmos dentro de um mercado que “promove” batalhas. A pressão que existe em cima desses heróis, em aparecer e se justificar, acaba criando uma forma de vigilância voluntária sobre eles. Ou seja, ao mesmo tempo em que eles se tornam observadores dos seus comportamentos, eles também estão sendo observados pelo público e pela mídia que os acompanham.

O herói “líquido” precisa estar constantemente sendo desejável e relevante, mas essas constantes mudanças para se manter relevante impedem a construção de um eu sólido para esse herói. Isso fez com que ele se colocasse uma pressão interna constante por produtividade, sucesso e felicidade. Saitama acaba se tornando manifestação disso, pois ao treinar exaustivamente até atingir o ápice da sua força, superando todos os limites e conquistando a vitória absoluta, percebe que ao alcançar o sucesso total, acaba descobrindo o vazio interior que o acompanha. Não tendo mais nenhum tipo de obstáculo para superar, ele acaba mergulhando em uma apatia existencial, tornando-se um homem exausto de tudo isso.

Esse cansaço do personagem não é somente físico, mas ontológico, pois ele não ocorre no seu corpo, mas sim na sua alma, conforme afirma Han, “o cansaço da sociedade do desempenho é um cansaço solitário, que atua individualizando e isolando” (2015, p. 71). Enquanto Han (2015) nos explica sobre o colapso interno desse sujeito produtivo, Bauman (2000) nos mostra como esse colapso externo está presente nas relações humanas. O autor nos mostra um mundo onde as conexões humanas são frágeis, descartáveis e facilmente substituídas. Aqui, o sujeito evita qualquer tipo de compromisso duradouro, tem medo de se fixar profundamente em um lugar e por conta disso se move sempre em busca de novas experiências, mas tudo isso, ao invés de dar liberdade a ele, acaba o condenando a uma vida de solidão e instabilidade.

Dessa maneira, podemos notar que o universo de *One Punch Man* se torna uma metáfora sobre o sujeito da modernidade líquida dentro da sociedade do cansaço, ao relacionarmos o fato do poder soberano de Saitama também ser o símbolo de uma sociedade que venceu todos os seus limites, mas que durante o percurso, perdeu todo o seu sentido. Além disso, entendemos que essa conexão entre os temas, modernidade líquida e sociedade do cansaço, e o enredo do *mangá* nos mostra um impasse presente na sociedade contemporânea, onde temos um sujeito de poder ilimitado, mas que tem medo do vazio que isso traz. No fundo, o personagem não luta apenas contra os monstros do seu universo, mas também com a sua própria ausência de significado. Tudo isso acontece dentro de um universo composto por um único megacontinente dividido em 26 cidades que são nomeadas de A até Z e que são administradas como unidades independentes, mesmo que todas elas estejam sob a proteção da Associação de Heróis.

Sendo assim, quando vemos personagens que agem à margem dessas estruturas, como o Saitama, nos questionamos sobre o que realmente define ser um herói, se é a sua posição social dentro da sociedade onde ele está inserido ou se são os seus princípios. Por outro lado, o espectador pós-moderno⁹ não se vê mais refletido

⁹ Pós-modernidade é um período histórico e cultural pós-Segunda Guerra Mundial (meados do século XX até hoje) marcado pelo ceticismo em relação às "grandes narrativas" (progresso, razão totalizante) da Modernidade, valorizando a fragmentação, a multiplicidade de perspectivas, a pluralidade cultural e a individualidade; questiona a verdade única, abraça o consumo, a tecnologia e a globalização, gerando uma sociedade complexa, cheia de informações, pastiches e identidades fluidas, onde a ciência, a arte e

no ideal de um herói inabalável, já que ele se reconhece mais no fracasso, na exaustão e no tédio de uma rotina banal. É nesse contexto que surgem as narrativas anti-épicas.

No sentido mais amplo, as narrativas anti-épicas são uma forma de negar as convenções da epopéia que ao invés de glorificar os atos heróicos, ele os ironiza, ao invés de ele celebrar a sua jornada, ele foca no seu esvaziamento. Saitama, diferente do herói épico que luta contra desafios grandiosos, pois é tão poderoso que derrota qualquer inimigo com um único soco, quebrando em partes com o modelo de herói tradicional, que buscava validação ou superação e acaba se tornando um dos exemplos mais emblemáticos dessa virada antiépica dentro da cultura pop. A “ruptura” desse modelo de herói não é total, pois ele ainda é um herói e traz em si, algumas características do herói tradicional. Essa narrativa do personagem acaba se tornando uma sátira à própria estrutura narrativa dos *mangás* de estilo *shonen* que dominam o gênero de histórias de ação. Ao eliminar esse conflito entre o personagem principal e os seus inimigos, *One Punch Man* quebra, de certa forma, o próprio sentido do épico, e quando faz isso, acaba mostrando uma sensibilidade contemporânea que é marcada por essa exaustão, ironia e desencanto.

Os heróis dessa história acabam lutando mais por curtidas, audiência e *status quo* do que por salvar as pessoas. A estrutura de narrativa épica tradicional é substituída por uma lógica de estagnação, pois o anti-épico não se move em direção à vitória, mas sim em direção da revelação do absurdo da própria busca do ser humano por sentido. A narrativa anti-épica está presente desde o primeiro capítulo da história, já que Saitama começa sendo um herói supremo desde o início da história.

A vitória que sempre foi o ponto culminante da história e acaba se tornando rotina na mesma, pois esse conflito deixa de ser uma fonte de sentido para o enredo e acaba restando apenas o vazio. Assim, percebemos que as narrativas anti-épicas estão profundamente ligadas às mudanças presentes no consumo cultural, pois na era digital, o público não busca somente o entretenimento, mas também busca a ironia e a metalinguagem. Portanto, o antiépico não destrói o épico, ele recicla esse tipo de narrativa para o mercado contemporâneo e o transforma em espetáculo.

A audiência do pós-moderno quer ver o gênero ser desconstruído enquanto o consome, e *One Punch Man* oferece isso ao ser um *mangá* de ação que “ridiculariza” os *mangás* de ação, se tornando uma das narrativas de herói mais populares do século XXI¹⁰. O sucesso de *One Punch Man*¹¹ e outras obras como Rick and Morty, BoJack Horseman, Batman e The Boys, por exemplo, nos mostra uma mudança no imaginário desses telespectadores. O público não se satisfaz mais com o herói triunfante das histórias populares, ele busca por um herói exausto, quebrado e cínico, um herói no qual ele consegue se identificar.

Isso faz com que o consumo desse tipo de conteúdo se torne reflexivo, pois a gente critica o sistema, mas acaba fazendo parte dele ao mesmo tempo. Essa contradição define o que Han (2015) chama de “autoexploração alegre”, que é quando a sociedade ri da própria exaustão enquanto continua reproduzindo ela. Os leitores do *mangá* sabem que estão diante de uma sátira e ainda assim acompanham Saitama como herói criando *memes*, jogos, produtos, conteúdo sobre o universo e personagens, teorias da conspiração, etc.

A figura de Saitama representa bem o perfil do consumidor atual de histórias. Assim como ele derrota monstros com um único golpe, o público também consome as histórias com apenas um clique. Séries são assistidas em sequência, os enredos são consumidos rapidamente, e o conflito, que era o coração do épico, é reduzido a uma sensação instantânea. O tédio de Saitama reflete o tédio do espectador que está sempre exposto a muita informação, nada consegue surpreendê-lo ou desafiá-lo.

O grande fluxo de conteúdo e a busca constante por novidades tornam muito difícil viver a experiência da espera, da jornada e da transformação, características que eram tradicionais do épico. Cada vitória rápida que vemos na história de *One Punch Man* serve de lembrete do colapso dessas expectativas, pois agora, além de dar risada, o público consegue reconhecer que o herói invencível é um espelho de uma geração que tem acesso a tudo, mas que em muitas das vezes, sente que falta sentido nas coisas, de um propósito a se seguir. Apesar de também ser uma comédia, *One*

¹⁰ Disponível em: <[One Punch Man – Esmurrando a filosofia do tédio! – Formiga Elétrica](#)>. Acesso em 26 de outubro de 2025.

¹¹ Disponível em: <[One Punch-Man: Tudo Sobre o Sucesso Mundial do Anime!](#)>. Acesso em: 25 de outubro de 2025.

Punch Man também serve como uma crítica a nossa sociedade, à obsessão pela produtividade e ao consumo excessivo de imagens.

O humor funciona aqui como uma ferramenta do anti-épico para expor o “ridículo” da vida contemporânea. No *mangá*, a graça não está apenas no soco de Saitama, mas sim no fato de que a narrativa da história avança mesmo sem haver um verdadeiro conflito e tudo isso é sustentado apenas pela esperança de que talvez um dia, algo venha a mudar. Desse modo, a construção desse universo vai além de um simples plano de fundo para combates espetaculares, e nos apresentar um cenário cuidadosamente elaborado para abordar, de forma irônica e profunda, temas como hierarquia, legitimidade, reconhecimento, burocracia e a perda de sentido nas funções sociais.

Serve também como uma reflexão sobre o esvaziamento do sentido em uma realidade saturada de histórias e provoca reflexões sobre o que acontece quando o herói não precisa mais batalhar, e por consequência, quando o público não precisa mais esperar. Esse universo complexo e cheio de simbolismo oferece um amplo material para análise crítica, especialmente no que se refere à representação contemporânea do herói na cultura pop japonesa. Se no Capítulo 3 vimos que o herói moderno vive, de certa forma, uma ruptura entre interior e exterior, aqui percebemos que Saitama encarna exatamente essa fissura: força ilimitada (exterior) e vazio total (interior). O antiépico é, portanto, a forma narrativa contemporânea dessa crise.

5 Metodologia

5.1 Objeto de análise

Este trabalho tem como objeto de análise o *mangá* japonês de super-herói, *One Punch Man*¹², que conta a história do personagem Saitama. Criado originalmente pelo artista de pseudônimo ONE, a história foi lançada originalmente como uma *webcomic* em um site comunitário de *mangá*, chamado Nitosha.net no início de 2009. Após um breve *hiato*, o autor voltou a desenhar somente em 2011 quando recebeu uma proposta sobre a possibilidade de uma parceria com o artista Yusuke Murata, que era um grande fã da obra onde esse artista iria redesenhar a *webcomic*.

Depois começar a redesenhar, Murata acabou usando suas conexões, pois já era um artista de *mangá* de sucesso, para conseguir um contrato de publicação com a Editora Shueisha, na revista digital *Young Jump Web Comics*¹³. O *remake* do *mangá* digital começou a ser publicado em junho de 2012. Com o sucesso das publicações digitais, começou a ser produzida uma versão tradicional do *mangá*, o que acabou expandindo a trama.

O primeiro volume do *mangá* foi publicado em 12 de dezembro de 2012, após ser feita a compilação dos capítulos lançados periodicamente e publicados em volumes *tankōbon*. No Brasil, o *mangá* é publicado pela Editora Panini Comics e atualmente a história possui 32 volumes publicados no Brasil e 34 volumes publicados no Japão. O *mangá* segue publicando novos volumes, pois ainda não teve o seu encerramento.

Para essa análise, foram utilizados os seguintes volumes da obra: 01, 02, 05, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 20, 21, 32 e 33. Além desses volumes, foram lidos de forma avulsa volume “Catálogo de Heróis” e o capítulo 187. É importante ressaltar que as páginas do *mangá One Punch Man* as páginas não são numeradas.

¹² O nome abreviado do japonês *Wanpanman* é uma brincadeira com um personagem infantil *Anpanman*, com o termo *wanpan* sendo uma contração da palavra *wanpanchi*, “um soco”. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/One-Punch_Man#cite_note-:0-79. Acesso em: 19 de setembro de 2025.

¹³ A história secreta do nascimento de "One Punch Man"! Revelando por que é tão interessante | SUGOI JAPÃO. Disponível em: <https://archive.ph/20151117031927/http://sugoi-japan.jp/sugoi/03.html>. Acesso em: 18 de setembro de 2025.

Nas primeiras versões, os traços dos personagens eram considerados de baixa qualidade, mas isso não impediu a obra de começar a ganhar uma certa popularidade e se tornar um sucesso. A *webcomic* recebeu milhares de visualizações e visitas nas primeiras semanas, chegando a receber mil comentários no capítulo 30 e tendo recebido até julho de 2012, o total de 7,9 milhões de acessos¹⁴. Só mais tarde, a partir do sucesso do mangá, surgiu o anime, que deu ainda mais visibilidade à obra.

A história segue o personagem principal Saitama, que é um super-herói por diversão que pode derrotar qualquer oponente com apenas um único soco, mas que procura encontrar um oponente do seu porte, pois está entediado com a falta de desafios a sua altura, devido a sua grande força esmagadora. Em uma entrevista¹⁵ para o *Young Sunday*, o criador da série explicou que se interessou em criar um super-herói que já começasse sendo o mais forte do mundo, pois ele queria se concentrar nos diferentes aspectos da narrativa do que na narrativa padrão das histórias de super-heróis com problemas comuns.

O enredo da história se passa em um supercontinente que estava sendo devastado por diversos monstros e que para defender a humanidade, a Associação de Heróis¹⁶ mobilizou diversos heróis para ajudarem. Saitama é um herói não afiliado da Cidade Z, que possui um regime extremamente rigoroso de treinamento e por conta disso, ele conseguiu adquirir uma força considerada invencível, sendo capaz de acabar com qualquer luta com apenas um soco. Por conta desse nível de poder, o personagem acabou se desiludindo e ansiando por um oponente que consiga reacender a sua paixão pelo combate. Esse aspecto do personagem coloca em xeque o modelo tradicional do herói e levanta questões sobre propósito, motivação e reconhecimento.

¹⁴ A verdade não contada do One-Punch Man. Disponível em:

<https://www.looper.com/88494/untold-truth-one-punch-man/>. Acesso em: 18 de setembro de 2025.

¹⁵ Criador de 'One Punch Man' revela como criou Saitama. Disponível em:

<https://comicbook.com/anime/news/one-punch-man-how-saitama-was-made/>. Acesso em: 19 de setembro de 2025.

¹⁶ É uma organização de super-heróis que foi criada com o intuito de lutar contra monstros e criminosos. Cada herói é classificado de acordo com o seu poder e podem subir ou descer da tabela de acordo com suas tarefas. As classificações são na seguinte ordem: S-Class, A-Class, B-Class e C-Class. Disponível em: < <https://www.aficionados.com.br/one-punch-man/> >. Acesso em: 19 de setembro de 2025.

5.2 Metodologia: Pesquisa Bibliográfica

Após a escolha do objeto de estudo, para investigarmos essas questões, esta pesquisa se apoia na metodologia de Pesquisa Bibliográfica e no método de análise de Luiz Gonzaga Motta, a Análise Crítica da Narrativa, que visam um planejamento global da pesquisa até a elaboração de um conjunto de métodos de análise, a fim de se chegar a algumas sistematizações. Para Stumpf (2009), a pesquisa bibliográfica em um sentido estrito, pode ser definida como:

Um conjunto de procedimentos que visa identificar informações bibliográficas, selecionar documentos pertinentes ao tema estudado e proceder à respectiva anotação ou fichamento das referências e dos dados dos documentos para a redação do trabalho acadêmico (Stumpf, 2009, p. 51).

Para fundamentar uma pesquisa bibliográfica, é necessário proceder algumas etapas que podem ser, assim, estabelecidas: (1) identificação de tema e assuntos; (2) seleção das fontes; (3) localização e obtenção do material; (4) leitura e transcrição dos dados. De acordo com a autora, a revisão de literatura é essencial na medida em que seleciona os textos pertinentes e, ao mesmo tempo, estabelece a base que irá acompanhar o investigador no processo de pesquisa.

De outro lado, a autora diz que ao chegar ao fim da revisão bibliográfica, por vezes, pode ser necessária uma revisão no esquema inicial. Nesse processo de busca de bibliografia, a incorporação de novos textos pode alterar a projeção que se fez do trabalho. Assim, a união de ideias sobre um tema, aproximada da exposição dos próprios conceitos, elaborados no decorrer do trabalho pode se configurar, conforme Stumpf, em “atividade criativa e prazerosa” (2009, p. 61).

Conforme Stumpf (2009), a pesquisa bibliográfica consiste, então, na identificação e estudo de materiais que ajudem a construir uma base teórica sólida. Esse tipo de levantamento é fundamental para compreender os debates em torno da cultura pop, do conceito de herói e da estética dos mangás. A revisão de literatura também permite perceber lacunas na produção acadêmica e definir o lugar que este trabalho ocupa dentro do campo.

5.3 Método: Análise Crítica da Narrativa

A pesquisa se apoia na Pesquisa Bibliográfica e no método de Análise Crítica da Narrativa (ACN) de Luiz Gonzaga Motta. A pesquisa bibliográfica possibilita mapear, selecionar e sistematizar referenciais teóricos que sustentam a análise do objeto. Segundo Stumpf (2009), trata-se de um conjunto de procedimentos voltados à identificação de materiais pertinentes ao tema, à organização das referências e ao registro dos dados necessários para a redação acadêmica

A revisão de literatura segue etapas básicas: (1) definição do tema e dos eixos teóricos; (2) seleção de fontes relevantes; (3) localização e obtenção do material; (4) leitura, organização e anotação dos conteúdos. Esse levantamento foi essencial para situar o trabalho dentro dos debates sobre cultura pop, estética dos mangás e o conceito de herói problemático em Lukács, além de permitir identificar lacunas que justificam a pertinência do estudo.

Para examinar o modo como *One Punch Man* constrói sentidos sobre heroísmo, conflito e subjetividade, utilizamos a Análise Crítica da Narrativa (ACN), proposta por Motta (2013). Desse modo, precisamos aprender sobre narrativa para que possamos entender o universo onde o nosso objeto de estudo está inserido. Para o autor

Narrar é uma forma de dar sentido à vida. Na verdade, as narrativas são mais que representações: são estruturas que preenchem de sentido a experiência e instituem significação à vida humana. Narrando, construímos nosso passado, nosso presente e nosso futuro. As narrativas criam o ontem, fazem o hoje acontecer e justificam a espera do amanhã. A coerência narrativa cria o tempo, o nosso tempo (Motta, 2013, p.18).

Segundo ele, ao narrarmos algo, estamos construindo "nossa moral, nossas leis, nossos costumes, nossos valores morais e políticos, nossas crenças e religiões, nossos mitos pessoais e coletivos, nossas instituições" (2013, p. 18). Pois,

Para analisar as narrativas: *precisamos estudá-las para melhor contá-las (storytelling)*. O cinema, a literatura, a história em quadrinhos, a biografia, e mais recentemente, os vídeos, blogs, microblog, mensagens via Facebook, Orkut e Twitter (narrativas abertas, eternamente em desenvolvimento, que parecem não ambicionar o final da estória) são algumas das incontáveis formas narrativas que persistem e se renovam

continuamente, trazendo novos desafios à arte e à técnica de contar histórias (Motta, 2013, p. 58).

É através das narrativas que podemos criar significados sociais que estão inseridos em diversos contextos históricos que nos ajudam a criar desde valores e crenças a culturas e ideologias na sociedade. Sendo assim, podemos compreender que a Análise Crítica Narrativa nos permite entender a narrativa ficcional como fruto de um contexto, seja ele cultural, histórico, entre outros. É a partir desse ponto de vista, que se torna possível investigar como as pessoas interpretam, representam e constroem seus argumentos. É por meio da narrativa que o sujeito pode oferecer um “retorno” por meio da linguagem, se tornando um elemento central na mediação entre o indivíduo e o mundo externo, influenciando suas formas de compreender e interpretar a realidade.

O que se segue parece um roteiro de análise, mas não é. Cada análise da comunicação narrativa segue um caminho próprio e individual [...]. Algumas análises podem esgotar os procedimentos narrativos, semânticos ou simbólicos [...]. Outras utilizam parcialmente os procedimentos em função de seus objetivos específicos [...]. Tudo depende de onde o analista pretende chegar, que aspectos da análise pretende privilegiar, e das ilações sugeridas pelo seu próprio objeto (Motta, 2013, p. 133-134).

Motta explica que “as narrativas enquanto objeto e processos podem ser estruturadas em três instâncias expressivas”, sendo elas: “(1) plano da expressão (linguagem ou discurso); (2) plano da história (ou conteúdo); (3) plano da metanarrativa (tema de fundo)” (2013, p. 134). Desse modo, conceituar esses três planos nos permite aprofundar na essência deste objeto, e a partir dele, extrair reflexões sobre sua dinâmica comunicativa. Porém, é importante salientar que não existe uma hierarquia entre elas, já que ocorrem superpostas umas às outras, sendo separadas somente para o intuito metodológico de análise.

O primeiro plano, o da expressão, é onde o texto é construído pelo narrador, seja através da linguagem visual, verbal, sonora, etc. Aqui é onde o discurso é propriamente dito, ou seja, a forma como o narrador mostra ao leitor a realidade que ele quer mostrar.

Para a comunicação narrativa, jornalística, publicitária, cinematográfica ou dos quadrinhos, por exemplo, observar esse plano tem uma importância fundamental na análise porque a retórica escrita, visual ou sonora é fartamente utilizada como recurso estratégico para imprimir tonalidades, ênfase, destacar certos aspectos, imprimir efeitos dramáticos de sentido (Motta, 2013, p. 136).

Desta forma, através da análise, podemos identificar o uso estratégico da linguagem que nos permite produzir os efeitos de sentido desejado. Já no plano da estória, é onde nos utilizamos da expressão. É nele que a estória é construída em nosso imaginário a partir das estratégias de linguagem utilizadas pelo narrador.

Neste plano o analista irá investigar a lógica e a sintaxe narrativa, ou até onde elas manifestam intencionalidades do narrador: as unidades nucleares e as funcionalidades delas na estória; as ações isoladas, seu encadeamento em sequência que conformam os episódios, seu encaixe com outras sequências para compor o enredo, a sequência-tipo, o significado diegético de uso pelo narrador de *flashbacks* e *flashforwards*, o ritmo imprimido pelo narrador, a caracterização das personagens, a funcionalidade delas no transcurso da estória, os conflitos principais e secundários, o enfrentamento entre protagonistas e antagonistas, etc (Motta, 2013, p. 137).

Por fim, o plano da metanarrativa é o plano de tema de fundo. Ele possui uma estrutura profunda e é relativamente mais abstrato e evasivo, o que acaba despertando o imaginário cultural. É aqui a dimensão na qual temas ou elementos de natureza ética ou moral se articulam às ações narrativas que estão inseridas em uma estrutura cultural anterior ao texto.

É o plano da realização da fábula, da cosmovisão ou do *mythos* aristotélico. São situações éticas fundamentais plasmadas por um narrador no momento em que ele se põe a narrar, por exemplo os temas da fidelidade, fé, confiança no futuro, felicidade, revolução, conspiração, corrupção, explosão, traição, temor à morte, temor a deus, o crime não compensa, o herói, o duplo, erro e castigo, triunfo e recompensa, e tantos outros temas, mitos ou motivos (Motta, 2013, p. 138).

Quando a análise da narrativa ou dos processos for feita, existe a possibilidade de dar destaque ao plano da estória, mas ele pode ser estudado simultaneamente com o plano da expressão, pois um depende do outro. O plano da metanarrativa é

menos palpável aos passos iniciais, mas nada impede que os três planos possam ser analisados simultaneamente, além de possível, as vezes pode ser necessário.

Após a definição destes três planos, podemos estabelecer o passo a passo dos movimentos operacionais que funcionam como um guia no interior destes planos. O autor recomenda 7 movimentos analíticos, são as etapas que nos ajudam a compreender como as narrativas constroem sentidos ideológicos e representações sociais, que juntos podem ampliar e auxiliar o pesquisador na análise. Para que possamos definir quais movimentos iremos utilizar, primeiro precisamos conhecer um pouco de cada um deles.

O primeiro movimento é o de compreender a intriga como síntese do heterogêneo. Esse movimento tem como objetivo mostrar como o enredo funciona e determinar com exatidão o início, meio e fim, levando em conta os desdobramentos do enredo. O seu foco está no plano da estória. O autor sugere (2013, p. 140) “ler e reler a estória, ver e rever, ouvir e fazê-lo novamente, quantas vezes isso for possível, a fim de conhecer os encadeamentos básicos e contornos da narrativa em análise”. Para Motta, é através dessa “repetição” que os objetos irão se revelar gradualmente, pois “uma análise [...] só pode ser realizada quando se conhece muito bem a estória integral e o enredo no qual ela se estrutura” (2013, p. 140).

O segundo movimento é o de compreender a lógica do paradigma narrativo. Aqui a análise ocorre a partir da narrativa em si. É necessário desconstruí-la e reconstruí-la para que seja entendido a lógica que foi utilizada nessa construção. Esse movimento busca nos mostrar onde o nosso texto está dentro do contexto comunicativo. Segundo o autor (2013, p. 147), “a narrativa é utilizada para atrair, seduzir, persuadir, convencer, obter resultados, efeitos de sentido, satisfazer a um desejo e a um projeto discursivo do narrador”. Para ele, as ideias de início, meio e fim “são efeitos da ordenação temporal da intriga: só na intriga a ação tem contorno, limite, duração temporal (mais lógica que cronológica), pois a intriga é o elo entre ética (o mundo real) e a estética (o mundo imaginário)” (2013, p. 147).

Já no terceiro movimento, deixar surgirem novos episódios, onde o pesquisador faz a seleção e o recorte(s) isolado(s) da estória a ser analisada, ao mesmo tempo que essa “fatia” selecionada pertence a uma narrativa própria. Essas

narrativas autônomas, podem ser adaptadas conforme as exigências do pesquisador e da análise. Para o autor (2013 p. 160-161), isso pode “revelar estratégias semânticas do narrador na construção dos sentidos da estória. [...] Podem revelar como o narrador dispõe estrategicamente personagens, cenários, incidentes, conflitos, tensões, fracassos e conquistas”. Desse modo é possível observar como ele organiza os planos a fim de produzir determinados efeitos dramáticos na estória, como o “suspense, a tensão, o clímax, pontos de virada, etc.” (2013, p. 161).

O quarto movimento é o de permitir ao conflito dramático se revelar. Aqui o pesquisador está preparado para aprofundar ainda mais nos sentidos da narrativa e de identificar através deste movimento, os conflitos dramáticos presentes na narrativa. Segundo Motta (2013, p. 166), “no plano da estória [...], um dos principais aspectos a considerar na análise da narrativa é a identificação dos conflitos dramáticos”. É através da identificação desta perspectiva que o conseguimos organizar a realidade que pretendemos descrever. Para ele,

Referindo-se ao teatro, Pavis (2007) afirma que a ação dramática se desenrola em um ambiente feito de conflitos e colisões, espaços de paixões e personagens que se contrapõem e se opõem em sucessivas reações. Nas estórias de qualquer tipo e gênero, é o conflito - seja ele de que tipo for e tenha a dimensão que tiver (interpessoal, psicológico, religioso, político, ideológico, etc.) - que estimula a catarse e os processos cognitivos. Identificar os conflitos permite, pois, ao analisar perceber o projeto dramático em construção e avançar rumo a uma camada cada vez mais profunda do fenômeno analisado (a narrativa objeto de observação e seu processo comunicativo) (Motta, 2013, p. 167).

Sendo assim, esses conflitos sociais, psicológicos, econômicos, ideológicos e afins, ganham destaque de acordo com o recorte selecionado, visto que em cada situação, existem pelo menos dois lados da história, que normalmente são opostos um ao outro. Motta afirma que esses “recortes” dramáticos “estão consolidados na cultura popular e são utilizados [...] porque facilitam o trabalho diário de enquadrar o mundo e [...] serão compreendidos pelos receptores que também os utilizam frequentemente no mundo” (2013, 171).

Seguindo, o quinto movimento é o do personagem: metamorfose de pessoa a persona. É através dos personagens que acessamos o enredo que os envolve e vemos como o público se identifica ou não com eles. Podemos observar aqui, que os

personagens não são estáticos, eles estão em constante transformação ao longo da narrativa. Isso acaba revelando as dimensões humanas, sociais e simbólicas que vão além da superfície da estória. Podemos perceber que “muitas análises da narrativa concentram-se predominantemente na observação das personagens, sua construção ou caracterização, seu dinamismo funcional, seu discurso próprio, etc.” (Motta, 2013, p. 175). Sendo assim, ao analisar o personagem, o narrador expõe os traços singulares que caracterizam esse personagem, ao mesmo tempo em que a narrativa avança do narrador como pessoa, para o personagem como representação, e volta para a pessoa e nos sentidos que são produzidos nele e no público que acompanha a narrativa da estória.

O sexto movimento é: as estratégias argumentativas, que para o autor, quem está narrando “quer atrair, seduzir, envolver, convencer, provocar efeitos de sentido” (Motta, 2013, p. 196). Esse movimento tem o objetivo de mostrar como uma narrativa é construída e como podemos apresentar as ideias que queremos transmitir. Esse discurso narrativo, a ficção, se diferencia pela presença do narrador, implícita ou explícita no texto de quem narra. Motta (2013, p. 196) afirma, que “toda narrativa é um permanente jogo entre efeito de real (veracidade) e outros efeitos de sentido (a comoção, a dor, a compaixão, a ironia, o riso, etc.), mais ou menos exacerbados pela linguagem dramática”. Sendo assim, podemos entender que a narrativa se utiliza dos recursos discursivos para tentar convencer, emocionar ou posicionar o leitor, e analisar essas estratégias nos mostra as intenções e efeitos ideológicos presentes nela.

Por fim, o sétimo movimento é permitir às metanarrativas aflorar. Aqui, ao reconhecermos a metanarrativa, ou seja, identificarmos os grandes sentidos culturais e ideológicos que sustentam uma história é que o que torna possível completar a análise dos efeitos sentidos em uma narrativa. É nesse movimento, que os conteúdos explícitos e implícitos construídos pela lógica interna da obra se revelam. Através desse processo, o narrador assume o papel de leitor atento e consegue perceber a natureza dos enunciados narrativos, e ao reconstruir os episódios, sequenciais e intrigas, ele recupera as fábulas e ideologias implícitas. Desse modo, para que possamos entender profundamente uma narrativa, precisamos ir além da

superficialidade da estória, pois a metanarrativa representa os grandes sentidos por trás dela, como por exemplo: ideias de justiça, progresso, liberdade, entre outras, que acabam moldando o que está sendo contado. Sendo assim, o autor explica que,

Os analistas podem compreender a fugaz e sutil natureza narrativa dos enunciados, reconstituindo seus episódios, sequências, intrigas para poder recuperar as fábulas e ideologias de fundo. Podem então observar as experimentações éticas e morais continuamente em curso na cultura, independentemente da referencialidade, do grau de objetividade e dramaticidade, do estilo ou gênero dos enunciados narrativos (Motta, 2013, p. 205-206).

Os movimentos apresentados acima seguem uma sequência de pessoas que através de diferentes elementos, guiam o pesquisador na análise. Elas atuam dentro das três instâncias expressivas descritas pelo autor anteriormente, que são: o plano da expressão (linguagem ou discurso); o plano da estória (conteúdo), e o plano da metanarrativa (tema de fundo). Concluindo essa etapa de conceituação, definimos os planos que seriam utilizados para fazer a análise proposta, são os movimentos **4, 5 e 6** pois estes movimentos dialogam mais com a proposta deste trabalho.

5.4 Análise

5.4.1 Universo de *One Punch Man*

5.4.1.1 Plano Metanarrativo - Estratégia Crítica

O universo de *One Punch Man* é construído através de uma dinâmica política e social marcada por duas forças opostas: monstros e heróis. No volume “Catálogo de Heróis” contém informações extras e importantes sobre o universo do *mangá*. Vemos que existem no mundo de Saitama diversos tipos de monstros, alguns surgem de maneiras distintas, outros eram humanos e se transformaram a partir de desejos, frustrações intensas, vícios ou complexos que acabaram desencadeando uma anomalia nas células e produzindo uma deformidade repentina.

Há também aqueles monstros que foram criados por meio da ciência, experimentos, mutações e aprimoramentos genéticos. Existem alguns que já nasceram como inimigos da humanidade, como alienígenas, criaturas ancestrais e raças

adormecidas a séculos. Em contraste aos monstros, existem os heróis, alguns alcançam sua força através de treino e disciplina e outros possuem aprimoramentos artificiais, como por exemplo: *ciborgues* ou desenvolveram habilidades especiais por meio de experimentos.

No universo de *One Punch Man*, o heroísmo é burocratizado e comercializado. A Associação de Heróis funciona como uma corporação que mede o valor dos heróis por classes, rankings, popularidade e visibilidade midiática, transformando a virtude em performance. Ao lidar diretamente com o surgimento de monstros, avaliando cada ameaça e seu nível de periculosidade para enviar o herói adequado a enfrentá-la, a Associação acaba concentrando e detendo o controle do heroísmo em suas mãos.

Em alguns casos, essa concentração de controle exercida por eles ajuda a mascarar os membros corruptos que existem dentro dela. Entre seus objetivos estão: regulamentar o heroísmo, incentivar o surgimento de novos heróis, oferecer suporte diante das ameaças e garantir remuneração, financiada principalmente por doações. Já a sua classificação de heróis e monstros funciona de forma categorizada e por níveis de perigo e poder.

Os monstros são avaliados pelos níveis Lobo, Tigre, Demônio, Dragão e Deus, de acordo com o risco representado. Já os heróis são ranqueados das classes C e B (inferiores) até A e S (os mais fortes e prestigiados). Cada classe possui regras específicas impostas pela Associação: heróis da Classe C, por exemplo, precisam cumprir cotas semanais realizando pequenas intervenções, como impedir furtos ou auxiliar a população.

Os heróis da Classe B passam a receber maior valorização institucional, enquanto os da Classe A ocupam posições de maior importância nas decisões internas. Por sua vez, os heróis da Classe S têm acesso total a recursos, equipamentos e suporte personalizado, como o bastão especial de Metal Bat ou a alimentação reforçada de Pig God.

Figura 02 - Teimosia (Heróis vs Garou)



Fonte: TaoSect

No volume 16, capítulo 81, a narrativa apresenta a perspectiva de heróis de classes inferiores, revelando tensões internas. Apesar de todos arriscarem suas vidas diariamente, muitos lutam não pelo bem coletivo, mas pela busca de títulos e prestígio. Segundo Han (2015), o valor do sujeito depende de métricas externas e do espetáculo da produtividade.

Isso evidencia um egoísmo associado ao símbolo do herói, que se transforma em uma disputa hierárquica. Como consequência, surgem “facções independentes” dentro da própria Associação, grupos que se formam para benefício próprio e seguem regras internas lideradas por alguém de classe mais alta, como ocorre com o grupo de Nevasca do Inferno ou com os Tanktop. O herói que deveria se preocupar apenas em salvar vidas, no fim acaba se preocupando principalmente com ranks e performance em meio a massa, lhe transformando assim em um produto.

A Associação de Heróis tem suas principais regras e decisões definidas pela chamada “Alta Cúpula da Associação”, composta por executivos, doadores, técnicos e empresários. É esse grupo que decide desde quais heróis serão enviados para determinadas batalhas até algo aparentemente simples, como a escolha de nomes heroicos. Essas decisões também influenciam a imagem dos heróis diante do público, essencial para manter o apoio popular, afinal, parte significativa do lucro da Associação vem das doações dos cidadãos, além da venda de produtos como bonecos, catálogos, camisetas, entre outros.

Figura 03 - Casa de apostas



Fonte: TaoSect

Assim enfatizando a sociedade em que o espetáculo vale mais que o valor. No capítulo 187, a obra apresenta uma casa de apostas ilegal organizada por um executivo da Associação chamado McCoy. Nesse capítulo, um herói novato revela estar sendo coagido a participar do esquema. McCoy, por meio de um comunicador,

orienta o jovem herói a estar pronto para a luta. Em seguida, o executivo libera uma criatura nas ruas e inicia uma transmissão através de um drone.

A narrativa corta para um ambiente fechado onde um grupo de pessoas assiste ao evento durante um jantar. É informado que heróis seriam enviados um após o outro para enfrentar o monstro classificado no nível “Demônio”. O dispositivo chamado “multiplicador de heróis” estaria com os participantes da aposta.

O herói percebe a gravidade da ameaça e solicita reforços, mas McCoy ordena que ele apenas segure a criatura. O narrador então revela que a Associação possui um método secreto de obter lucro extra, baseado em acordos com patrocinadores influentes. Em seguida, o capítulo mostra que o herói classificado como “inexperiente” era, na verdade, muito poderoso — sua habilidade fazia com que ele ficasse mais forte quanto mais medo sentia.

Um *flashback* explica como ele foi chantageado por McCoy: o executivo o ameaça dizendo que sua mãe, internada em um hospital, depende da influência da Associação para receber cuidados adequados. Qualquer falha poderia custar sua vida. Assim, o herói é forçado a participar do esquema ilegal para manter sua mãe viva.

Esse capítulo funciona como uma crítica direta às estruturas corporativas: mesmo organizações que possuem objetivos nobres podem se corromper por dinheiro, poder ou influência, desviando-se completamente da missão que deveriam cumprir. A corrupção retratada na Associação de Heróis ecoa práticas reais de grandes corporações, expondo os limites éticos de sistemas regidos por interesses privados. Nos fazendo refletir sobre o que defende Martino e Marques no livro “Política, Cultura Pop e Entretenimento” (2022), eles afirmam que o entretenimento e a cultura pop são meios de tratar assuntos mais sérios dentro da sociedade, como por exemplo, questões políticas, danos mentais, e no caso desse tópico, corrupção.

5.4.1.2 Plano Estória - Conflito Dramático

No plano Estória, a narrativa de *One Punch Man* se concentra em expor o vazio existencial de Saitama, mostrando um conflito dramático que subverte o modelo de herói clássico. No movimento 4 (conflito dramático), observamos que Saitama não enfrenta ameaças externas como seu principal obstáculo: monstros,

criaturas e desastres não representam desafio real. Seu verdadeiro inimigo é interno: o tédio absoluto diante de um mundo que já não corresponde à sua busca por sentido.

Seu universo é construído com um espaço saturado de destruição, heróis que cumprem performance o tempo todo e instituições burocráticas, ainda assim nada disso produz a Saitama um obstáculo real. Sua força absoluta deixa tudo sem graça, transformando seu sentimento quase como um antagonista, o que diversas vezes é transmitido ao leitor ou leitora, por exemplo ao mostrar Saitama finalmente tendo uma batalha emocionante para logo acordar e mostrar que nada daquilo passava de um sonho. Para Han (2015) a constante necessidade de produzir, melhorar e se superar acaba levando o indivíduo a um colapso interno, o que ele chama de “violência da positividade”.

Aqui vemos que o principal conflito de Saitama é sobre existir e pela busca constante criar algo com significado para ele. Essa ausência acaba fazendo com que ele viva em um ambiente sem desafios, em um cotidiano onde não há dor, raiva, frustração ou qualquer emoção que o conecte à experiência humana. Desde o começo é nítido que Saitama reflete se ele não perdeu algo importante para um ser humano em troca de poder. No plano estória vemos que Saitama é muito mais afetado em seu cotidiano monótono que nos monstros e riscos físicos que enfrenta.

5.4.2 Personagens e seus traços

5.4.2.1 Plano da Expressão e da Estória - Conflito Dramático e Personagem

5.4.2.1.1 Saitama, o herói problemático

No volume 15, capítulo 76 de *One Punch Man*, intitulado “O tédio de sempre”, marca o início da crise existencial mais explícita de Saitama. O arco se desenvolve logo após o torneio de artes marciais, momento em que o protagonista se entusiasma ao descobrir que técnicas de luta podem superar inimigos poderosos — algo que reacende, por instantes, a esperança de encontrar um desafio real. Entretanto, enquanto participa do torneio, a Cidade Z é invadida por monstros e Saitama chega tarde ao confronto.

Ao encontrar um herói caído, escuta que todos já estavam ocupados em outras batalhas, reforçando a ideia de que, mesmo sendo o mais forte, Saitama também falha, seja pela demora, seja por sua própria desconexão com o mundo ao redor. O capítulo revela a contradição central do personagem: sua força absoluta o afasta da experiência heróica tradicional. Em vez de sentir responsabilidade ou urgência, ele retorna sempre ao mesmo impasse, o tédio.

Saitama questiona sua legitimidade como herói, refletindo que, se não enfrenta monstros, não pode sequer se considerar um. Deseja, por um momento, que inimigos como Garou o procurem, mas logo reconhece o equívoco: percebe que não luta por um título, e sim por uma satisfação pessoal que já não existe. Esse vazio o leva a esquecer até mesmo o motivo que o fez se tornar herói, percebendo que nada mudou desde que entrou para a Associação.

No volume 2, capítulo 9, seu discípulo Genos comenta que “o mestre sempre chega na hora”. Saitama imediatamente corrige: “quase nunca chego a tempo”.

Figura 04 - O mestre sempre chega na hora



Fonte: TaoSect

Essa falta de pontualidade se repete em diversas situações, como no capítulo 166, quando ele novamente chega tarde e falha em salvar outros heróis. Esse atraso constante reforça seu sentimento de inadequação.

Figura 05 – O tédio de sempre (saitama sozinho refletindo)



Fonte: TaoSect

Mesmo quando enfrenta inimigos fortes (segundo o parâmetro da obra), não sente nada. Trata-se de um quadro claro de crise de sentido, onde a apatia impede qualquer entusiasmo ou motivação. Como dito por Lukács (2000), essa forma de narrativa consegue retratar com fidelidade o mundo moderno, onde a totalidade épica se perdeu e só restam partes desconectadas.

No movimento 4 e 5 (conflito dramático e personagem), Saitama é construído como um personagem problemático mas ao mesmo tempo ridículo, pelo fato de que seu poder imenso o desloca do mundo ao seu redor, fazendo um aspecto dramático se mascarar de comédia. Sua caracterização evidencia o seu deslocamento com a

sociedade de heróis, enquanto alguns personagens são saturados de ambições, reconhecimento, status ou sobrevivência. Saitama se mantém em seu próprio mundo desconexo, sendo incapaz de se misturar ao meio dos heróis se isolando do mundo que não o valoriza devidamente como um herói. Sua ausência de desafios o isola emocionalmente, o deixando mais apático e perdendo seu sentido.

Esse afastamento entre o indivíduo e o mundo mostrado em capítulos como “O tédio de Sempre”, demonstra que sua força não é a fonte de triunfos, mas sim de alienação. Dentro do plano estória é mostrado que o vazio existencial de Saitama não é apenas um fator de humor da obra, mas sim um eixo mais profundo que detém a narrativa: um mundo onde o poder máximo não resulta em plenitude, mas sim a experiência do tédio e seu isolamento.

Figura 06 - É divertido ser forte



Fonte: TaoSect

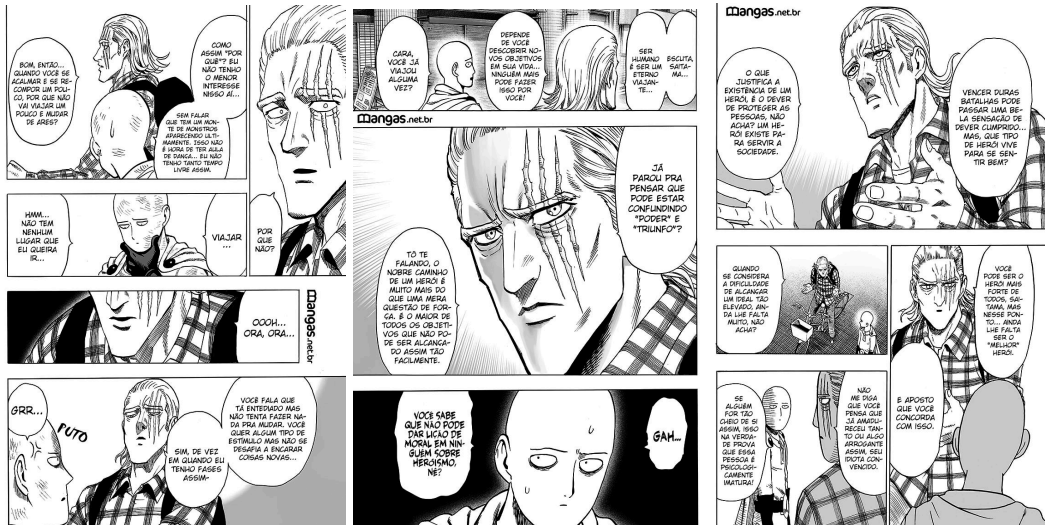
Já no volume 13, capítulo 70, intitulado “É divertido ser forte”, Suiiryu defendendo o fato de que o poder traz liberdade, facilidade e prazer, ainda que, às vezes, ele gere tédio. Saitama observa esse discurso com admiração, mas de forma melancólica: ele vive em um ponto extremo dessa equação, onde ser forte deixou de ser qualquer forma de conquista. Sua força máxima o desconecta da alegria da superação.

De volta no volume 15, O capítulo 77 “Ajuda de King”, aprofunda esse sentimento. King encontra Saitama pensativo e questiona seu desânimo, ao que Saitama responde: “ser forte demais é o problema”. Ele afirma que nada mais o inspira e que não pode evoluir, comparando sua vida a um jogo de videogame que, após atingir o nível máximo, perde a graça.

King tenta relativizar, mas Saitama insiste que, no “mundo real”, não há novos desafios e que perdeu a sensibilidade diante das vitórias e derrotas: “esqueci o gosto das lágrimas de humilhação pela derrota... ou da emoção da vitória após uma batalha difícil. Estou perdendo minha sensibilidade como pessoa”. Saitama admite sentir-se solitário e deslocado, “como se nem fizesse parte deste mundo”. King, então, o confronta: acusa-o de reclamar que está entediado enquanto não faz nada para mudar isso.

Nesse momento Saitama explica que se tornar o mais forte não equivale a compreender o que significa ser um herói, ser útil, agir pelo outro, atribuir sentido à própria força. Ao perguntar “o que é ser o melhor herói?”, King evidencia a lacuna que Saitama não consegue preencher. Essa conversa desloca Saitama, revelando que sua jornada sempre foi individualista: ele lutava por si mesmo, não pelos outros. Desse modo podemos ver que Saitama, por mais que ajude muitas pessoas, ele ainda não está satisfeito, lhe tornando um herói anti-épico. O que contribui para o entendimento de Lukács (2000), pois o mesmo defende o princípio de que enquanto os heróis épicos vinham lotados de certezas, Saitama é fragmentado por suas incertezas.

Figura 07 – Ajuda de king



Fonte: TaoSect

A partir disso, conseguimos compreender do ponto de vista teórico, que Saitama é um personagem “baseado” no homem contemporâneo descrito por Han (2015) em seu livro “*Sociedade do Cansaço*” como alguém com profunda apatia, desmotivação e vazio. Por mais que isso se torne repetitivo, sempre falar sobre esses temas quando abordamos o personagem, isso é constantemente exposto na obra. Essas características não vem da sua falta de força, mas sim do excesso dela. Um excesso de desempenho que deveria eliminar a negatividade e gerar sentido a vida do de Saitama.

Han (2015) afirma que a sociedade do século XXI não é oprimida por fatores externos, mas sim por si mesma. É a sua própria cobrança que fez com que esses indivíduos tivessem “uma crise existencial” e esse sentimento de vazio. Bauman (2000) nos explica que esse colapso nas relações humanas ocorre por conta da fragilidade delas e que como indivíduos, evitamos compromissos duradouros ou coisas que nos façam permanecer muito tempo no mesmo lugar.

Saitama vive em um mundo onde tudo é fácil demais, previsível demais, positivo demais o que o deixa depressivo e reflexivo.

Nesse “tédio do sempre”, identificamos duas metáforas do homem contemporâneo. A primeira é a rotina monótona: acordar, fazer os afazeres de casa, caçar monstros sem nenhuma dificuldade, voltar e dormir novamente. Aqui o ciclo se

repete dia após dia, revelando uma produtividade de quem cumpre tarefas incessantemente, mas sem qualquer sentido ou reflexão existencial. Já a segunda metáfora mostra um homem que já conquistou seus objetivos, que já obteve tudo o que desejava e, por isso, vive num eterno tédio, demonstrando que muitas vezes o caminho que fazemos até nosso objetivo pode ser mais gratificante que alcançá-lo. Trata-se do auge do cansaço: alguém que faz tudo, mas não consegue sentir o prazer que deveria.

O que leva ao pensamento de Han (2015), na violência da positividade, lhe forçando a agir, sempre em prol de um bem maior, tentando sempre ser o herói que ele deveria ser, a obrigação de sempre executar seu máximo, melhorar e se superar, o que resulta num esgotamento mental. Quando tudo é permitido, nada faz sentido. Saitama torna-se um reflexo do homem contemporâneo: hipercompetente e, ao mesmo tempo, esvaziado. Sua força não é libertadora; ela o aprisiona. Ele se torna a imagem do sujeito moderno que alcançou o topo (profissional, tecnológico ou físico) e mesmo assim sente um profundo vazio existencial. Seu tédio é o espelho do cansaço: o tédio de quem “pode tudo”, mas não encontra sentido em nada.

Para Bauman (2000) esse cenário descreve que esse herói “líquido” precisa estar em constante vigilância de sua imagem para atender as expectativas do público, pois precisa ser e estar desejável e relevante o suficiente para “mercantilizar a sua identidade”. Murata (Principal ilustrador e co-autor da obra) menciona um possível motivo da popularidade do mangá, não sendo apenas por paródias e clichês de herói em meio a cultura pop, mas sim sendo um herói de fácil identificação, pois Saitama é um espelho da sociedade contemporânea o herói entediado reflete a experiência do leitor, que vive em uma sociedade saturada de estímulos, mas carente de propósito. Assim, *One Punch Man* transforma o riso em crítica e o exagero em espelho, o homem moderno, como Saitama, venceu todas as batalhas, mas não é capaz de vencer um inimigo com um soco, o sentimento de vazio.

5.4.2.1.2 Garou, o caçador de heróis

Neste Capítulo Garou será analisado como uma nova visão do estereótipo de justiça, onde seria um quebra de conceito, em que seu personagem vai contra tudo e

todos, reforçando a visão de Han (2015), que afirma sobre a sociedade onde o indivíduo se encontra destruído pelo sistema, e que, mesmo após tentar ir contra ele o mesmo se vê fazendo parte do todo. Garou se trata do antagonista de um grande arco da obra, introduzido no Volume 8 capítulo 40. Seu objetivo é se tornar o “mal absoluto”, alguém que inspire medo tanto em heróis quanto em monstros, acreditando que assim poderá unificar o mundo.

Sua motivação nasce de um passado marcado por injustiças: Garou cresceu sendo alvo de *bullying* e desenvolveu a percepção de que os monstros eram sempre derrotados, mesmo quando possuíam motivos, traumas ou ideias próprias. Para ele, a narrativa heroica é inclinada, os heróis representam um discurso pronto de justiça, enquanto os monstros são tratados apenas como obstáculos descartáveis. Garou não é movido por pura maldade, mas por um ressentimento moral e filosófico do fato de que o mundo dos heróis é, na verdade, arbitrário, hierárquico e sustentado por uma lógica de espetáculo e poder.

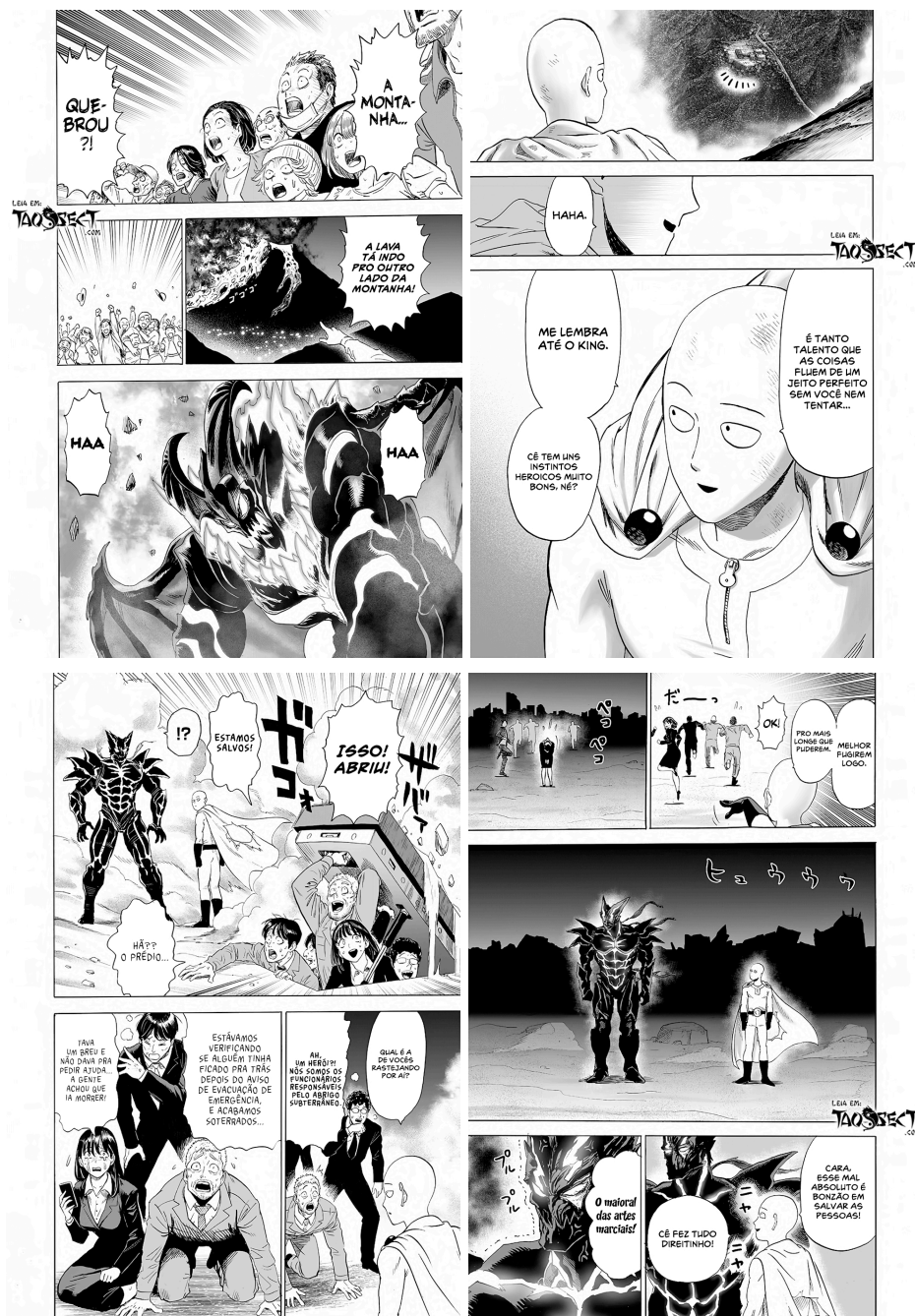
Bauman (2000) diria que Garou é um produto da modernidade líquida, que ele é um sujeito fragmentado, sem um lugar fixo, em constante transformação. Ele transita entre categorias (herói, vilão, humano, monstro), sem jamais se estabilizar em uma identidade coerente. Essa fluidez representa o homem contemporâneo, que busca um sentido num mundo sem solidez moral. O monstro que Garou se torna é, na verdade, uma metáfora da desumanização social e moral moderna, quando a sociedade transforma até o ideal da justiça em algum tipo de produto, o ser que busca diferenciação é visto como aberração assim se tornando um monstro.

Ele afirma que os heróis são a própria violência, enquanto os vilões são apenas os perdedores da narrativa. Sua busca, então, é inverter essa lógica e provar que o “mal” também pode ser justo, ou ao menos compreensível. Ele questiona por que a justiça deve sempre pertencer aos vencedores, o ressentimento que nasce quando a moral dos fortes (heróis) oprime a dos fracos (monstros). Garou quer ser o “mal absoluto” apenas para mostrar que o mal é uma construção social.

Existe um contraste entre Saitama e Garou que é fundamental para a narrativa da obra, onde ambos são “monstros” no sentido em que ultrapassam seus limites e se tornam inalcançáveis em poder, mas ambos tem uma diferença. Enquanto Saitama é o

vazio absoluto do poder sem sentido, Garou é o excesso de sentido que leva a sua ruína, e juntos mostram duas faces do mal estar contemporâneo. Saitama sendo o tédio que perdeu a finalidade e Garou a agonia do homem ético que busca sentido no mundo que não oferece.

Figura 08 – Mais forte que uma montanha



Fonte: TaoSect

Em um dos momentos da obra, mais precisamente no volume 33 cap 168, ocorre um confronto entre o Garou e Saitama, onde a luta se narra para além de uma mera luta física, mas sim acaba se tornando uma metáfora para o limite do poder e o sentido da moral na força. Garou, mesmo atingindo um nível de poder tremendo, ainda é incapaz de lidar com a força quase divina de Saitama, nenhum de seus ataques causa um mero efeito no herói, o deixando cada vez mais frustrado além de reflexivo sobre sua própria condição.

Durante a batalha, no entanto, algo significativo acontece. Mesmo tomado pela raiva e já transformado em um monstro absoluto, Garou acaba salvando algumas pessoas de forma involuntária, como consequência indireta de suas ações. Isso revela, de maneira sutil, que apesar do desejo de destruição, ainda existe nele um impulso de salvamento, um paradoxo que expõe traços de humanidade por trás da aparência monstruosa. Mesmo que Garou não admita, Saitama reconhece esse movimento ético latente: um tipo de instinto heroico que o impede de cruzar certas fronteiras morais que separam o homem do monstro.

Dessa forma, quanto mais Garou tenta se afirmar como um vilão, mais suas ações o aproximam daquilo que se diz desprezar. Seu “instinto de herói” não é consequência de uma decisão na qual ele pense, mas sim um reflexo moral enraizado, que o conduz, mesmo contra sua vontade, a proteger vidas humanas. Demonstrando assim que Garou nunca foi, de fato, um monstro, sua luta contra os heróis era uma busca desesperada por justiça que o mundo ao seu redor já o corrompeu.

O que pode indicar uma possível alusão a algo que não podemos escapar, mesmo tentando fazer o possível e ir contra o sistema, ele não consegue, tal como o homem contemporâneo que tenta se livrar do sistema enquanto faz parte dele. Han diria que Garou é inserido na “violência da positividade” por conta de tanto esforço que acaba o fragmentando.

5.4.2.1.3 Ciclista, o maior herói não usa capa, mas sim uma Bicicleta

No volume 5, capítulo 27, ocorre um evento dentro da obra. O Rei do Mar Profundo, apresentado como uma força esmagadora, derrota sucessivamente vários

heróis de classes superiores. Genos está prestes a ser eliminado quando o Ciclista Sem Licença, um herói de classe C sem qualquer poder especial, intervém.

Figura 09 – Glória em farrapos



Ele arremessa sua bicicleta contra o monstro, tenta atacá-lo com as próprias mãos e é derrubado repetidas vezes sob a chuva intensa. Mesmo assim, levanta, firma os punhos no chão e declara: “Mesmo sabendo que não posso vencer, eu preciso lutar. Todos dependem de mim.” A população, desesperada, ainda assim deposita sua última esperança nele — não pela força, mas pela coragem.

O monstro o derrota mais uma vez, e essa persistência cria tempo suficiente para Saitama chegar e encerrar a batalha com um único soco. Assim revelando o último Herói a ser analisado, ao observar esse capítulo podemos ver que, segundo Lukács, o ciclista sem licença, tende mais ao “Idealismo Abstrato” do que “Romantismo da desilusão”, onde por sua vez vemos que o mesmo age sem pensar muito, sabendo de suas consequências e de que não é poderoso o bastante o mesmo luta para salvar a população.

Nesse contexto vemos o herói de Rank C, inicialmente sendo transformado em uma piada, fazendo crítica ao clichê do personagem bondoso e sem poderes geralmente presente em *shounens*. Aqui podemos traçar um paralelo com Don Quixote, onde mostra que quando o mundo perde seus valores e certezas, até o heroísmo mais puro pode parecer ridículo. Essa sequência opera diretamente nos conceitos narrativos de Motta, articulando Movimento 4 (conflito dramático) e Movimento 5 (personagem).

Conflito dramático (Mov. 4): o confronto não é físico, pois o resultado já é conhecido. O verdadeiro conflito é ético, o Ciclista luta não para vencer, mas porque é a única coisa moralmente possível a fazer. Trata-se do embate entre sua fragilidade humana e a responsabilidade de agir diante do perigo, mesmo com a certeza do fracasso. Personagem (Mov. 5): o Ciclista encarna o herói problemático descrito por Lukács, alguém que age apesar de um mundo que o condena à derrota. Sua caracterização, um homem comum, fraco, sem destino heróico, reforça seu valor simbólico. O herói não é o mais forte, mas o que insiste quando o mundo desaba. Seu gesto revela mais humanidade do que qualquer golpe poderoso.

A chuva, o desespero coletivo e a brutalidade do Rei do Mar intensificam o drama e reforçam a desigualdade estrutural da cena. Quando Saitama aparece e resolve tudo instantaneamente, ele encerra o conflito físico; o Ciclista, porém,

preserva o sentido ético do heroísmo. Em *One Punch Man*, a força define quem vence, mas a coragem define quem é herói.

5.4.2.1.4 Relação entre Saitama, Garou e o Ciclista

Podemos ver nessa categoria de análise o plano metanarrativo em destaque, *One Punch Man* utiliza sua estrutura narrativa para discutir os ideais heróicos, retrabalhando o conceito a partir da perspectiva irônica e filosófica. O movimento 4 (Conflito dramático) mostra que a obra cria um ambiente não perfeito representada por Saitama, o herói desmotivado e falho, contudo existem outros dilemas trabalhados na trama, como Garou, representando uma visão do indivíduo que luta e revolta contra o sistema, e ciclista sem licença que se destaca por ser um herói genuinamente ético. Sendo esse conflito uma crítica a cultura contemporânea de performance, fama e injustiças.

No conceito metanarrativo pode se ver o heroísmo e justiça imposto de diversas formas, como pelos ideais de uma empresa, ao qual o transforma em algo burocrático, midiático e meritocrático (Associação de Heróis), uma justiça falha e moralmente desviada mostrada por Garou é um conceito que funciona principalmente por questões éticas como Ciclista sem licença. Sendo um conflito que não aparenta apenas no âmbito da Estória, mas sim atravessando a obra como uma crítica ao mundo cotidiano e de performance, fama e meritocracia. A obra traça esses indivíduos como versões diferentes de pontos de vista diferentes, Saitama sendo a justiça iludida, Associação sendo a justiça performática, Garou sendo a quebra da justiça idealizada e Ciclista da justiça sendo a justiça genuína e pura, deixando em aberto questões que faz aos leitores refletirem sobre qual é o verdadeiro significado da justiça quando o próprio conceito perde seu valor?

No movimento 5 (personagem), a metanarrativa mostra Saitama lida com a problemática do herói perfeito no quesito estrutural. Ele reúne todas as virtudes clássicas do épico e as ridiculariza, sua força é absoluta, invencível, finaliza combates rápidos, contudo isso acarreta num herói vazio. Ele não enfrenta dificuldades, e seu senso de justiça é falho, afinal pode se considerar um herói aquele que não se sacrifica pelo outro? Destruindo a própria lógica do herói.

Contrastando com Garou, representado por uma justiça falha, buscando seu objetivo através da violência, batendo de frente diretamente contra a associação e se autointitulando um monstro, representando sua revolta moral. Sua trajetória é marcada por orgulho e ressentimento. Já o ciclista sem licença simboliza o herói ético, limitado e vulnerável, na qual seu heroísmo nasce de uma decisão moral, e não da força física. Sua humanidade extrema o transforma no oposto de Saitama, enquanto o protagonista é poderoso mas não sente nada com aquilo, não precisando se preocupar com seu físico, enfrentando inimigos por que tem o poder para isso, o ciclista é frágil, arriscando sua vida toda a vez que enfrenta algum inimigo. Isso faz com que a obra questione qual é o atributo que faz a justiça em sua melhor forma se é a força, a intenção, a moralidade, o reconhecimento ou apenas a disposição de agir pelo outro?

No movimento 6 (estratégias argumentativas), a obra utiliza de ironias, contrastes morais e desconstrução de expectativas para criticar discursos tradicionais sobre o heroísmo. A criação de Saitama como um herói superpoderoso mas que não encontra sentido no mundo, a perfeição absoluta não gera grandeza, mas sim um vazio existencial. Garou, pode ser visto como um anti-herói, que denuncia a injustiça do sistema, ele expõe falhas da sociedade dos heróis, mostrando que muitos deles agem como um espetáculo, se preocupando mais com rankings e fama. Já o Ciclista sem licença é um apelo emocional e ético, mostrando que o heroísmo verdadeiro pode existir mesmo sem dons ou talentos especiais, mas sim na vontade e perseverança.

Ao colocar esses três personagens em paralelo, pode se ver um argumento, de que o heroísmo não é definido pela força mas sim pelo sentido. Saitama apesar de forte é justamente aquele que menos encontra significado em seu papel. Assim a obra mostra ao leitor uma reflexão profunda do heroísmo contemporâneo sugerindo que talvez o herói perfeito seja um ser fadado ao tédio, enquanto o herói falho ou fraco seja aquele que realmente encarna valores humanos.

5.4.3 A jornada do herói problemático

5.4.3.1 Plano da Expressão e da Estória - Conflito Dramático e Personagem

Em *One Punch Man* vemos a jornada do herói clássico ser rompida quando o *mangá* nos apresenta um herói que completou sua jornada antes mesmo do início da narrativa da história começar. Saitama é o personagem principal dessa obra e já é apresentado como alguém que não possui mais objetivos ou caminhos a seguir, pois se tornou a pessoa mais forte no seu universo. Logo ele não enfrenta nenhum risco real e por conta disso, não consegue mais evoluir em força e poder.

Por conta desse poder absoluto, sua concepção de conflito se esvai, o que acaba eliminando a principal base do conceito narrativo do mito do herói: a aventura, o crescimento e o sacrifício. Esses itens são questões fundamentais para a epopéia, e ao serem perdidos, dão lugar ao tédio inquietante e uma representação do vazio. Dessa forma, Lukács (2000) nos explica que o herói problemático vive em um mundo que já não é um cosmos ético, mas sim, um conjunto de fragmentos.

Durante toda história, é nos apresentado diversas situações onde Saitama se sente entediado, vazio, desiludido, etc. Esses artefatos são utilizados para dar ênfase nesses sentimentos do personagem, pois eles são trazidos à tona em diversos capítulos da obra e acabam fazendo Saitama se questionar se ele é um herói “bom” ou “mau” herói. Esses questionamentos são um dos eixos centrais da obra.

Para que possamos compreender melhor essa discussão, é necessário retomarmos, de forma rápida, a explicação do modelo de herói clássico. O exemplo mais famoso que temos desse personagem na cultura pop é o semi-deus Hércules. Sua jornada é marcada por feitos grandiosos, força excepcional e uma narrativa baseada em destino, bravura e aventuras épicas.

No herói clássico, como destaca Lukács (2000), a interioridade praticamente não aparece, pois nesse cenário o caminho do herói é abençoado pelos Deuses. Hércules não duvida, não hesita e principalmente, não reflete sobre seus próprios limites, ele apenas age. Sua perfeição aproxima-o mais do mito do que da humanidade, tornando-o uma figura sem fissuras psicológicas.

Já Saitama, opera no movimento oposto. Enquanto Hércules representa o ideal heroico perfeito, forte, nobre e inabalável, Saitama encarna o herói falho contemporâneo, que é poderoso em força, mas cheio de lacunas internas, marcado pela autoanálise e pelos questionamentos do sentido de ser um herói.

Lukács (2000) afirma que os heróis gregos não buscavam enfrentar a realidade, mas sim se deixar orientar por ela. Já em *One Punch Man*, o herói não é definido por destino, glória ou missão, ele questiona seu valor, duvida de si e reconhece falhas. Na obra vemos que Saitama não encontra valor mais em lutar, pois nada é capaz de o desafiar pois seu poder o isola do mundo.

Assim a narrativa não mostra ao leitor prestígio e benefícios após a jornada para alcançar aquilo, ao contrário, ela nos mostra somente como o personagem se sente oco, quando pensa após uma luta: "é só isso?". A grande força física de Saitama não elimina seu conflito existencial; ao contrário, o intensifica. Para o autor (2000), Saitama é o tipo de herói que se enquadra no que ele considera como "romance da educação", pois o personagem tem a capacidade de refletir sobre as suas questões internas, mas ainda consegue agir perante o mundo no que é necessário.

Esse tipo de situação fica mais evidente quando observamos Genos, discípulo de Saitama. Genos é a representação do herói tradicional japonês: busca superação, carrega um trauma que o motiva a fazer o que está fazendo, busca um inimigo somado com um ideal moral que o faz seguir em frente. Seu corpo mecânico pode simbolizar um esforço contínuo de superação, pois a cada luta com um inimigo forte e mesmo que derrotado, ele acaba se consertando e seguindo em frente.

Genos é o típico herói da jornada clássica, sendo movido pelo desejo de obter seus objetivos e tendo um contraste com Saitama, um herói estagnado em sua própria mente: não há mais o que aprender, o que evoluir, nenhum desafio que o transforme. Essa relação entre mestre e discípulo é, portanto, uma forma do autor mostrar a diferença de dois mundos, um herói clássico e cheio de objetivos com uma longa história, e um herói destruído pelo mundo moderno, aquele que já não possui o que mais seguir, degradado motivacionalmente, descrito por Lukács (2000).

Figura 10 – Ataque misterioso



Fonte: TaoSect

Outra comparação importante sobre a jornada do herói clássico e o herói problemático é feita por Yusuke Murata, o ilustrador de *One Punch Man*. Ele comenta em uma entrevista que está dentro do exemplar “Catálogo de Heróis” sobre as semelhanças e diferenças entre Saitama e Goku, personagem do mangá *Dragon Ball Z*. Nesse catálogo ele acaba revelando um pouco dessa ruptura entre os dois, pois existe uma grande comparação entre esses personagens em diversos *fóruns* como o *Reddit*, já citados no Capítulo 4 do trabalho.

Ambos personagens compartilham uma certa liberdade em convicções sociais e um poder que causa alívio e segurança ao leitor. Contudo, Goku ainda que alheio às regras sociais e humanas consegue encontrar um sentido em lutar, sendo o combate sua forma de existir, algo que o mesmo realiza cada vez que enfrenta um inimigo mais forte. Tornando-se um herói épico, pois sua força está ligada ao entusiasmo e sua própria vontade de superação.

Saitama, por outro lado, perde o sentido de luta, não fica entusiasmado, apenas apático. No início do *mangá* podemos ver uma certa esperança em encontrar algum inimigo poderoso, o que vai desaparecendo ao longo dos capítulos. A força que deveria ser um motivador para atos heróicos o transforma em um ser desencantado, isolado e incapaz de se conectar ao mundo. Enquanto Goku luta para atingir a grandiosidade, Saitama vive a crise da grandiosidade.

Por fim, a jornada do herói de Saitama é quebrada não por um fracasso mas sim por existir. Seu poder absoluto destrói a própria possibilidade de sentido. A epopéia é substituída pelo romance existencial, sendo uma narrativa do vazio e do cansaço, onde o conflito interior substitui o combate exterior. Genos ainda percorre sua jornada, Saitama já acabou com ela, se tornando o produto final de uma civilização que esgotou suas narrativas. Seu único inimigo é sua própria mente, o tédio, o sintoma do herói que vive num mundo onde até a glória perdeu o sentido, sendo seu maior inimigo aquele que não pode ser derrotado por nenhum soco, seus pensamentos.

5.4.3.2 Plano da Expressão - Análise visual

A arte no mundo de *One punch man* carrega um argumento narrativo que vai muito além de apenas escolhas estéticas. O contraste entre o Saitama e o mundo hiper detalhado contribui para uma metáfora visual bem aparente. Enquanto o universo é retratado diversas vezes com uma riqueza de detalhes (Corpos musculosos, sombras acentuadas, expressividade cenários com profundidade, etc...) Saitama é desenhado de maneira simples, beirando o cartunesco, com um rosto e olhos arredondados, ausência de sombras e traços minimalistas, o que o faz chamar a atenção em meio a um painel lotado de informação, dando a ideia de um deslocamento estético que mostra, de modo visual, o próprio deslocamento do personagem dentro daquele mundo.

A relevância do tema se evidencia, um dos principais apelos de *One Punch Man* se destacam pela parte estética, ao mesmo tempo, pela capacidade de produzir críticas, sutis ou explícitas, aos modelos tradicionais de heroísmo e às representações sociais e políticas que os sustentam. Essa alteração constante entre o traço simples de

Saitama e o detalhamento de outros heróis e monstros, pode ser uma metáfora que dita a crise do herói moderno. Lukács (2000) diria que Saitama é o herói problemático por ser um sujeito que vive o incômodo entre sua mente e o objetivo. Ao possuir o ápice do poder, ele acaba se desvinculando dos sentimentos que deveria sentir e por consequência, seus traços se tornam mais “vazios”.

Apesar do universo da história ser muito detalhado e lotado de referências ao mundo real, ele ainda é muito genérico propositalmente. Yusuke Murata, junto com sua equipe de assistentes, utiliza o artifício que vai contra o abordado normalmente, pois geralmente quando um autor quer destacar algo, aquele objeto em questão é mais detalhado e o mundo ao redor recebe menos detalhes. Contudo em diversas cenas o autor faz justamente o contrário, mostrando um personagem simples no meio de um mundo todo detalhado, algo visto em mangás como *Naruto*.

Figura 11 – *Naruto vs One Punch Man: Irmãos 65*



Fonte: [Reddit](#)

Fonte: TaoSect

A simplicidade de Saitama não se dá por falta de técnica, tendo em vista que Yusuke murata dominada com êxito os sete fundamentos do desenho (Percepção, formas, perspectiva, luz e sombra, cor, anatomia e composição), mas sim uma escolha estética e simbólica. Em um mundo hiper realista e saturado de grandiosidades,

Saitama se torna algo minimalista, que desestabiliza a própria linguagem visual de seu mangá. Essa arte funciona como uma crítica ao herói clássico: corpo perfeito, olhar determinado, história cativante, presença. Saitama é o contrário, sendo um anti-ícone, corpo com um, rosto sem identidade, olhar apático, roupas ridículas e genéricas e a falta de presença de um dos maiores símbolos de animes e mangás shounen, o cabelo.

A ausência de detalhamento nos traços é um reflexo da ausência de propósito, sua aparência comunica o mesmo vazio que a narrativa mostra seu sentimento de vazio, esses traços impactando até mesmo na obra, pois apenas por verem sua aparência, poucos o levam a sério muitas vezes não admitindo que ele é forte. Existem também outros personagens que possuem traços que destoam dos demais, sendo Tatsumaki (geralmente tratada em quadros cômicos), Homem Cão de Guarda (cujo seu *design* é propositalmente infantil e desproporcional) e King (que segue por outra linha, sendo um personagem fraco desenhado de maneira ultra detalhada para parecer forte). Muitas vezes esses personagens serem desenhados dessa forma constam como uma subversão de expectativa, sendo algo cômico para a obra.

Figura 12 – É divertido ser forte



Fonte: TaoSect

Como visto no volume 13, capítulo 70, onde Saitama se encontra em um torneio de artes marciais a procura do caçador de heróis, se passando por outro personagem Saitama consegue chegar na luta final, prestes a enfrentar Shiryu, essa cena exemplifica de forma visual o contraste estético entre Saitama e o detalhamento minucioso de seu oponente e pelo mundo que o cerca. O herói aparece com linhas simples, rosto neutro, e ausência quase total de sombras ou texturas, o que o torna visualmente deslocado dentro de seu universo saturado.

Enquanto seu adversário é desenhado com realismo, sombreado dramático e dinamismo, representando o personagem forte tradicional do mangá clássico. Essa estética traduz visualmente a crise do herói moderno proposta por Lukács (2000), sendo um sujeito tão forte que já não pertence ao drama do mundo, sendo como uma figura fora da estética da própria narrativa. Apesar de ambas personagens estarem ao meio do quadro dando destaque, quem mais recebe nossa visão a primeiro momento é Saitama. Assim a estética do mundo de *One Punch Man* não é apenas um exemplo visual, mas uma reflexão sobre o desencantamento do herói moderno.

O traço do mundo é detalhado e denso por que o mundo é lotado de coisas grandiosas, espetáculos em busca de grandeza, mas Saitama é desenhado de maneira banal pois o mesmo já ultrapassou essas ilusões. Seus traços mostram um herói que chegou no fim de seu objetivo e já não tem mais caminhos a se seguir, expressando um cansaço de uma ideia que não consegue mais sustentar. *One punch man* constrói um mundo onde existe um contraste inicialmente visível ao habitual se comparado a outras obras, onde Saitama se destaca ao resto do universo em que está habituado.

Ao focarmos no movimento 5 de análise (Personagem), observamos que a caracterização expressiva visual do Saitama destoa de diferentes mangás de seu gênero (*seinen*) e do gênero que ele paródia (*shounen*), mostrando seu aspecto como elementos discursivos, não apenas na ideia de comédia ou inspiração a arte original criada pelo autor ONE. Enquanto os demais personagens são ilustrados com sombras, detalhes, músculos, texturas, dinamismo e com traços típicos de *Battle shounen*, Saitama é representado com uma simplicidade infantil: rosto redondo, olhos vazios, linhas mínimas e grossas, ausência de sombreado e proporções que muitas vezes se desalinham. Essa discrepância visual estrutura uma linguagem expressiva que isola

Saitama do resto de seu mundo, mostrando narrativamente e de maneira visual seu deslocamento com o mundo.

Esse recurso faz com que Saitama pertença a outro gênero como se não pertencesse a realidade dos outros personagens. Enquanto recursos como esforço, dor, tensão e dramaticidade são muito transmitidos no desenho, Saitama aparece como alguém que não participa desse drama, mesmo quando ele é o destaque da cena. Seu traço simples e também sua principal característica mostrada no tédio de um poder avassalador. Essa estética escolhida por ser mantida dos desenhos originais de ONE, transforma o design do personagem em um discurso, Saitama não compartilha tramas complexas do mundo por que o mesmo nem faz questão de as expressar. Estando graficamente excluído da densidade visual da trama, sua identidade como herói problemático é demonstrado na totalidade simbólica que o cerca.

Figura 13 – É covardia



Fonte: TaoSect

5.4.4 Saitama: de paródia e inspiração a reinvenção na cultura pop

5.4.4.1 Plano da metanarrativa - Estratégia crítica e Personagens

Na internet, o personagem Saitama é muitas vezes usados para representar um herói com grande poder e força, algo frequentemente visto no canal do Youtube “*Ei*

*Nerd*¹⁷ e nas *tirerlists*¹⁸ de canais menores. Muitos desses vídeos e listas de comparações são feitos principalmente relacionando Saitama vs Goku, personagem do mangá *Dragon Ball Z* ou Saitama vs *Superman*, o super-herói da *DC Comics*, além de outros personagens conhecidos na cultura pop. Essa força é um dos principais motivos no qual fãs de todo o lugar do mundo o citem, introduzindo em *tierlists* e criando animações personalizadas com personagens de outros universos.

Isso acaba fazendo com que além das comparações de força e poder, sejam feitas análises desses personagens em um nível de complexidade mental para outros parâmetros com heróis contemporâneos. Em um contexto cultural, saturado por narrativas heróicas como filmes da *Marvel* e da *DC Comics* em peso, *One Punch Man* opera como uma espécie de paródia do próprio gênero, sendo um espelho que remete o esgotamento do mito do herói tradicional, o que força a essa trama se reinventar a partir do desencanto.

Saitama é um personagem que não tem destino, missão, rival e nem ao menos tragédia pessoal. Seu corpo é comum, seu rosto é sem expressão, seu uniforme é sem personalidade e sua rotina é banal, sendo o completo oposto de heróis clássicos. Ele não é definido por uma moral inabalável, mas sim por sua ausência de propósito. Ao contrário de figuras como Goku, *Superman* ou Naruto que são heróis que buscam o sentido através de lutas e superação, Saitama já obteve seu ápice e deve lidar com o vazio da conquista.

Já em relação ao *Batman*, a comparação entre os dois ocorre em questões mais profundas que os conectam como heróis de romances anti-épicos, onde a narrativa deles está associada às questões presentes na sociedade contemporânea. Ambos representam dois pólos quase opostos do herói contemporâneo. Bruce Wayne constrói seu alter ego (*Batman*) por conta de um trauma, ele começa os seus treinos com disciplina e uma preparação obsessiva, se tornando um herói que se molda a base da dor e da técnica, não possuindo qualquer tipo de força parecida com o personagem de *One Punch Man*.

¹⁷ Ei Nerd. ASSOCIAÇÃO DE HERÓIS, HISTÓRIA, ORIGEM E CORRUPÇÃO em *One Punch Man*. 2023. Disponível em <<https://youtu.be/9s2Nqhb0IFw>>.

¹⁸ É um sistema de classificação que organiza itens (como personagens, jogos, filmes ou serviços) em níveis, geralmente de "melhor" para "pior", para compará-los.

Saitama por sua vez, surge como um modelo oposto dessa estrutura, um sujeito comum que alcança seu ápice de seu poder por meios banais, e que ao fazer seu regime de treinamento por apenas 3 anos (100 flexões, 100 abdominais, 100 agachamentos, correr 10km e não usar aquecedor ou ar condicionado todos os dias), acaba se vendo privado do que o tornaria o herói tradicional.

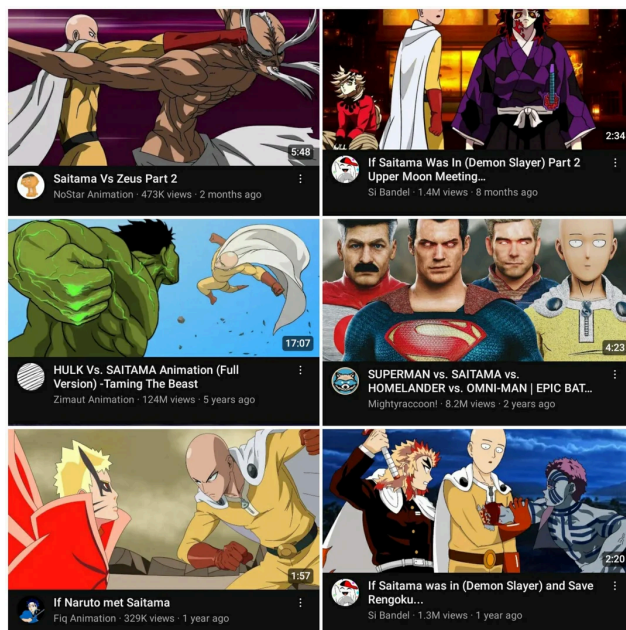
Enquanto um depende de um esforço e vigilância constante; e uma ética moral quase doentia O outro vive uma vida de tédio onde sua maior preocupação é perder uma simples promoção no mercado ou o que vai comer no jantar. Suas preocupações são de fácil identificação pois o personagem é apenas um homem comum, apesar de sua força avassaladora, dando destaque para o sentimento de vazio do personagem.

Além dessas comparações de poder, o universo de *One Punch Man*, conta com paródias e referências a diversos personagens conhecidos na cultura pop. Esse tipo de conteúdo acaba atraindo novos fãs para o *mangá* e fomentando mais esse tipo de conteúdo.

Alguns personagens conhecidos por isso são: Shiryu do dragão, personagem do desenho Cavaleiro dos Zodíaco, é representado no *mangá* pelo personagem Suiryu, fazendo referência ao físico, cabelos longos, olhos claros e semelhança no nome. Chapolin Colorado, da série de mesmo nome, é representado em *One Punch Man* pelo personagem *Smile-man*, fazendo referência ao collant vermelho, sunga amarela e martelo grande, caracterização do personagem Chapolin. Outro exemplo são os personagens de *Dragn Ball Z*, Goku e Freeza que são representados no *mangá* pelo personagem Boros, fazendo referência ao cabelo espetado, várias transformações, poderes incríveis e pelo desejo de lutar com o oponente mais forte.

Essas referências cumprem um papel na trama de *One Punch Man*, não servindo apenas como comédia mas sim como um próprio conceito de esgotamento nas narrativas heróicas. O universo onde a história se passa segue todos os estereótipos possíveis: monstros que parecem monstros; heróis clássicos tem a mesma aparência que se espera de um herói. Em contrapartida temos Saitama, que é o oposto disso e lida sozinho com a sua realidade reforçando os sentimentos de apatia e vazio que são reforçados constantemente na história.

Figura 14 – Saitama aparecendo em outras mídias sendo comparado a outros personagens



Fonte: [Reddit](#)

Não é apenas em seu universo de criação que o público aponta Saitama como um dos personagens mais fortes da cultura pop. Nas comunidades online, seu poder é retratado em *fan-arts*, animações e debates sobre *powerscaling*¹⁹, estando lotado de artes no *DeviantArt*, no *Pixiv* e até mesmo no *Youtube*. Existem também, milhares de desenhos e vídeos indo de poses épicas até cenas cômicas, no *Reddit*, muitas animações de Saitama enfrentando personagens de outras franquias viralizam, como “Saitama vs Hulk” que já acumulou mais de 100 milhões de visualizações segundo fãs do *Reddit*. Além disso, sua própria comunidade de fãs propõe projetos colaborativos para animar cenas que ainda não foram adaptadas oficialmente, como lutas emblemáticas, demonstrando que Saitama motiva não apenas a criatividade mas também a produção ativa dentro da cultura de fãs.

Segundo Martino e Marques (2022), o entretenimento contemporâneo segue uma série de regras fundamentais: a busca constante por lucro, a presença em múltiplas plataformas, a criação de franquias, a circulação global, a produção de derivados e a participação ativa dos fãs. *One Punch Man* se destaca justamente por atender a todos esses critérios, consolidando-se como um produto da cultura pop

¹⁹ É um método de comparar a força de personagens fictícios para determinar seu nível de poder

atual. Para os autores, essa relação não é apenas ativa, mas também produtiva, o fã contribui ativamente para a circulação e da obra, ampliando seu alcance e reforçando seu impacto social.

Em meio ao universo lotado de heróis espetaculares e batalhas coreografadas, Saitama representa o homem moderno, forte mas exausto, capaz mas desmotivado, em um mundo onde até o ideal de herói foi transformado em performance. A narrativa de *One Punch Man* rompe a lógica da jornada do herói, não há progresso, apenas repetição, e cada capítulo reafirma que não haverá conflito equiparável, a obra trabalha junto com o humor essa estagnação. Desse modo, o *mangá* contribui para compreender a circulação de novos modelos heróicos dentro da cultura pop: paródias de heróis, icônicos, desencantados e que não lutam para salvar o mundo mas sim para não sucumbir ao tédio. Saitama representa o momento em que o herói épico colapsa e renasce como uma crítica.

6 Considerações Finais

A partir de um olhar que combina teoria crítica, estudos de cultura pop e análise estética, este trabalho busca contribuir para o entendimento das novas configurações do herói no século XXI, tomando Saitama como espelho das contradições e dos dilemas da sociedade contemporânea de Han (2015). O presente trabalho buscou como objetivo geral, analisar como o clichê da jornada do herói é representado e ressignificado através da narrativa do personagem Saitama (*One Punch Man*), e como essa imagem dialoga com as práticas de identificação e engajamento na cultura pop.

Entendemos que a proposta desta pesquisa parte da análise de como essa obra questiona os arquétipos clássicos do herói e subverte expectativas narrativas consolidadas na cultura midiática. A trajetória do protagonista Saitama, um herói dotado de força absoluta, que vive em constante apatia e tédio, revela muito mais do que apenas uma sátira ao gênero de super-heróis. Suas experiências expõem questões relativas à solidão, falta de pertencimento, busca por propósito e os impactos do

esvaziamento dos desafios, temas extremamente conectados às inquietações do sujeito moderno.

Para que fosse possível chegar nessas considerações, realizamos uma pesquisa bibliográfica e através de diversos materiais coletados, conseguimos compreender o paralelo existente entre as definições de Lukács (2000) sobre romance, a ruptura da epopéia e por fim a diferença entre o herói clássico e o problemático, com o *mangá One Punch Man*. Além disso, fizemos um paralelo desse herói problemático na sociedade contemporânea moderna, considerada por Han (2015) como uma sociedade do cansaço.

Foi possível compreendermos que o personagem Saitama se difere de tudo aquilo que define um herói clássico. Ao conceituar as características de um herói do romance moderno, Lukács (2000) traz uma definição a respeito do “romance da educação”, onde o herói moderno é definido como alguém que além de refletir sobre as suas atitudes, ainda assim consegue agir e tomar decisões independente das suas questões internas. É esse herói que Saitama é: que apesar de todos os seus conflitos internos, ele continua na busca de mudar a sua situação.

A sociedade onde o personagem vive possui paralelos com a realidade ao trazer questionamentos sobre os indivíduos estarem produzindo cada vez mais, e mesmo assim continuarem se sentindo vazios e sem propósito. Vivemos em uma sociedade midiaticizada, onde tudo é exposto e viralizado nas redes sociais, e isso interfere diretamente no nosso modo de viver e agir. Esses acontecimentos são vistos dentro da Sociedade de Heróis, pois todas as suas lutas são transmitidas e reagidas pelo público instantaneamente.

O objetivo de alguns heróis dessa sociedade não é salvar o mundo, mas sim parecer bem para estar bem rankeado. Para Bauman (2000) esse herói da modernidade líquida apresenta comportamentos que revelam o seu desejo de não estar mais permanente em um lugar e estarem em constante adaptação e mudança. Esses indivíduos acabam mercantilizando a sua imagem para estarem sempre sendo bem vistos, não importando o cenário onde estejam.

Em algumas interações do Saitama com outros personagens, vemos alguns outros nuances de situações em que alguns personagens tentam fazer diferente,

mesmo que não seja o seu objetivo final. Esse é o exemplo de Garou, que em uma luta contra Saitama, escolhe o “caminho da bondade” ao ajudar algumas pessoas nessa batalha. Por outro lado, vemos uma pessoa normal tentando ser herói com o único propósito de ajudar alguém. Enquanto Saitama, ao ter atingido o máximo do seu poder, não consegue sentir nada além de desmotivação, vazio e diversos outros conflitos internos, mesmo quando está no seu hobby de herói.

Esse conflito reforça uma das críticas da obra em relação à sociedade contemporânea que busca apenas performance, fama e uma vida vazia. Ao conseguirmos fazer essa conexão e relações, foi possível ver como o *mangá One Punch Man* tem influenciado na cultura pop, pois através dele tivemos diversos produtos midiáticos. A narrativa de Saitama não está apenas no herói que derrota todos com apenas um soco, mas no personagem e nas suas relações como um todo. Saitama é quase como um ponto fixo em um mundo que se movimenta ao redor dele.

Portanto, a relevância deste estudo reside na sua capacidade de lançar luz sobre como os produtos midiáticos atuais se tornam não apenas formas de entretenimento, mas também ferramentas críticas de análise social, cultural e política. Ao mesmo tempo, amplia-se a compreensão do impacto da linguagem visual no reforço ou desconstrução de discursos, especialmente em mídias como o mangá, que conjugam texto e imagem de maneira intrínseca. Isso tudo contribui com *One Punch Man* ser uma obra de destaque na cultura pop, tendo uma popularidade global ao ponto de ser lembrado mesmo anos após seu lançamento 2014, sua popularidade também o fez alcançar outras mídias como Fall Guys, Freefire e Fortnite, tornando a obra algo rentável.

Referências bibliográficas

ALTMAN, Max. **Hoje na História: 1971 – Morre o filósofo húngaro Georg Lukács.** Opera Mundi, 2012. Disponível em: <https://operamundi.uol.com.br/politica-e-economia/hoje-na-historia-1971-morre-o-filosofo-hungaro-georg-lukacs/>. Acesso em: 07 out. 2025.

ARAÚJO, Janaina Freitas Silva de; MELO, Gabriela Gomes; LOPES, Danielly Amatte. **O pós-mito do herói: mangá One Punch.** In: SEMANA DE DESIGN DA UFAL, 2017, Maceió. Anais... Maceió: Galoá, 2017. Disponível em: <https://proceedings.science/avia/avia-semana-design/trabalhos/o-pos-mito-do-heroim-anga-one-punch>. Acesso em: 15 out. 2025.

BALBUENO, Leticia Lamana. **Releitura de marca: percepção do consumidor universitário de São Borja através dos animês.** 2018. 56 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal do Pampa, São Borja, 2018.

BORDINI, Maria da Glória; SANSEVERINO, Antonio (org.). **Lukács e a literatura.** Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

CARVALHO, Dolean Dias. **Mangás e animes: entretenimento e influências culturais.** 2007. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda) – UniCEUB, Brasília, 2007. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/123456789/1506>. Acesso em: 20 out. 2025.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação.** São Paulo: Atlas, 2009.

GYÖRGY Lukács. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Gy%C3%B6rgy_Luk%C3%A1cs. Acesso em: 07 out. 2025.

HAN, Byung-Chul. **A sociedade do cansaço.** Petrópolis: Vozes, 2015.

HEROES/HERO ASSOCIATION. **One-Punch Man Wiki.** Disponível em: https://onepunchman.fandom.com/wiki/Hero_Association. Acesso em: 24 out. 2025.

LAIS, Bianca. **O propósito do heroísmo e a filosofia da vontade em One-Punch Man.** Revista Espetacular, 2024. Disponível em: <https://www.revistaespecular.com.br/post/o-prop%C3%B3sito-do-hero%C3%ADsmo-e-a-filosofia-da-vontade-em-one-punch-man>. Acesso em: 11 out. 2025.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica.** Trad. José Marcos Mariani de Macedo. 1. ed. São Paulo:

Duas Cidades/Editora 34, 2000. Disponível em: <https://www.editora34.com.br/detalhe.asp?id=221>. Acesso em: 26 set. 2025.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. São Paulo: Hedra, 2001.

MACHUCA, Tiago. **Um mangá que é um soco na sua cara!** (Impressões). Portallos, 2016. Disponível em: <https://www.portallos.com.br/2016/05/09/one-punch-man-vol-01-impresoes/>. Acesso em: 06 out. 2025.

MENEZES, Cristiane Cruz de Oliveira; ALVES, Elis Regina Fernandes. **A consciência problemática e ambivalente do herói moderno no romance: O coração das trevas, de Joseph Conrad**. Revista Letras, Curitiba, v. 24, n. 44, p. 1–19, jan./jun. 2022. Disponível em: <https://periodicos.utfpr.edu.br/rl>. Acesso em: 03 out. 2025.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica de narrativa**. Brasília: Editora UnB, 2013.

MOURA, Lucas Wada de. **A importância do mangá na transmissão de informação: uma reflexão sobre informação, cultura e conhecimento**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Escola de Comunicações e Artes, USP, São Paulo, 2022. Disponível em: <https://bdta.abcd.usp.br/directbitstream/8eb95c47-943a-438c-9943-393b1fd245bc/tc4907-Lucas-Moura-Importancia.pdf>. Acesso em: 09 out. 2025.

MURATA, Yusuke; ONE. **One-Punch Man: mangá**. São Paulo: Panini, 2016.

MYSTERIOUS BEINGS/MONSTER ASSOCIATION. One-Punch Man Wiki. Disponível em: https://onepunchman.fandom.com/wiki/Monster_Association. Acesso em: 24 out. 2025.

NAGADO, Alexandre. **O mangá no contexto da cultura pop japonesa e universal**. In: LUYTEN, Sonia Bibe (org.). *Cultura pop japonesa: mangá e animê*. São Paulo: Hedra, 2005.

OLIVEIRA, Albéris Eron Flávio de; SILVA, Silvaney Borges da. **Lukács, a compreensão da realidade e a teoria do romance**. Revista dEsEnrEdos, ano IX, n. 26, p. 1–18, fev. 2017. Disponível em: <https://desenredos.com.br/wp-content/uploads/2022/11/26-Artigo-Lukacs-Alberis.pdf>. Acesso em: 03 out. 2025.

PARA conhecer György Lukács. Blog da Boitempo, 2022. Disponível em: <https://blogdaboitempo.com.br/2022/04/13/para-conhecer-gyorgy-lukacs/>. Acesso em: 09 out. 2025.

PEREIRA, Isabella de Andrade. **Olhai os lírios do campo: uma leitura sobre o herói problemático no romance de Erico Verissimo**. 2022. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/25845>. Acesso em: 03 out. 2025.

PSICOLOGIA DOS ANIMES. **A crise existencial de Saitama | Psicologia One Punch Man**. YouTube, 2021. Disponível em: <https://youtu.be/bk6mKQxwcJo>. Acesso em: 10 out. 2025.

RAMOS, Josias Silva. **Mangá: história, conceito e caracterização do personagem**. 2012. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Artes Visuais, UNESC, Criciúma, 2012. Disponível em: <http://repositorio.unesc.net/handle/1/1013>. Acesso em: 09 out. 2025.

RODRIGUES, Demilson Moreira. **Chorando o leite derramado: um estudo da problemática herói**. 2016. 64 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – UNEMAT, Tangará da Serra, 2016. Disponível em: <https://portal.unemat.br/media/files/Demilson%20Moreira%20Rodrigues.pdf>. Acesso em: 03 out. 2025.

SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO, Rodrigo; FERRARAZ, Rogério. **Cultura pop**. Salvador/Brasília: EDUFBA/COMPÓS, 2015. Disponível em: <https://www.academia.edu/36095170>. Acesso em: 17 out. 2025.

SILVA, João Gilberto Turbiani da. **Sobre o homem cindido: uma leitura de “A teoria do romance”, de György Lukács**. 2014. 149 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2014. Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/items/5632763c-86e9-4423-a2ad-b63fd8392534>. Acesso em: 03 out. 2025.

SOUZA, Eunice. **Quixotismo: um percurso para o herói problemático na literatura brasileira**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 11., 2008, São Paulo. Anais... São Paulo: ABRALIC, 2008.

ANEXO 1 - TERMO SOBRE O USO DE IA DECLARAÇÃO DE USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Eu, Eduardo Cadiñanos Crespo, acadêmico(a) do curso de Comunicação Social-Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), declaro que utilizei ferramentas de Inteligência Artificial generativa de forma ética, responsável e transparente durante a elaboração deste Trabalho de Conclusão de Curso.

1. Ferramentas utilizadas

- () Não utilizei ferramentas de IA generativa.
(x) Utilizei as seguintes ferramentas de IA:

2. Finalidades de uso

Marcar apenas o que se aplica:

- [x] Apoio à organização de ideias
[x] Revisão ortográfica e gramatical
[x] Sugestões de reestruturação textual
[] Apoio em sínteses de textos autorizados
[] Criação de imagens, gráficos ou elementos visuais
[x] Outras finalidades (especificar): pesquisa de referências em sites

3. Responsabilidade autoral

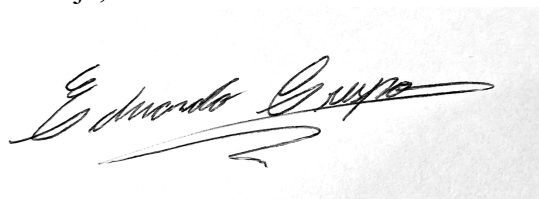
Declaro que:

- Todo o conteúdo analítico, interpretativo e conclusões presentes neste TCC são de minha autoria;
- Nenhuma ferramenta de IA foi utilizada para produzir resultados empíricos, fundamentação teórica, análises ou trechos apresentados como originais quando não o são;
- Todas as referências citadas no texto foram conferidas e inseridas manualmente, respeitando normas acadêmicas;
- Verifiquei criticamente todas as informações sugeridas pela ferramenta e assumi integral responsabilidade pelo uso, revisão e validações necessárias.

4. Integridade acadêmica

Afirmo que o uso de IA não configurou plágio, fabricação de dados, manipulação indevida de fontes ou qualquer violação das normas de integridade acadêmica vigentes na UNIPAMPA.

Local e data: São Borja, 18 de novembro de 2025



Assinatura: