

A REPRESENTAÇÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIA NO ANIME "RANKING OF KINGS": IMPORTÂNCIA PARA A INCLUSÃO DE PESSOAS SURDAS

Lillian Beatriz Rodrigues Fernandes¹

Evilym Ferreira Sales²

Kamilly Karina Queroz da Silva³

Ellen Natália Ferreira Santos⁴

Adenilza Dos Santos Piris⁵

Gerlany de Fátima dos Santos Pereira⁶

RESUMO

Este estudo teve objetivo geral analisar a representação de pessoas com deficiência no anime *Ranking of Kings*, com enfoque no personagem Bojji, um jovem príncipe surdo, e nas mensagens de empatia, inclusão e conscientização promovidas pela narrativa. E por objetivos específicos, investigar no anime *Ranking of Kings* o impacto da representação de surdez e outras deficiências na promoção da empatia e conscientização do público; analisar como essas representações contribuem para a quebra de estereótipos relacionados a pessoas com deficiência e explorar o potencial educativo dos animes na divulgação da cultura e da língua das pessoas surdas. Utilizamos uma abordagem qualitativa, fundamentada por autores como Denzin e Lincoln (2005) para a fundamentação metodológica do estudo, além de análise de conteúdo nos termos de Bardin (2011). Os resultados evidenciaram que o protagonista Bojji é retratado de forma sensível, enfrentando exclusão, mas demonstrando resiliência e inspirando o público. A narrativa desconstrói estereótipos, mostrando-o como um personagem humano, com força emocional e coragem. Além disso, explorou-se o potencial educativo dos animes para divulgar a cultura surda, destacando a língua de sinais e a leitura labial. *Ranking of Kings* reafirma o poder transformador da mídia em promover justiça social e valores inclusivos. Concluiu-se que o anime *Ranking of Kings* não apenas oferece uma narrativa emocional e cativante, mas também desempenha um papel significativo na conscientização e inclusão social. Sua abordagem representa um avanço na mídia contemporânea, ao proporcionar uma visão mais empática e inclusiva da deficiência e ao inspirar mudanças sociais positivas.

Palavras-chave: Representatividade, Surdez, Diversidade, Quebra de Estereótipos, Animes e Educação.

INTRODUÇÃO

A representação de pessoas com deficiência nas mídias audiovisuais tem ganhado destaque nos últimos anos, especialmente em produções culturais como os animes japoneses.

¹ Graduanda do Curso de Ciências Naturais da Universidade do Estado do Amapá - UEAP, lillianfernandes.ueap@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Ciências Naturais da UEAP, evilymfs@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Ciências Naturais da UEAP, kamillyquerozueap@gmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Ciências Naturais da UEAP, ellennatalia.lia@gmail.com

⁵ Graduanda do Curso de Ciências Naturais da UEAP, adenilzasantos.ueap@gmail.com

⁶ Professor orientador: Dra. Colegiado de Ciências Naturais - UEAP, gerlany.pereira@ueap.edu.br

Essas representações têm sido objeto de análise por seu potencial de influenciar percepções sociais, promover empatia e contribuir para a construção de uma cultura mais inclusiva (Garrido, 2017; Menezes e Santos, 2018; Bourdoukan, 2022). Nesse contexto, obras como *Ranking of Kings* se destacam por apresentar personagens com deficiências de forma sensível, complexa e inspiradora. A trajetória do protagonista Bojji, um príncipe surdo que enfrenta desafios físicos e emocionais em sua jornada, rompe com estereótipos tradicionais e oferece ao público uma nova perspectiva sobre as capacidades e o valor das pessoas com deficiência.

A presente pesquisa tem como objetivo geral analisar a representação de pessoas com deficiência no anime *Ranking of Kings*, com foco na construção narrativa e simbólica do personagem Bojji. Os objetivos específicos incluem: investigar o impacto da representação da surdez e de outras deficiências na promoção da empatia e conscientização do público; analisar como essas representações contribuem para a desconstrução de estereótipos sociais; e explorar o potencial educativo dos animes na valorização da cultura e da língua das pessoas surdas.

A relevância do estudo se sustenta na compreensão de que a inclusão midiática de personagens com deficiência pode desempenhar um papel transformador na sociedade, ao ampliar a visibilidade dessas pessoas e ao promover discursos mais humanizados e respeitosos. Como destaca Vivarta (2003), a mídia tem o poder de reforçar ou desconstruir preconceitos, sendo, portanto, um espaço estratégico para a promoção da diversidade e da equidade. Nesse sentido, a análise de *Ranking of Kings* permite refletir sobre como narrativas populares podem contribuir para a formação de uma consciência social mais empática e inclusiva.

Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, com base no método de estudo de caso (Yin, 2011), centrada na análise interpretativa do anime enquanto objeto cultural. Foram examinados episódios selecionados da obra, com foco nas cenas que abordam diretamente a deficiência do protagonista e suas interações sociais. A análise foi orientada por categorias como empatia, superação, estigma e inclusão, articulando os elementos narrativos com referenciais teóricos da área da comunicação, educação e estudos da deficiência.

Os resultados apontam que *Ranking of Kings* oferece uma representação positiva e multifacetada da deficiência, contribuindo para a quebra de estigmas e para a valorização da singularidade de cada indivíduo. O personagem Bojji, ao superar obstáculos com coragem, inteligência emocional e sensibilidade, inspira o público e desafia concepções limitantes sobre o que significa ser uma pessoa com deficiência. Além disso, o anime se mostra um recurso educativo potente, capaz de sensibilizar diferentes públicos e fomentar discussões sobre acessibilidade, respeito e diversidade.

Dessa forma, o presente estudo evidencia a importância de representações midiáticas inclusivas e reforça o papel da cultura pop como ferramenta de transformação social. Ao analisar *Ranking of Kings*, reafirma-se o valor da arte como espaço de resistência, empatia e construção de novos imaginários sociais sobre a deficiência.

METODOLOGIA

A abordagem qualitativa foi adotada na presente pesquisa. De acordo com Denzin e Lincoln (2006) a pesquisa qualitativa busca compreender como os indivíduos interpretam e dão sentido ao mundo. Nesse caso, os espectadores interagem com a obra, e as mensagens de inclusão e quebra de preconceitos podem ser interpretadas de diversas formas, dependendo de seus contextos culturais e sociais.

A presente pesquisa se deu seguindo as estas descritas a seguir.

3.1 Análise do Conteúdo do Anime

Assistimos ao anime e registramos cenas ou episódios que destacam a condição do Bojji como uma pessoa surda. O anime *Ranking of Kings* apresenta várias cenas que destacam a condição de Bojji como uma pessoa surda, explorando sua resiliência e a forma como ele interage com o mundo ao seu redor.

3.2 Analisamos como o anime aborda os desafios enfrentados pelo personagem e as estratégias que ele usa para superá-los.

O anime *Ranking of Kings* apresenta uma abordagem sensível e inspiradora para os desafios enfrentados por Bojji, retratando-os de maneira a realçar suas qualidades únicas e sua capacidade de superação.

3.3 Observamos se o anime promove a empatia, inclusão e aceitação de forma clara e como esses valores são trabalhados na narrativa.

O anime *Ranking of Kings* trabalha de forma bastante clara os valores de empatia, inclusão e aceitação, incorporando-os organicamente em sua narrativa e no desenvolvimento dos personagens. A série transmite esses valores de forma clara e impactante por meio de sua história emocionante e personagens cativantes. Ela constantemente desafia estereótipos e preconceitos, não apenas em relação à deficiência de Bojji, mas também ao conceito de poder e liderança, promovendo uma visão mais inclusiva e empática do mundo.

Esses elementos tornam *Ranking of Kings* uma obra exemplar na promoção da inclusão, aceitação e empatia. A força da narrativa está em mostrar que as conexões humanas e a celebração das diferenças são fundamentais para o crescimento pessoal e coletivo.

3.3 Parâmetros de Inclusão e Representatividade

Verificamos se Bojji é retratado de forma respeitosa, evitando estereótipos ou abordagens ofensivas. Analisando os "Parâmetros de Inclusão e Representatividade" em *Ranking of Kings*, notamos que o personagem Bojji é retratado de maneira respeitosa e autêntica, evitando estereótipos ou abordagens ofensivas.

3.5 Analisamos se a narrativa reflete aspectos da cultura e desafios reais enfrentados por pessoas surdas

O anime *Ranking of Kings* reflete, de forma sutil e simbólica, aspectos da cultura e dos desafios reais enfrentados por pessoas surdas. Embora seja ambientado em um universo fictício, ele aborda questões universais que ressoam com as experiências de pessoas surdas e promovem conscientização sobre inclusão.

3.6 Impactos e Implicações Sociais: avaliamos como a inclusão de Bojji contribui para a conscientização sobre a surdez e a importância de práticas inclusivas

A inclusão de Bojji em *Ranking of Kings* tem impactos sociais significativos, especialmente no que diz respeito à conscientização sobre a surdez e à promoção de práticas inclusivas. Essa inclusão vai além da ficção, gerando discussões valiosas sobre acessibilidade, respeito e equidade. Sua jornada e representação sensibilizam os espectadores e incentivam a sociedade a adotar práticas mais inclusivas, tornando essa obra um exemplo de como a mídia pode impactar positivamente questões sociais.

3.7 Discutimos o papel de animes como "Ranking of Kings" na quebra de preconceitos e promoção de uma sociedade mais acolhedora

Animes como *Ranking of Kings* desempenham um papel significativo na quebra de preconceitos e na promoção de uma sociedade mais acolhedora, utilizando suas narrativas para abordar temas sociais complexos de maneira acessível e impactante. O anime, transcende o entretenimento, servindo como ferramenta poderosa para transformar percepções e promover valores inclusivos.

3.8 Produção Acadêmica

Estruturamos os resultados no presente artigo, conectando seus achados aos objetivos de conscientização, inclusão e aceitação social.

REFERENCIAL TEÓRICO

Trazemos aqui uma breve abordagem sobre representação midiática de pessoas com deficiência, inclusão social e conscientização, identificamos estudos prévios que abordam de alguma forma a relação entre mídia (como animes) e impacto social em relação à deficiência.

Sobre “Representação midiática de pessoas com deficiência”, trata-se de um tema que envolve como a mídia retrata e comunica sobre esse grupo social. Estudos apontam que, historicamente, a mídia frequentemente reforça estereótipos, como o "herói superador" ou a "vítima dependente", o que pode limitar a percepção pública sobre a diversidade e a capacidade das pessoas com deficiência (Martins, 2017; Martinelli e Paolucci 2022). A abordagem teórica inclui análises discursivas e semióticas, como as de Roland Barthes, que examinam os significados implícitos nas narrativas midiáticas.

Roland Barthes foi um renomado filósofo, crítico literário, semiólogo e escritor francês, conhecido por suas contribuições ao estruturalismo e à análise semiótica. Nascido em 1915, Barthes explorou como os significados são construídos na linguagem, na literatura e na cultura. Ele é amplamente reconhecido por obras como *Mitologias* (1957), onde analisou os mitos culturais e como eles refletem ideologias sociais. Barthes também é famoso por seu ensaio *A Morte do Autor*, no qual argumenta que a interpretação de um texto não deve ser limitada pela intenção do autor, mas sim aberta às múltiplas perspectivas dos leitores. Sua abordagem inovadora influenciou diversas áreas, incluindo estudos de mídia, literatura e comunicação.

Sobre a “Inclusão social”, esta refere-se ao processo de integrar grupos historicamente marginalizados, como pessoas com deficiência, na sociedade de forma plena e igualitária. Isso envolve remover barreiras físicas, sociais e culturais para garantir acesso a direitos fundamentais, como educação, trabalho e saúde (Brasil, 2007). A inclusão é um princípio dos direitos humanos e está alinhada com a Declaração Universal dos Direitos Humanos.

A “Conscientização” é essencial para promover a inclusão social (Mazzotta e D’Antino, 2011). Trata-se de educar e sensibilizar a sociedade sobre as necessidades e os direitos das pessoas com deficiência. Isso pode ser feito por meio de campanhas educativas, treinamentos e iniciativas que promovam empatia e respeito às diferenças.

No estudo de Silva e Braga (2023), que teve por objetivo “[...] os otakus, que se caracterizam como entusiastas ávidos por mangás e animes, e a sua relação com a Web 2.0 no Brasil. O principal objetivo do estudo é compreender como esses fãs utilizam a plataforma digital para acessar seus produtos de consumo”, eles encontraram em seus resultados que na 16ª edição do evento ANIMEFRIENDS, realizada em 2019 “[...] o discurso do evento promove a inclusão e a diversidade, com atividades voltadas para diferentes comunidades e espaços adaptados para pessoas com deficiência” (Silva e Braga, 2023, p. 12).

O artigo de Fernandes, da Silva e Pereira (2025) é uma importante referência para compreender como animes podem representar a deficiência de forma simbólica e impactar socialmente o público, especialmente no contexto da neurodiversidade. O estudo investiga como a protagonista do anime *Violet Evergarden* pode ser interpretada como uma figura neurodivergente, mesmo sem a atribuição explícita

de um diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista (TEA). A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e interpretativa, com base na análise de conteúdo segundo Bardin (2011), e fundamenta-se em critérios do DSM-5 para identificar comportamentos compatíveis com o espectro autista.

Entre os principais achados, os autores destacam que Violet apresenta traços como literalidade, rigidez cognitiva, comunicação emocional limitada e hiperfoco em tarefas — características frequentemente associadas ao TEA. A análise revela que a construção narrativa da personagem favorece processos de identificação entre espectadores neurodivergentes, promovendo reconhecimento subjetivo e empatia. Além disso, o estudo discute o papel da mídia japonesa na representação de subjetividades atípicas, ressaltando o potencial simbólico e educativo dessas narrativas.

Esse trabalho dialoga diretamente com a proposta de estudos como o de *Ranking of Kings*, ao demonstrar que animes podem funcionar como ferramentas de sensibilização social, contribuindo para a visibilidade e valorização de pessoas com deficiência. Assim como Bojji, Violet é retratada com profundidade emocional e complexidade humana, o que desafia estereótipos e amplia o repertório de representações positivas na cultura pop. A pesquisa de Fernandes et al. (2025) reforça a importância de se analisar criticamente as mídias contemporâneas como espaços de disputa simbólica e construção de sentidos sobre a deficiência, a diversidade e a inclusão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 Análise da representação de pessoas com deficiência no anime "Ranking of Kings"

No anime *Ranking of Kings*, a representação de pessoas com deficiência, especialmente por meio do protagonista Bojji, é um elemento central da narrativa. Essa representação se destaca por sua sensibilidade, autenticidade e ênfase na inclusão, desafiando preconceitos sociais e promovendo mensagens importantes. Criamos três categorias de análise para retratar nossos achados, a saber: "Representação de Pessoas com Deficiência", "Discussão sobre Inclusão Social" e "Implicações Positivas na Representação Midiática"

Na categoria "Representação de Pessoas com Deficiência" trazemos a Construção de Bojji como Protagonista, e destacamos como subcategoria a "Surdez como elemento da identidade e não limitação". O anime apresenta Bojji como uma pessoa surda de forma humana e autêntica, evitando reduzi-lo à sua condição. Ele é retratado como uma figura complexa, com emoções, habilidades e fraquezas, o que humaniza sua experiência e vai além de estereótipos.

Outra subcategoria são as "Barreiras Sociais". A narrativa incorpora o preconceito que Bojji enfrenta por parte de seus súditos e até mesmo de sua família. Essas interações refletem desafios reais de exclusão social vividos por pessoas com deficiência.

Na subcategoria “Autoaceitação e protagonismo”, Bojji é mostrado como dono de sua jornada. Ele não depende exclusivamente da “piedade” dos outros, mas sim de sua determinação e capacidade de encontrar aliados sinceros, como Kage, que o respeitam.

Ainda na categoria “Representação de Pessoas com Deficiência” trazemos a Autenticidade nas Interações do Protagonista. O anime inclui leitura labial e língua de sinais, elementos que promovem realismo e fidelidade à experiência de pessoas com deficiência auditiva. Isso reforça a ideia de que meios alternativos de comunicação são igualmente válidos e poderosos. A produção, ao que se sabe, contou com supervisão para representar a surdez de forma respeitosa, o que reforça o compromisso com a inclusão.

Na categoria “Discussão sobre Inclusão Social”, abordamos as subcategorias: “Desafios Representados” e “Mensagens Inclusivas”. Sobre a primeira, a exclusão de Bojji reflete o que muitas pessoas com deficiência enfrentam em sociedades que não adaptam suas estruturas e normas para serem verdadeiramente inclusivas. A narrativa apresenta essas barreiras sociais e culturais de forma consistente, trazendo reflexões sobre os preconceitos enraizados. A resistência à ideia de que Bojji pode governar é um exemplo concreto de como as pessoas com deficiência são subestimadas em posições de liderança ou poder. Sobre “Mensagens Inclusivas”, *Ranking of Kings* reforça a importância de um sistema de apoio. A relação de Bojji com Kage, Despa e outros mostra como a inclusão pode transformar potencial em realizações. A série desafia a ideia de que deficiência é sinônimo de incapacidade. Ela promove a aceitação ao mostrar que as diferenças de Bojji não o tornam inferior, mas sim único.

Na categoria “Implicações Positivas na Representação Midiática”, criamos as subcategorias “Normalização de Personagens com Deficiência” e “Impacto na Percepção do Público”. Sobre a primeira, temos a considerar que a presença de Bojji como protagonista é emblemática para a normalização de personagens com deficiência em obras de grande alcance. Sua inclusão vai além de um papel secundário, colocando-o como motor principal da narrativa. Sobre o “Impacto na Percepção do Público”, a série promove reflexões sobre empatia e respeito, sensibilizando o público para a diversidade. Ao acompanhar a jornada de Bojji, os espectadores são levados a questionar seus próprios preconceitos e práticas excludentes.

A representação de Bojji em *Ranking of Kings* marca um avanço significativo na forma como pessoas com deficiência são retratadas na mídia. Ao abordar a surdez de forma respeitosa e realista, o anime promove mensagens de inclusão, empatia e aceitação. Sua abordagem narrativa reforça a ideia de que a força não está na ausência de limitações, mas na capacidade de superá-las com coragem, apoio e resiliência.

4.2 Investigando no anime *Ranking of Kings* o impacto da representação de surdez e outras deficiências na promoção da empatia e conscientização do público

Consideramos que o Anime *Ranking of Kings* apresenta um impacto significativo na promoção da empatia e conscientização do público por meio de sua representação sensível da surdez de Bojji e

outras deficiências presentes na obra. Separamos quatro categorias de análise para tratar do assunto, quais sejam: “Promoção da Empatia”, “Conscientização Social” e “Transformação da Percepção do Público”.

Para a categoria “Promoção da Empatia”, organizamos duas subcategorias: “Exploração da Experiência de Bojji” e “Impacto Emocional nos Espectadores”. Para a primeira, temos a considerar que, a condição de surdez de Bojji é tratada de maneira que incentiva o público a se colocar no lugar do personagem, vivenciando suas lutas e conquistas. Sua dificuldade em se comunicar e ser compreendido ressoa emocionalmente com os espectadores, promovendo uma conexão empática. A narrativa não suaviza os preconceitos enfrentados por Bojji, mas usa essas situações para destacar sua força interior e resiliência. Esses momentos convidam o público a refletir sobre como eles próprios tratam pessoas com deficiências e sobre os desafios que essas pessoas enfrentam diariamente.

Quanto aos “Impacto Emocional nos Espectadores”, as reações de Bojji às adversidades, como sua frustração e sua alegria em ser aceito, são profundamente humanas e ajudam o público a criar uma ligação emocional com o personagem. Isso contribui para uma maior compreensão das experiências vividas por pessoas com deficiência.

Na categoria “Conscientização Social”, elegemos como subcategorias “Desafios Sistêmicos e Estruturais” e “Inclusão de Outras Deficiências”. Sobre a primeira, acreditamos que o anime não apenas aborda as barreiras interpessoais enfrentadas por Bojji, mas também os obstáculos institucionais, como a resistência de seu reino em aceitá-lo como líder por causa de sua surdez e baixa estatura. Isso reflete realidades enfrentadas por pessoas com deficiência em contextos de exclusão social e profissional. O público é incentivado a questionar as normas culturais e sociais que muitas vezes marginalizam indivíduos com deficiências. Sobre “Inclusão de Outras Deficiências”, vemos na narrativa que além de Bojji, outros personagens com características peculiares ou habilidades limitadas são tratados com respeito. Isso amplia a discussão para uma conscientização mais geral sobre diversidade e inclusão.

E por fim, na categoria “Transformação da Percepção do Público”, acreditamos que, por meio de Bojji, os espectadores são levados a abandonar preconceitos e a adotar uma visão mais inclusiva e compassiva. A série não força esses valores, mas os incorpora organicamente à história, tornando a mensagem mais poderosa e duradoura. A interação de Bojji com aliados, como Kage, reforça a ideia de que a inclusão depende tanto de mudanças na sociedade quanto da aceitação individual.

Assim, acreditamos que o impacto de *Ranking of Kings* vai além do entretenimento, transformando a forma como o público percebe as pessoas com deficiência. Por meio de sua narrativa sensível e emocionalmente rica, o anime promove empatia e conscientização, inspirando os espectadores a refletirem sobre suas próprias atitudes e ações em relação à inclusão e ao respeito às diferenças.

4.3 Análise de como as representações no Anime *Ranking of Kings* contribuem para a quebra de estereótipos relacionados a pessoas com deficiência

A representação de Bojji e de outros elementos da narrativa em *Ranking of Kings* é cuidadosamente construída para desafiar e desconstruir estereótipos associados a pessoas com deficiência. A análise de como isso é feito revela uma abordagem inovadora que vai além do simples reconhecimento da diversidade, promovendo inclusão e respeito.

Como categorias de análise, elegemos as seguintes: “Rejeição do Estereótipo de "Incapacidade Total””, “Quebra do Estereótipo de "Vítima””, “Subversão do Estereótipo de "Herói Superador”” e Ampliação da Perspectiva sobre Deficiências.

Sobre a “Rejeição do Estereótipo de "Incapacidade Total””, organizamos duas subcategorias, que são: “Desafios ao rótulo de "fraco”” e “Habilidade adaptativa como força”. Sobre a primeira, Bojji é constantemente rotulado como fraco por conta de sua surdez e baixa estatura, mas a narrativa prova o contrário. Ele demonstra habilidades únicas, como leitura labial precisa, destreza em combate e empatia excepcional. Isso reforça a ideia de que deficiências não equivalem à incapacidade total. Sobre a “Habilidade adaptativa como força”, ao invés de seguir um caminho convencional de força física, Bojji desenvolve estratégias e utiliza suas características para superar obstáculos. Essa abordagem combate a ideia de que as pessoas com deficiência precisam se enquadrar em padrões tradicionais para provar seu valor.

Na categoria “Quebra do Estereótipo de "Vítima””, temos as subcategorias “Autonomia e protagonismo” e “Transformação de percepções”. Sobre a primeira, Bojji não é retratado como alguém completamente dependente de ajuda ou passivo. Ele enfrenta seus desafios ativamente, buscando aliados e soluções que o empoderam. Essa representação recusa a visão de que pessoas com deficiência são apenas receptoras de caridade ou ajuda. Sobre “Transformação de percepções” o arco de desenvolvimento dos personagens ao redor de Bojji (como Hiling, Despa e até mesmo Kage) reflete como o preconceito inicial cede lugar ao reconhecimento de sua força e capacidade. Isso enfatiza que a aceitação vem da compreensão, não dá pena.

Na categoria “Subversão do Estereótipo de "Herói Superador”” temos as subcategorias “Humanização em vez de idealização” e Força multifacetada. Para a primeira, consideramos que, embora Bojji supere desafios incríveis, sua jornada é narrada de maneira realista e emocional, mostrando que ele também sofre, erra e sente medo. Isso evita o clichê do "herói perfeito" que triunfa de forma irrealista apenas para inspirar os outros. Sobre “Força multifacetada”, o anime apresenta Bojji como alguém cuja força reside em sua empatia, inteligência e determinação, não em um "dom" ou "genialidade especial". Isso contribui para uma visão mais humanizada e igualitária de sua representação.

Na categoria, “Ampliação da Perspectiva sobre Deficiências”, destacamos as subcategorias “Diversidade na narrativa” e Desafios sistêmicos e culturais. Sobre a primeira, Bojji não é o único personagem que desafia normas de habilidade e força. O próprio Kage, com sua aparência e habilidades incomuns, e outros personagens com características únicas reforçam a mensagem de que a diversidade é uma força. Sobre os “Desafios sistêmicos e culturais”, ao retratar o preconceito social e institucional que Bojji enfrenta, o anime também reflete como os estereótipos são reforçados pelas normas culturais.

Ao mostrar como esses preconceitos podem ser vencidos, a série promove reflexões sobre mudanças sistêmicas na sociedade.

A representação de Bojji em *Ranking of Kings* não apenas quebra estereótipos relacionados a pessoas com deficiência, mas também inspira uma transformação no modo como o público percebe a diversidade humana. Ao desconstruir ideias preconcebidas e apresentar uma narrativa inclusiva, o anime promove uma visão mais ampla e compassiva sobre a força e o valor das pessoas, independentemente de suas condições físicas ou características únicas.

4.4 Explorando o potencial educativo dos animes na divulgação da cultura e da língua das pessoas surdas

Acreditamos que os animes possuem um grande potencial educativo ao abordar temas relacionados à diversidade cultural e linguística, incluindo a divulgação da cultura e da língua das pessoas surdas. Por serem produções de amplo alcance e apelo emocional, os animes podem sensibilizar e educar diferentes públicos de maneira envolvente e acessível. A seguir, analisa-se como os animes, em especial aqueles como *Ranking of Kings*, contribuem para a valorização da cultura surda e promovem práticas inclusivas.

A presença de personagens como Bojji, que utiliza a leitura labial e recursos não verbais para se comunicar, destaca a importância de valorizar diferentes formas de interação. Quando animes incorporam a língua de sinais ou elementos relacionados, educam o público sobre a diversidade linguística e quebram preconceitos que muitas vezes invisibilizam a cultura surda.

Ao apresentar personagens surdos em posições centrais na narrativa, os animes permitem que os espectadores se familiarizem com suas experiências e desenvolvam empatia. Isso não apenas educa, mas também contribui para mudanças de mentalidade em relação à inclusão. Um exemplo é o anime criado pela dupla Suu Morishita, "A Sign of Affection" que conta a história de Yuki Itose, uma estudante universitária com deficiência auditiva, que durante uma viagem de transporte público ela conhece Itsuomi Nagi, um jovem que viajou o mundo e sabe falar diversos idiomas, e automaticamente ali nasce um sentimento capaz de ultrapassar qualquer barreira linguística (Garcia, 2024).

Com deficiência auditiva, Yuki tem outras formas de se comunicar sem precisar emitir sons. Ela conhece a língua de sinais (que não é a Língua Brasileira de Sinais, Libras) e consegue ler lábios em situações específicas. Por sorte ela está em um momento de bastante tecnologia, então ainda consegue se comunicar através de texto escrito, com o envio de mensagens, digitando numa tela de celular ou escrevendo em um papel (Garcia, 2024).

O potencial educativo dos animes na divulgação da cultura e da língua das pessoas surdas é vasto e poderoso. Obras como *Ranking of Kings* exemplificam como a arte e o entretenimento podem influenciar positivamente a sociedade, promovendo inclusão, empatia e respeito à diversidade. Ao incorporar essas temáticas, os animes tornam-se ferramentas eficazes para inspirar transformações sociais e educar sobre a riqueza cultural das comunidades surdas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada sobre o anime *Ranking of Kings* permitiu compreender como as representações midiáticas de pessoas com deficiência podem exercer um papel significativo na construção de uma sociedade mais empática, inclusiva e consciente. Ao abordar a trajetória do personagem Bojji - um príncipe surdo retratado com sensibilidade, profundidade e autenticidade - a obra rompe com estereótipos capacitistas e promove reflexões importantes sobre justiça social, diversidade e respeito às diferenças.

Entre os principais achados da pesquisa, destaca-se que a representação da surdez e de outras características no anime contribui diretamente para a **conscientização do público**, ao evidenciar os desafios enfrentados por pessoas com deficiência, como a exclusão e a subestimação, sem recorrer a narrativas de vitimização ou heroísmo idealizado. Bojji é apresentado como um personagem complexo, com medos, vulnerabilidades e conquistas, o que reforça sua humanidade e inspira o espectador a rever conceitos sobre força, capacidade e valor individual.

Além disso, o estudo revelou que *Ranking of Kings* atua como uma ferramenta educativa potente, ao **normalizar práticas como a leitura labial e o uso da língua de sinais**, promovendo o respeito às diferentes formas de comunicação. O anime abre espaço para discussões em ambientes escolares e acadêmicos, contribuindo para a formação de uma consciência crítica sobre inclusão e acessibilidade.

Do ponto de vista empírico, os resultados desta pesquisa podem ser aplicados em projetos pedagógicos, formações docentes e ações de sensibilização em instituições de ensino, cultura e comunicação. A obra analisada demonstra que produtos midiáticos populares podem ser utilizados como recursos didáticos para fomentar debates sobre diversidade, identidade e direitos humanos, ampliando o repertório cultural e ético dos estudantes.

Diante da relevância do tema, torna-se evidente a **necessidade de novas pesquisas** que aprofundem o impacto das representações de deficiência em diferentes mídias e contextos socioculturais. Estudos comparativos entre obras, análises de recepção por diferentes públicos e investigações sobre o papel da mídia na construção de políticas inclusivas são caminhos promissores para o avanço da área.

Por fim, este trabalho reafirma o potencial transformador das narrativas midiáticas e a importância de se valorizar representações respeitosas e plurais. Ao promover empatia, inclusão e conscientização, *Ranking of Kings* não apenas entretém, mas educa e inspira, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa, acolhedora e diversa.

REFERÊNCIAS

- BOURDOUKAN, Júlia Delgado. **Identificação com personagens de animes e mangás**. Pontifícia Universidade Católica De São Paulo, Faculdade De Ciências Humanas E Da Saúde Curso De Psicologia. Trabalho de Conclusão de curso de Psicologia da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. PAULO - SP 2022. Julia Delgado Bourdoukan_Julia Delgado Bourdo.pdf
- BRASIL. **Inclusão Social**. Programa Ética e Cidadania: construindo valores na escola e na sociedade: protagonismo juvenil. Organização FAFE – Fundação de Apoio à Faculdade de Educação (USP), equipe de elaboração Ulisses F. Araújo... [et al.]. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. 4 v. Programa de Desenvolvimento Profissional Continuado Conteúdo: Protagonismo juvenil – módulo 1: Ética – módulo 2: Convivência Democrática – módulo 3: Direitos Humanos – módulo 4: ISBN 978-85-98171-74-6
- DENZIN, N. K; LINCOLN, I. **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- FERNANDES, L. B. R.; DA SILVA, F. F.; DE FÁTIMA DOS SANTOS PEREIRA, G. *Animes e a representação do espectro autista na mídia: uma análise interpretativa da personagem Violet Evergarden*. Revista de Geopolítica, v. 16, n. 4, e713, 2025. Disponível em: <https://doi.org/10.56238/revgeov16n4-081>. Acesso em: 21 out. 2025.
- GARCIA, F. 'A Sign of Affection': o romance da jovem surda que conquistou o Japão. 2024. Disponível em: <https://www.uol.com.br/splash/noticias/2024/02/29/a-sign-of-affection-o-romance-da-jovem-surda-que-conquistou-o-japao.htm?cmpid=copiaecola>
- MARTINELLI, Paolo; PAOLUCCI, Claudio. **Estudo sobre o uso e representação das pessoas com deficiência nas redes sociais: "Somos heróis?"**. 2019. https://www.memedia-project.eu/wp-content/uploads/2022/05/O1_Full_Study_Report_Are%20we%20Heroes_PT.pdf?form=MG0AV3&form=MG0AV3
- MARTINS, Wellington Anselmo. **A representação discursiva de minorias sociais na mídia de massa: as pessoas com deficiência no jornal**. 117 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2017.
- MAZZOTTA, Marcos José da Silveira; D'ANTINO, Maria Eloísa Famá. Inclusão Social de Pessoas com Deficiências e Necessidades Especiais: cultura, educação e lazer. **Saúde Soc. São Paulo**, v. 20, n.2, p. 377-389, 2011. Disponível em: scielo.br/j/sausoc/a/mKF9J9rSbZZ5hr65TFSs5H/?format=pdf&lang=pt
- MENEZES, Maria Aparecida Alves; SANTOS, Maristela felix dos. REPRESENTAÇÃO DA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA EM DESENHO ANIMADO AUDIOVISUAL. Educon, Aracaju, Volume 10, n. 01, p.1-16, set/2016 | www.educonse.com.br/xcoloquio
- MYANIMELIST. **Ousama Ranking** - Ranking of Kings. 2025. Disponível em: https://myanimelist.net/anime/40834/Ousama_Ranking?form=MG0AV3&form=MG0AV3
- SILVA, Anna Ingrid Muniz Prado; BRAGA, Claudomilson Fernandes. **Otakus: o consumo dos animes sob a perspectiva da web 2.0**. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação– PUC-Minas– 4 a 8/9/2023. ANNA INGRID MUNIZ - ARTIGO OTAKUS: O CONSUMO DOS ANIMES SOB A PERSPECTIVA DA WEB 2.0 .docx
- VIVARTA, V. **Mídia e deficiência**. Brasília: Andi; Fundação Banco do Brasil, 2003. 184 p. ; il. color. – (Série Diversidade)